

IWONA KABZIŃSKA-STAWARZ
(IHKM PAN, Warszawa)

GRY MONGOLSKIE W CYKLU ROCZNYM. PRÓBA WYJAŚNIENIA PRZYCZYN ICH SEZONOWOŚCI

Motto: *„Ludzkość odgrywa ład przyrody w taki sposób, w jaki go sobie uświadomiła [...]. W sakralnej zabawie odgrywa ona cały ów porządek istnienia. W grze tej i poprzez nią realizuje na nowo przedstawiane wydarzenia i dopomaga w utrzymaniu porządku świata [...]. Gra służy [...] uprzytomnieniu, przedstawieniu, asyście i realizacji wydarzeń kosmicznych”.*

Leo Frobenius

1. CZAS GIER I ICH OGÓLNY CHARAKTER. TEZY

Jedno z pierwszych ustaleń, jakie poczyniłam badając zachowania ludyczne pasterzy mongolskich początku XX w., dotyczyło sezonowości gier. Badania, które przeprowadziłam na terenie Mongolii w ramach prac ekspedycji PAN kierowanej przez prof. Witolda Dynowskiego, wykazały, że pasterze dzielili gry występujące w tym okresie na wiosenne i letnio-jesienne¹. Gry wiosenne inicjowane były w 2-3 dniu obchodów Nowego roku (mong. *Cagaan sar*), w gry letnio-jesienne zaś zaczynało się grać w 1-2 dniu lata. W XIX-XX w. ten przełomowy moment cyklu rocznego, jakim było nadejście lata, nie był świętowany przez Mongołów. Przechodząc na letnie koczowiska składali natomiast pasterze ofiary, prosząc duchy opiekuńcze o soczystą trawę na pastwiskach i obfite deszcze. Nastanie lata było też sygnałem do rozpoczęcia niektórych prac pasterskich, takich jak np. strzyżenie jagniąt i baranów oraz szcesywanie wełny wielbłądziej. Zaczynano też dojenie kłaczy, z których mleka produkowany był następnie kumys, i kontynuowano rozpoczęte wiosną strzyżenie owiec. Być może owo składanie ofiar i inicjowanie niektórych ważniejszych prac pasterskich możemy traktować jako znak sytuacji zmiany.

¹ We wspólny letnio-jesienno cykl obrzędowy łączą się też np. wszystkie czynności związane z cyklem produkcyjnym. Cykl ten kończy się uroczystym *najrem* z okazji zespołowego uboju bydła na zimę. Potem następuje długa przerwa zimowa trwająca do wiosny, kiedy to rodzi się młodziak. Szerzej na ten temat patrz: Żukovskaja (1984, s. 172).

W podobny sposób, jak mi się wydaje, możemy spojrzeć na gry charakterystyczne dla szczególnych momentów cyklu letnio-jesiennego. Do takiego wniosku prowadzi przede wszystkim analiza tych gier, zwłaszcza ich reguł, rodzaju występujących tu rekwizytów, bohaterów i innych składników, a także sposobu interpretowania tego typu zachowań ludycznych przez pasterzy. Być może gry te w przeszłości towarzyszyły obchodom święta lata (jego początku lub momentu przełomu). O świętowaniu tych sytuacji zmian w cyklu rocznym w przeszłości donoszą m. in. kroniki mongolskie (np. *Bolor Erike*, 1959, s. 115; *Men-da-bej-lu*, 1975, s. 75, i *Altan Tobči*; patrz: Baldanżapov, 1970, s. 143). W kronikach mówi się również o świętowaniu początków wszystkich pór roku (patrz np. informacje podane przez Serruysa, 1974).

Do gier typowych dla okresu letnio-jesiennego w Mongolii pocz. XX w. należą przede wszystkim: *cagaan mod* (białe drzewo), *cagaan temeecech* (biały wielbłąd), *czono tarwagacach* (wilk i świstaki) oraz igrzyska, zwane *eriin gurwan naadam*, tj. trzy gry mężów. Do zespołu tych gier należą zapasy, wyścigi konne i łucznictwo. Jak już wspomniałam, wymienione gry (poza igrzyskami) inicjowane były w 1-2 dniu lata. Towarzyszyły one także zazwyczaj zakończeniu ważniejszych prac pasterskich, np. strzyży zwierząt i wyrobu wojłoku. Igrzyska organizowali natomiast pasterze w związku ze składaniem ofiar na tzw. *owoo*² (mong. *owoo tachich*). Były one poza tym elementem ważniejszych świąt religijnych i państwowych. Specjalna ustawa z 1778 r. wydana przez cesarza mandżurskiego nakazywała, by Mongołowie organizowali igrzyska tylko ku czci świętych gór, *owoo*, dla uświetnienia zabaw feudalów świeckich i duchownych oraz z okazji świąt religijnych (Cewel, 1951, s. 20; Dzorig, 1960, s. 12; Magsardżaw, 1960, s. 6).

Do gier charakterystycznych dla okresu wiosennego, inicjowanych w 2-3 dniu *Cagaan sar*, należały przede wszystkim gry w kości (*szagaj togloom*) – rekwizytami były tu niewielkie kości pochodzące z dolnych części tylnych nóg zwierząt hodowlanych, najczęściej owiec i baranów, rzadziej krów. Poza tym grali pasterze w gry planszowe (*chölög togloom*) oraz gry, w których używano specjalnie oznakowanych kamieni (np. domino, gry typu *ger barich togloom*). W okresie noworocznym gry tego rodzaju były obowiązkowe, co wynikało przede wszystkim z przypisywanych im funkcji, a także z ogólnej zasady wesołego początku, mającego zapewnić pomyślność na cały nadchodzący rok. Wiosną grali w nie czasem pasterze podczas spotkań towarzyskich, nierzadko wypasając stada lub po pracy.

Należy tu wyjaśnić, że zima nie była przez pasterzy traktowana jako czas gier. Grali też w tym okresie sporadycznie, np. w szachy, karty, kości.

² *Owoo* to kamienne usypiska znajdujące się najczęściej na wierzchołku góry, na przełęczy, nad brzegiem jeziora lub w stepie. Jest to rodzaj swoistej świątyni, miejsce kultu duchów – gospodarzy terenów. Składanie ofiar na *owoo* odbywało się latem (nie musiał to być jednak początek tego sezonu), rzadziej odbywało się to jesienią.

Miało to przeważnie miejsce po przejściu na zimowe koczowiska, a więc również w sytuacji zmiany.

Przez współczesnych nam pasterzy związek gier ruchowych i igrzysk z okresem letnio-jesiennym tłumaczony jest najczęściej racjonalnie i praktycznie. W swych wypowiedziach podkreślają oni, że organizacja tych zachowań wymaga dobrej pogody i obecności większej grupy osób na pobliskich koczowiskach. W ten sam sposób tłumaczą też nierzadko pasterze brak tego typu zachowań w kontekście noworocznym, choć – jak wiadomo – *Cagaan sar* jest czasem intensywnych kontaktów społeczno-towarzyskich związanych z obowiązkiem odwiedzania rodzin, przyjaciół i znajomych w tych właśnie dniach. Jak wykazują badania, mroźna pogoda panująca w okresie noworocznym nie zawsze była przeszkodą w organizowaniu wyścigów konnych czy *cagaan mod*. Niektórzy spośród moich ojrackich informatorów (choć trzeba przyznać – nieliczni) mówili o urządzaniu wyścigów na *Cagaan sar*. Nie miały one jednak tak uroczystego przebiegu ani tak ściśle określonych reguł, jak wyścigi organizowane podczas *owoo tachich*. Nie były też obowiązkowe³. Torguccy informatorzy Sławoja Szynkiewicza, który również prowadził badania w Mongolii jako członek polskiej ekspedycji kierowanej przez prof. W. Dynowskiego, wspominali natomiast o grze w *cagaan mod* na Nowy Rok. Grano 2-3 razy w czasie całego święta, podczas gdy na grę w okresie letnio-jesiennym przeznaczone były całe noce⁴.

Ogólnie rzecz biorąc, gry letnio-jesienne są dynamiczne, wymagają otwartej przestrzeni i co najmniej kilkunastu uczestników, podczas gdy gry wiosenne są statyczne, zamknięte przestrzenią jurty, a liczba uczestników może wynosić 2-4 osób. Patrząc racjonalnie i praktycznie istotnie dochodzimy do wniosku, że warunki atmosferyczne i związana z nimi organizacja wypasów, a tym samym – rozlokowanie pasterzy, mogą mieć decydujący wpływ na występowanie poszczególnych gier w określonych sezonach. Czy są to jednak jedyne i zasadnicze przyczyny sezonowego podziału gier, a przede wszystkim ich związku z przełomowymi momentami w cyklu rocznym?

Jeżeli odpowiedź brzmi: nie, to nasuwa się kolejne pytanie, co w takim razie decyduje o tym, że pewne gry zaliczane były przez Mongołów do wiosennych, inne zaś były typowymi grami letnio-jesiennymi? Jak mi się wydaje, wyjaśnienie może przynieść analiza gier i ich składników, takich jak np. charakter występujących tu postaci, rodzaj rekwizytów, stosowana terminologia, reguły, a także określenie funkcji, jakie pełniły poszczególne gry.

Wcześniej wspominałam też o pewnych zewnętrznych cechach różniących gry wiosenne i letnio-jesienne. Analiza składników gier wykazuje np., że w grach wiosennych głównymi rekwizytami są astragale, plansze, specjalnie

³ Informacje pochodzą z wywiadów, jakie przeprowadziłam z mieszkańcami somonu Erdenebüren w ajmaku kobdoskim w 1978 r. Należeli oni do mongolskiej mniejszości etnicznej Eletów.

⁴ Informacja ustna tego badacza.

oznaczone kamienie, a także orzechy, kawałki lodu, byczego rogu itp. W grach letnio-jesiennych zaś jako rekwizyt występuje drewniana pałeczka, a także (umownie) sierść i sól. W przypadku zawodów łuczniczych będzie to również m. in. skórzany rzemień, skóra owcy lub wojłok, a także – oczywiście – łuki i strzały. Poszczególne gry sezonowe różnią się też np. formą działalności człowieka, zwłaszcza zaś stopniem zaangażowania jego energii i siły w grę. W grach wiosennych udział graczy polega przede wszystkim na manipulowaniu rekwizytami – rzucaniu kości, przesuwaniu pionków na planszy, układaniu kamieni itp. W grach letnio-jesiennych zaś człowiek staje się widoczny, a jego dynamicznym zachowaniom (bieganiu, zmaganiom z przeciwnikiem, zmianie miejsca) towarzyszy krzyk, hałas, śmiech, klaskanie itp. odgłosy, wydawane zarówno przez uczestników gier, jak i przez widzów. Gry wiosenne są pozbawione tych elementów. Wyjątkiem jest tu *szagaj charwach*, będąca swoistą miniaturą zawodów łuczniczych. W grze tej każdemu celnemu trafieniu w astragal towarzyszą radosne okrzyki widzów. Reguły jednej z gier wiosennych (*duuguj doloococh*, tj. milczeć i grać „siedem”) wymagają natomiast całkowitego milczenia.

Różnice te nie są przypadkowe. Odpowiedź na pytanie o ich przyczyny może – jak sądzę – przynieść analiza gier sezonowych, m. in. pod kątem pełnionych przez nie funkcji. Istotna jest tu zwłaszcza funkcja symboliczno-komunikacyjna. Na funkcję tę nie zwracano dotychczas uwagi w literaturze mongolistycznej, koncentrując się przede wszystkim na funkcji edukacyjno-wychowawczej gier i innych zachowań ludycznych (np. Bassanoff, 1974; Hamayon, 1981; Namdžildordž, 1963, 1964; *Očerki...*, 1971).

Badanie symboliczno-komunikacyjnej funkcji gier mongolskich pozwala nam rozpatrywać je jako znak, odczytać przekazywane przez nie treści, a co za tym idzie – zrozumieć przyczyny łączenia pewnych gier z określonym kontekstem czasowo-sytuacyjnym. Jak wykazują moje badania, związki te nie były przypadkowe. Jeszcze w początku XX w. obowiązywały tu bowiem pewne zasady doboru zachowań ludycznych właściwych dla danego kontekstu czasowo-sytuacyjnego.

Na możliwość badania gier jako znaku wskazuje przede wszystkim ich związek z kontekstem świątecznym (zwłaszcza *Cagaan sar* i *owoo tachich*). Według Bajburina np. dowolny obiekt może być badany jako znak, o ile występuje on w kontekście rytualnym, i jako rzecz, gdy jest z tego kontekstu wyłączony (Bajburin, 1981, s. 216; 1982, s. 13). W ten sposób – jak sądzę – możemy spojrzeć również na gry. Jak jednak badać gry letnio-jesiennie? Nie występują one przecież – z wyjątkiem igrzysk towarzyszących *owoo tachich* – w ramach święta. Czy możemy więc mówić o nich jak o znaku? Zauważmy jednak, że gry te łączą się wyraźnie z okresami przełomu w cyklu rocznym. Są one inicjowane w 1-2 dniu lata, a kończy się w nie grać również w przełomowym momencie, jakim jest 16-17 dzień środkowego miesiąca jesieni. Wierzenia pasterzy mówią, że w 1-2 dniu lata schodzi z Nieba na Ziemię jej gospodarz, zwany *Lus sabdagiem*, by przebywać tu do połowy

jesieni, kiedy to znów przenosi się na Niebo. Wydaje mi się, że związek gier z tym niecodziennym kontekstem czasowym uprawnia nas do szukania w nich znaku, mimo że wspomniane tu momenty przełomu nie są szczególnie świętowane przez pasterzy. Takim niecodziennym (przełomowym) momentem jest też np. zakończenie ważniejszych prac pasterskich. Wydarzenia te podkreślane są nie tylko przez zachowania ludyczne. Towarzyszą im również biesiady, organizowane w szczególnym porządku, zwane *najrem*. Całości zaś właściwa jest atmosfera radości i podniecenia, jaką niesie za sobą zazwyczaj udział w przełomowych momentach cyklu gospodarczego, kalendarzowego czy życia rodzinnego.

O znakowym charakterze gier wnioskujemy nie tylko na podstawie ich obecności w niecodziennym kontekście czasowo-sytuacyjnym. Wskazują na to również np. wypowiedzi pasterzy, dotyczące zwłaszcza gier noworocznych i *eriin gurwan naadam*, zamykające się zwykle stwierdzeniem: „trzeba grać w..., bo to święto”. Związek gier z określonym sezonem strzeżony był przy tym przez zakazy dotyczące występowania poszczególnych gier poza właściwym dla nich okresem. Szczególnie wyraźnie ujawnia się to w przypadku gier w kości, niektórych gier planszowych (np. *buga*) i gier z kamieniami (np. *chorlo/dzendeme*)⁵. Istniały również zakazy dotyczące gry w pewnych okresach (np. zakaz gry w domino i „palce”, podczas *Cagaan sar*, występujący u Eletów i Miangatów). W przypadku gier letnio-jesiennych nie zanotowałam tak kategorycznych zakazów. Praktyka potwierdza jednak, że gry typowe dla tego okresu nie występowały w innym sezonie. Zdarzały się również wypowiedzi pasterzy, świadczące o dążeniu do związku niektórych gier letnio-jesiennych z właściwym dla nich sezonem. Przykładem może być gra *czono tarwagacach* (wilk i świstaki), w którą nie grano zimą, ponieważ w tym okresie świstaki (*tarwaga*) spały. Również sposób interpretacji gier, np. *cagaan mod* czy *eriin gurwan naadam*, o których będzie mowa w części III, wskazuje na to, że właściwy dla nich jest okres letnio-jesienny.

Ponieważ poszczególne gry występowały tylko we właściwych dla nich okresach roku, co było dodatkowo chronione przez wspomniane zakazy – przynajmniej taka była sytuacja modelowa, o której wnioskujemy na podstawie wypowiedzi informatorów – możemy traktować je nie jako rzecz, lecz jako znak określonego sezonu. Tak więc np. gry w kości byłyby znakiem wiosny, a *cagaan mod* czy *eriin gurwan naadam* – znakiem okresu letnio-jesiennego. Z tak szerokim rozumieniem znaku spotykamy się w literaturze etnologicznej. Operuje nim np. Anna Zadrożyńska pisząc o pracy jako znaku codzienności i zabawie jako znaku święta (Zadrożyńska, 1983).

Znaczącą funkcję gier ujawnia także analiza ich składników i sposobu interpretowania tego typu zachowań przez pasterzy. Prowadzi ona do wnio-

⁵ W artykule używam nazwy łącznej *chorlo/dzendeme*. Gra ta jest bowiem znana Mongołom zarówno pod nazwą *chorlo* (u Chałchasów, jak też u Ojratów) oraz jako *dzendeme* (*dzendmene*, *dzumbe*) – przede wszystkim u Chałchasów (np. w ajmaku centralnym).

sku, że gry właściwe dla poszczególnych okresów zmiany w cyklu rocznym (nowy rok, nadejście lata i jego pełnia, przełom jesieni) za pomocą właściwych sobie środków przekazują informacje o istotnych cechach kontekstu, w którym występują, podkreślają jego zasadnicze idee określone przez sposób widzenia świata oczami pasterzy (zwłaszcza widzenia Natury w momentach zmiany).

Okres wiosenny, którego początkiem jest *Cagaan sar*, to czas re-kreacji Natury, odradzania się wszelkich podstaw istnienia, powrotu do początku, nastania życia na ziemi po zimowej śmierci. Jest to jeszcze czas chłodu i mrozu, niosący jednak zapowiedź płodności i mnogości osiągającej pełnię w okresie letnio-jesiennym. Mongołowie w czasie *Cagaan sar* na wszelkie sposoby podkreślają właśnie ideę owego początku, nowości, a także – ogólne życzenie mnogości i płodności (piszę o tym szerzej w swoich artykułach: Kabzińska-Stawarz, 1983, 1984, 1985; patrz też: Żukovskaja, 1984).

Okres letnio-jesienny to czas dojrzewania życia, jego pełni, rozkwitu i mnogości. Szczególną manifestacją tej pełni jest święto pierwszego kumysu lub (u Ojratów) pierwszego mleka (*güü barich bajar, güünij dzelnij bajar*). Piszą o tym np. Serruys (1974), Sodnom (1965) i in.

Różnice w charakterze kontekstu, w jakim osadzone są gry sezonowe (pełniące funkcje komunikacyjne), wpływają nie tylko na odmienność przekazywanych treści. Powodują również wyraźną odrębność charakteru samych gier, sposobu zachowania się ich uczestników, rodzaju stosowanych rekwizytów, występujących tu bohaterów itp.

I tak, w momencie narodzin, re-kreacji, obietnicy mnogości i płodności, a także wszelkiej obfitości dóbr, gdy nowe życie wymaga szczególnego wzmocnienia i ochrony, występują gry statyczne, w których obecność człowieka jest niemal niewidoczna. Pełnią one istotne funkcje magiczne, pobudzając Naturę do życia, rozkwitu. Niezwykle ważne są tu przede wszystkim gry w kości, które – z uwagi na symbolikę tych rekwizytów – mają (zgodnie z wierzeniami pasterzy) wpłynąć na rozwój i pomnożenie stad. Gry noworoczne symbolizują ponadto ów szczególny moment początku i zmiany, której towarzyszy walka życia ze śmiercią. W okresie letnio-jesiennym, gdy Natura osiąga swą pełnię i moc, zmienia się również charakter gier. Są one dynamiczne, z wyraźnie obecnym elementem ruchu, zmiany miejsca. Na wszelkie sposoby demonstrowana jest tu siła, dominacja aktywności i mocy nad biernością i słabością. Poszczególne elementy tych gier symbolizują również kolejne momenty zmian w cyklu rocznym. Używa się tu jednak innych rekwizytów niż w przypadku gier noworocznych (wiosennych) ponieważ mają one przekazywać innego rodzaju treści, idee.

Po tych ogólnych informacjach o charakterze gier sezonowych przejdźmy do omówienia rodzajów gier typowych dla poszczególnych sezonów, pełnionych przez nie funkcji i nadawanych im znaczeń dla wyjaśnienia związku poszczególnych gier z właściwych dla nich kontekstem czasowym. Chciałabym tylko dodać, iż gry noworoczne (wiosenne) przedstawiłam tu w znacznym

skrótce. Omawiałam je już bowiem szerzej w swoich artykułach, opisując m. in. reguły, charakter uczestnictwa, symbolikę rekwizytów i zachowań graczy, funkcje pełnione przez poszczególne gry itp. (Kabzińska-Stawarz, 1983, 1984, 1985). W artykule skoncentrowałam się na funkcji symboliczno-komunikacyjnej i magiczno-wróźebnej. Te bowiem funkcje pozwalają przede wszystkim wyjaśnić obecność tego typu zachowań w kontekście noworocznym i okresie wiosennym. Dokładniejszej prezentacji wymagały natomiast gry letnio-jesienne. Znaczeniu tych gier i próbom wyjaśnienia ich obecności w kontekście, który stanowią przełomowe momenty okresu letnio-jesienno, nie poświęcono bowiem dotychczas baczniejszej uwagi w literaturze mongolistycznej. Dokładna analiza gier mongolskich wraz z ich opisem i prezentacją pełnionych funkcji przeprowadzona została w mojej pracy doktorskiej. Nosi ona tytuł „Zachowania ludyczne pasterzy mongolskich” (egzemplarz pracy znajduje się w Archiwum IHKM PAN w Warszawie).

II. GRY NOWOROCZNE (WIOSENNE)

Jak już wspomniałam, wśród gier noworocznych inicjujących gry wiosenne najbardziej popularne są gry w kości. Grali w nie pasterze, „by było dużo bydła”, „by rok był dobry”, jak też „by nie powtórzyło się to, co było złego, by zniszczyć zło”. „Dużą ilością gier dawano też wyraz swojej radości z powodu nadejścia nowego roku”⁶. „Aby uchronić bydło przed chorobami i zniszczeniem, by zniszczyć zło” budowali też pasterze z astragali figurę żaby lub żółwia (*melchij, jast melchij*), która stawiała się następnie rekwizytem w grze zwanej *alag melchij öröch* (stawianie pstrej żaby lub pstrego żółwia). Figurę tę budowano również, „by wszystko mnożyło się i aby być bogatym”, „aby wszystko długo trwało, było długowieczne i aby rok był spokojny”⁷. Zwycięstwo w grze miało znaczenie magiczno-wróźebne. Zapowiadało pomyślny rok dla gracza i jego bliskich, obfitujący w bydło, wróżący pomyślny rozwój rodziny. Taka interpretacja wyników gier łączyła się przede wszystkim z symboliką astragali. Kości te są bowiem dla pasterzy symbolem gospodarki pasterskiej, a także niektórych zwierząt hodowlanych, zwłaszcza owiec i koni. Są one ponadto symbolem kontynuacji życia, płodności. O symbolice astragala pisałam szerzej w swoich artykułach (Kabzińska-Stawarz, 1983, 1985). Symbolika astragali koresponduje z zasadniczymi ideami noworocznymi: ideą narodzin, re-kreacji i kontynuacji życia, obietnicą

⁶ Cytaty pochodzą z wywiadów, jakie przeprowadziłam w Mongolii w latach 1978-1980 wśród mieszkańców somonu Erdenebüren i Miangad ajmaku kobdoskiego oraz somonu Dalandżargaan ajmaku wschodniogobijskiego, a także – somonu Erdene ajmaku centralnego i mieszkańców Ułan Bator. Zapisy wywiadów znajdują się w Archiwum Zakładu Etnografii IHKM PAN w Warszawie. Przykłady wypowiedzi pochodzą z wywiadów nr: 203, 243, 245, 247, 249, 251, 255, 256 i 262.

⁷ Wywiady nr 213, 222, 251, 252. O magicznych funkcjach *alag melchij* mówili też np. informatorzy nr: 101, 200, 202, 211, 213, 222, 223, 224, 232, 247, 251, 252, 260, 265.

mnogości i płodności. Do idei re-kreacji szczególnie wyraźnie nawiązuje wspomniana gra *alag melchij öröch*. Według samych pasterzy ma ona przypominać wierzenia o powstaniu naszej Planety Ziemi na grzbiecie żaby lub żółwia. Koncepcję tę potwierdzają również teksty folklorystyczne (patrz np.: Potanin, 1883, s. 221, 224-225). Symbolikę kreacyjną odnajdujemy także w grach, w których głównymi rekwizytami są specjalnie oznakowane kamienie. Do tej grupy należą przede wszystkim gry określane jako *ger barich togloom* (gry polegające na budowaniu jurt), np. *chorlo/dzendeme*, *öldzij*, *daaluu* i in.

„Budowanie jurt” w trakcie gry w okresie noworocznym może być interpretowane jako symboliczny akt re-kreacji kosmosu. Jurtą bowiem jest dla Mongołów symbolem universum (szerzej na ten temat pisze Wasilewski, 1977). W *chorlo/dzendeme* występuje również wiele elementów symbolizujących długowieczność, odradzanie się czasu, szczęście. Występują tu m. in. wizerunki 12 zwierząt, których nazwy noszą kolejne lata dwunastoletniego cyklu kalendarzowego. Zwierzęta te są również symbolem długowieczności.

Także w grze, w której rekwizytami są kamienie domino, „budowanie jurt” łączy się z symboliczną re-kreacją życia i sytuacją zmiany. Gra ta nosi nazwę *ger barich togloom* (budowanie jurt). U Chałchasów np. była ona obowiązkowa w czasie *Cagaan sar*, podobnie jak obowiązkowe było w całej Mongolii granie w *chorlo/dzendeme* w tym okresie. Popularne legendy mongolskie o genezie domino wskazują na symboliczny związek tej gry z sytuacją przejścia, zamianą śmierci w życie, pozorną śmiercią i kontynuacją życia w innej postaci niż pierwotna (z legendami tymi zetknęłam się podczas badań). Pozorna śmierć, przejście od śmierci do życia i jego kontynuacja, to także główne rysy wierzeń noworocznych. Do nich też nawiązuje prawdopodobnie swą symboliką domino. Można dodać, że największa liczba oczek znajdujących się na kamieniach domino wynosi 12. Wskazuje to również na związek gry z czasem i kalendarzem. „Kalendarzowa” symbolika cyfr występuje także w *chorlo/dzendeme*. Gracze rozkładają tu bowiem 60 kamieni na 12 części („jurt”). Każda „jurt” składa się z 5 kamieni. 60 to cyfra odpowiadająca latom wielkiego cyklu kalendarzowego, 12 zaś to cyfra odpowiadająca liczbie miesięcy w roku i lat tzw. małego cyklu (wielki cykl składa się z 5 cykli małych).

Można przypuszczać, że idea re-kreacji i płodności symbolizowana jest także przez gry, w których rekwizytami są: orzechy (*chuszga charwach* – strzelanie do orzechów), kawałki lodu, byczego rogu lub drzewa (*mösön szagaj charwach* – strzelanie do lodowej kostki), metal, pióra lub sierść (*teweg osziglooch* – wielokrotnie kopać pędzelek). Wspólną cechą wymienionych tu przedmiotów jest udział w akcie zapłodnienia oraz symboliczno-magiczny lub mityczny związek z pierwotną kreacją, potwierdzony m. in. przez wierzenia i mity. Pełnią one także funkcje magiczno-ochronne, na co wskazuje przede wszystkim czynność „strzelania” czy np. obecność metalu i sierści.

Jedną z zasadniczych informacji przekazywanych przez gry noworoczne

dotyczy czasu zmiany. Zmiana jest przede wszystkim komunikowana za pośrednictwem gier, w których rekwizytami są kości. Astragal jest bowiem sam symbolem dokonującej się lub pożądanej zmiany. Zmianę symbolizują również gry planszowe, a także gry polegające na „budowaniu jurt”, w których sytuacja wyjściowa jest zawsze różna od końcowej. W grach polegających na „budowaniu jurt” zachowania graczy mogą być także interpretowane jako symboliczny akt re-kreacji universum. W grach planszowych zaś – jak sądzę – przypomniana zostaje idea pierwotnej walki dwóch sił, toczącej się w momencie przejścia od śmierci do życia i narodzin.

Do gier planszowych, w które pasterze grali obowiązkowo podczas *Cagaan sar*, należały przede wszystkim: szachy (*szatar*), warcaby (*daam*), różne gry typu *buga* (jeleni), *ewer buch* (róg byka), *temeen tawag* (kopyto wielbłąda), *dörwön berch orchoch* (rzucanie „czterech trudnych”) i in. Istotą tych gier jest walka dwóch przeciwników. Opozycja walczących podkreślana jest przede wszystkim przez sposób oznaczenia pionków i figur, ich nazwy, kolory i kształty, oraz sposób ich ustawienia i oznakowania plansz, ich barwę, wyróżnienie szczególnych miejsc itp. Nasuwa to przypuszczenie o możliwości interpretowania walki toczącej się na planszy jako walki symbolicznej, zderzenia się dwu opozycji uniwersalnych. Można też przypuszczać, że planszowe gry noworoczne przypominały o wydarzeniach zachodzących w tym czasie w Naturze. Przykładem dążenia do zachowania zgodności charakteru gier z właściwym dla nich kontekstem może być m. in. wypowiedź jednego z informatorów dotycząca gry w szachy: „W czasie *Cagaan sar* grano w szachy. One są związane z walką, to można wtedy grać”⁸.

Trzeba jednak dodać, że tego rodzaju wypowiedzi należały do rzadkości. Nie zanotowałam też informacji świadczących o symbolicznym interpretowaniu gier planszowych. Tocząca się tu walka interpretowana jest bowiem najczęściej jako naśladowanie rzeczywistych wydarzeń, zwłaszcza wojny i polowania. Ten typ interpretacji prezentowany jest też najczęściej przez badaczy gier mongolskich (np. Amarsana, 1980; Bassanoff, 1974; Namdžildordż, 1963; Popova, 1974).

Na szczególną uwagę zasługują – moim zdaniem – te gry planszowe, w których walka toczy się o dostęp do wody (np. *tugal*, *dörwön buch*, *oloon sanaa*). Miały one – jak można przypuszczać – symbolikę kreacyjną. Miejsca związane z wodą oznaczane były na planszy jako studnia, morze lub po prostu woda. W wierzeniach ludów mongolskich woda reprezentuje kobietę. Morze określane jest też jako matka (Humphrey, 1974, s. 17, 18, 26). Woda (w postaci rzeki, morza lub studni) występuje ponadto jako granica między „swoim” i „obcym”, łącząc i zarazem dzieląc dwa światy. Jest mediatorem, umożliwia przejście, przemieszczenie się (Trocevič, 1981, s. 68). Ze względu na tę symbolikę gry, w których występuje woda, można – jak

⁸ Wywiad nr 247.

sądzę – interpretować jako symboliczny wyraz sytuacji zmiany, zwłaszcza że osadzone są one w kontekście noworocznym.

Interesujący wydaje się fakt, że bohaterami gier planszowych są przede wszystkim zwierzęta: konie, bydło rogate, cielęta, wielbłądy, psy, jelenie, wiewiórki ziemne, wilki. Pojawiają się również ptaki, np. jaskółka i słowik. W wierzeniach mongolskich wspomniane zwierzęta mogą pełnić funkcje mediacyjne. Niektóre z nich są też symbolicznie związane z płodnością, początkiem życia, a nawet z człowiekiem, jako jego przodkowie i zamiennicy. Są także, podobnie jak ptaki, pomocnikami Stwórcy (wyjątkiem jest tu wiewiórka ziemna *dżirch*). Wydaje mi się, że gry, w których występują tego rodzaju postacie, pełnią również funkcje mediacyjne, nawiązując zarazem symbolicznie do idei zmiany. Dzięki swej symbolice podkreślają one także idee noworocznego powrotu do początku i odradzania się życia.

Niektóre z gier planszowych są szczególnym przypomnieniem kolei ludzkiego losu, symbolicznym wyrazem walki z jego przeciwnościami, wzlotów i upadków. W ten sposób interpretują np. pasterze zasady gry *czüüczamaj* (nazwa nieprzetłumaczalna), *szambalyn szoo* (rajska kostka) i *badżij* (nazwa nieprzetłumaczalna). Ta ostatnia gra ma również pełnić funkcje magiczne. Zapobiega bowiem powrotowi zła na ziemię⁹.

III. GRY POCZĄTKU LATA I PRZEŁOMU JESIENI (LETNIO-JESIENNE) ORAZ IGRZYSKA

Jak już wspominałam, do gier charakterystycznych dla tego okresu należą przede wszystkim gry ruchowe, zwłaszcza *cagaan mod* (białe drzewo), *cagaan temeecech* (biały wielbłąd), *czono tarwagacach* (wilk i świstaki), oraz igrzyska (*eriin gurwan naadam*). W przeciwieństwie do gier wiosennych charakteryzują się one dynamiką, ruchem połączonym ze zmianą miejsca uczestników, występuje tu również nie notowana w przypadku gier wiosennych bezpośrednia próba sił i ich demonstracja. Siła podkreślana jest na różne sposoby, przede wszystkim przez zachowania uczestników, zgodne z regułami gier, rodzaj bohaterów, charakter rekwizytów i treść dialogów, towarzyszących niektórym grom. Pasterze zwracają na nią również uwagę interpretując poszczególne zachowania. Poza siłą w grach letnio-jesiennych podkreślana jest też w sposób symboliczny obecność życia i jego rozkwit. Analiza gier wskazuje również na symboliczny związek próby sił i jej demonstracji z sytuacją zmiany. Można więc przyjąć, że gry charakterystyczne dla tego okresu podkreślają zasadnicze cechy kontekstu – okresu letnio-jesiennego.

Gry związane z początkiem lata lub środkiem jesieni, a także igrzyska połączone ze składaniem ofiar na *owoo*, pełniły funkcje magiczne. Podobnie jak gry noworoczne, były one związane z magią płodności i mnogości oraz

⁹ Na przykład wywiad nr 255, a także: 232, 243, 247 i 251, wskazujące również na symboliczno-magiczne znaczenie tych trzech gier.

magią ochronną. W *cagaan mod* np. grali pasterze, gdy chorowało bydło. Grano przede wszystkim latem. Miało to – jak twierdzili pasterze – związek z rozprzestrzenianiem się chorób, zwłaszcza ospy bydłowej. Grano wówczas, gdy pojawiły się pierwsze objawy choroby, by zapobiec jej przeniesieniu do innych jurt. Jeżeli nie występowały objawy choroby, grano dla przyjemności lub w celach magicznych, np. „by kobyły dawały dużo mleka”. Drzewo rzucano w grze, „by nie zbiednieć; by zapewnić sobie bogactwo”. Ogólnie uważano, że *cagaan mod* jest grą „pożyteczną dla bydła”. „Chodziło o to, aby bydło nie umierało tak jak drzewo, które rzucano. Wyrzucając drzewo wyrzucano też chorobę, która nie była potrzebna”. W *cagaan mod* grano także, „by odegnąć wilki” (będące dla Mongołów personifikacją straty) i wszelkie złe siły¹⁰.

Wyścigi na *owoo tachich* organizowali natomiast pasterze, „by było dobre lato lub zima”, „by Lus sabdag nie gniewał się, by było dużo deszczu i by rosła trawa”, „aby było dużo deszczu, gdy w danym roku była susza”, „aby było dobrze ludziom i koniom”. Organizowano je także „przez szacunek dla bóstw, by przyniosły ludziom bogactwo, dały dużo deszczu i szczęście”. „Były one związane z wiarą, że właśnie dla *owoo* jest to potrzebne, żeby ucieszyć *owoo*. Gdyby chorowało bydło, gdyby była susza, to *owoo* powstrzymałoby nieszczęście grożące człowiekowi”. Zawody łucznicze natomiast organizowano przede wszystkim, „by nie było chorób bydła, zwłaszcza młodniaka, aby i ludzie nie chorowali w nadchodzącym sezonie”¹¹. Podobieństwo między celami, dla których organizowano igrzyska, i celami *owoo tachich* jest bardzo wyraźne. Można przypuszczać, że igrzyska miały wzmacniać zabiegi pasterzy związane ze składaniem ofiar na *owoo*, będąc zarazem jednym ze środków magicznych, za pomocą których pasterze próbowali wpływać na Naturę (o magicznych funkcjach *owoo tachich* patrz np.: Bawden, 1958; s. 37; Hasslund, 1949, s. 139-145; Tatár, 1976; s. 31; Unkrig, 1933, s. 531; Żukovskaja, 1977, s. 38; Kabzińska-Stawarz, w druku).

Gry i igrzyska pełnią także funkcje symboliczno-komunikacyjne. *Cagaan mod* np., w którą zaczyna się grać w 1-2 dniu lata – według słów pasterzy – „miała podkreślać przejście od wiosny do lata”. Jesienią „miała ona [natomiast] podziękować Lus sabdagowi za dobre lato”¹².

W tych samych dniach, w których inicjowano i kończono grę *cagaan mod*, grali pasterze w inne gry ruchowe, np. *cagaan temeecech*, *czono tarwagacach*, *dorgococh* (borsuk), *dawsand jawach* (jazda po sól). Podczas swoich badań nie zetknęłam się wprawdzie z tak wyraźnym, jak w przypadku *cagaan mod*, podkreśleniem komunikacyjnych funkcji tych gier, można jednak – jak sądzę – przyjąć, że pełniły one również tego rodzaju funkcje.

¹⁰ Cytaty pochodzą z wywiadów nr: 206, 243, 247, 248, 260.

¹¹ Wywiady nr: 236, 243, 247, 255, 260, 263, 264, 265.

¹² Z tego typu interpretacjami zetknęłam się przede wszystkim u Ojratów (Eletów i Mian-gatów), np. wywiady nr 207, 232 i 241.

Do takiego wniosku uprawnia nas nie tylko informacja o czasie występowania tych gier, towarzyszących zazwyczaj *cagaan mod*. Na ich związek z sytuacją zmiany w cyklu rocznym wskazuje również analiza tego typu gier, zwłaszcza pod kątem występujących tu bohaterów, rekwizytów, zachowań uczestników itp., prowadząca także do wniosku, iż takie gry, jak: *cagaan temeecech*, *czono tarwagacach*, *dawsand jawach* czy *dorgococh*, pełniły funkcje symboliczno-komunikacyjne.

Na uwagę zasługuje m. in. fakt, że bohaterami gier letnio-jesiennych są zwierzęta. Najczęściej jest to wilk i wielbłąd. Wilk występuje np. w grze *czono tarwagacach*, *dzorchoo jamaa* (wilk i koza) i *dorgococh*. Nazwę *czono* (wilk) nosiła też czasem jedna z drużyn biorących udział w grze *cagaan mod*. Drużyna przeciwna nosiła natomiast nazwę *er choń* (barany). W opozycji do wilka w wymienionych grach występują np. świstaki, kozy, owce i barany. Opozycja ta podkreślana jest także przestrzennie (najczęściej zakreśla się krąg, wewnątrz którego znajdują się zwierzęta atakowane następnie przez wilka).

Współcześni nam Mongołowie interpretują przeważnie gry, w których występuje wilk, jako naśladowanie takich zachowań, jak polowanie lub napad wilka na stada zwierząt. Przypisują też tym grom funkcje edukacyjne. Sądzą bowiem, że dzięki nim dzieci poznają prawa rządzące światem Natury. Niektóre zachowania uczestników gier wskazują jednak na to, że nie mamy tu do czynienia ze zwykłym naśladownictwem sytuacji występujących w rzeczywistości. Przykładem może być chociażby sprawdzanie znaków życia ofiary przez wilka w grze *dorgococh* (wilk łaskocze swą ofiarę zmuszając ją do powstrzymania śmiechu i do bezruchu). Innym zabiegiem, wskazującym również na to, że gry nie są zwykłym naśladownictwem rzeczywistości, jest zawiązywanie oczu wilkowi w grze *dzorchoo jamaa* lub nadawanie mu tytułów (gra w wilka i owce, którą opisuje Kljueva, 1960, s. 42). Wymienione tu przykłady wskazują przede wszystkim na symboliczne podkreślanie sytuacji zmiany przez gry. Taką sytuację symbolizuje też np. dialog, jaki wiodą świstaki z wilkiem we wstępnej fazie gry *czono tarwagacach*. Istotne jest przy tym to, że świstaki proszą wilka o ogień lub telegę (arbę), a więc o obiekty o właściwościach mediacyjnych. Dialog inicjujący grę jest jakby zaproszeniem do zmiany istniejącego porządku. Interesujący wydaje się fakt, że obiekty, o które proszą świstaki, mają im posłużyć np. do gotowania kleju, aby mogły zrobić łuk i strzały (ogień), lub do przewiezienia drew (arba), aby ugotować mleko, by nakarmić psa. Pies miał złapać srokę, z piór której świstaki chciały zrobić strzały (przykłady dialogów podaje np. Kljueva, 1960, s. 41; *Očerki...*, 1971, s. 206-207). Strzały, łuk i mleko, o których mówią świstaki, są znakami życia. Występują również jako elementy magii płodności. Informacja o gotowaniu kleju czy mleka wskazuje również na pożądanie zmiany sytuacji i na obecność ognia – symbolu lata, dzięki któremu rozwija się życie Natury.

W wymienionych grach wilk reprezentuje postawę aktywną. Jest wyraźnie

silniejszy od przeciwnika. Rolę wilka powierza się też najczęściej silnemu dziecku, a niekiedy dorosłemu. Aktywność wilka ujawnia się szczególnie w zestawieniu ze sposobem zachowania się pozostałych uczestników gier. Zachowują się one biernie, co nie znaczy – beczynnie. Nie atakują jednak wilka, starając się tylko unikać dotknięcia jego łap. Ofiara złapana przez wilka nie stawia oporu, lecz odchodzi na bok, kładzie się na ziemi, gdzie wilk sprawdza jeszcze oznaki jej przynależności do świata żywych. W grze *czono tarwagacach* wilk musi czasem wyganiać świstaki z nor, w *dorgococh* zaś także domaga się, by kozy wyszły poza bezpieczne dla nich koło. W grach, które przewidują rolę człowieka (np. wilki i owce), nie dochodzi do bezpośredniego starcia z wilkiem. Można przypuszczać, że gdybyśmy mieli do czynienia z naśladownictwem rzeczywistych sytuacji, znanych pasterzom z codziennej praktyki, to człowiek próbowałby walczyć z napastnikiem, broniąc swych stad. W grach natomiast współzawodnictwo między człowiekiem i wilkiem zostaje rozstrzygnięte np. w trakcie wyścigu, w którym bierze udział dziecko grające rolę wilka i dziecko będące jeźdźcem (wilk i owce). W *dzorchoo jamaa* z wilkiem walczy pies. W *dorgococh* natomiast starzec i starucha zachowują się biernie.

Parę wilk – świstak spotykamy nie tylko w grze. Występuje ona także np. w wierzeniach i legendach mongolskich oraz w praktykach myśliwskich towarzyszących polowaniu na świstaki. Interesujące wydają mi się zwłaszcza legendy o świstaku¹³, będące prawdopodobnie częścią wielkiego mitu słonecznego występującego w różnych wariantach od Sumatry po Kalifornię (szerzej na temat tego mitu pisze np. Brodjanskij, 1985, s. 115-121). Wskazują one m. in. na dwoistość natury świstaka i jego związek z sytuacjami zmiany. Są to przypuszczalnie zmiany w cyklu rocznym. Zachowania człowieka-zwierzęcia osadzone są bowiem wyraźnie w określonym kontekście czasowo-sezonalnym. Może to być lato, na co wskazuje np. nadmierna liczba słońc i silna emisja ich promieni, jak i jesień (obecność Plejad). U ludów mongolskich

¹³ Legendy mówią, że świstak był kiedyś człowiekiem. Raz Burchan zapytał go, czy trafi z łuku w Plejady. Człowiek zgodził się na próbę, lecz w trakcie zawodów Burchan zamienił jedną z zestrzelonych gwiazd. Gdy łucznik otworzył oczy, które wcześniej zasłonił mu Burchan – zobaczył, że nie trafił do celu. Odrąbał sobie wtedy duży palec u nogi i ręki i zamieszkał pod ziemią zamieniwszy się w zwierzę. Odtąd gdy świstak pragnie wyjść z nory, niebo próbuje dosięgnąć go strzałami. W walce tej pomaga mu wilk (Potanin, 1916, s. 32). W innym miejscu Potanin przytacza następującą opowieść: W Plejadach było niegdyś 7 gwiazd. Były one dawniej wspaniałymi ludźmi żyjącymi na ziemi. Jeden z nich był celnym strzelcem. Dla zakładu zaczął on strzelać do Słońca i Księżycy, ale nie trafił. Wtedy odrąbał sobie duży palec, umarł i odrodził się jako świstak, a pozostali bracia przenieśli się na niebo i utworzyli Plejady (Potanin, 1883, s. 232). W innej opowieści mowa jest o świstaku, który był również niegdyś człowiekiem, walczącym ze złymi duchami. Pewnego razu nad ziemią pojawiły się trzy słońca. Było bardzo gorąco i ziemia zaczęła wysychać. Burchan zapragnął, by człowiek zestrzelił niepotrzebne słońca, ale on trafił tylko w jedno z nich. Ze wstydu obciął sobie duże palce u rąk i nóg i zamienił się w świstaka, chowając się pod ziemię (Smolev, 1903, s. 101-103).

Plejady pojawiają się również w sytuacjach zmiany. Jak pisze Pozdniejew, w mongolskich klasztorach, gdy pojawiły się Plejady, urządzano święto lamp, wyznaczające początek zimy (Pozdneev, 1887, s. 371-380). Niektóre rody buriackie obchodziły natomiast nowy rok jesienią, gdy na Niebie ukazały się Plejady (Changalov, 1960, s. 367).

Wilk w kulturze mongolskiej ma odmienną pozycję niż świstak. W wierzeniach występuje on m. in. jako przodek, poprzedzający o kilka (18, 22) pokoleń Czyngiz-chana (Godziński, 1981, s. 31-34; Kałużyński, 1978, s. 99). Jako przodek, a zarazem reprezentant Nieba, jest on symbolem mężczyzny, a co za tym idzie – siły i aktywności, stanowiących atrybut mężczyzny. W grze wilk jest właścicielem ognia, co wskazuje na jego nadnaturalne właściwości i możliwości pełnienia funkcji mediacyjnych. Jako mediator wilk występuje w wierzeniach i obrzędach wielu ludów, zwłaszcza w praktykach inicjacyjnych (patrz np. Tokarska, Wasilewski, Zmysłowska, 1982). Przypuszczalnie tego rodzaju funkcje pełni również wilk, występujący jako centralna postać w wielu grach, które stają się mediatorami. Nasuwa się przypuszczenie, że gry, w których występuje wilk, symbolizują moc i siłę Natury w okresie letnio-jesiennym, a także – podobnie jak np. *cagaan mod* – komunikują o sytuacji zmiany (przejście od wiosny do lata, przełom jesieni). Na związek gry z tym okresem zmiany i przełomu wskazuje też – jak sądzę – charakter uczestnictwa. Uczestnikami gier, o których tu wspomniałam, są przede wszystkim dzieci w wieku 10-13 lat. Wiek ten uważany jest przez Mongołów za przejściowy od dzieciństwa do młodości. Wydaje się on odpowiedni do symbolicznego podkreślania przekroczenia progu dzieciństwa Natury (wiosna) i wejścia w okres jej młodości (lato). Odmienność tych okresów zdają się także podkreślać zachowania uczestników (opozycja: siła – słabość / aktywność – bierność). Jest ona wyraźnie widoczna zwłaszcza wówczas, gdy przeciwnikiem dzieci staje się osoba dorosła, grająca rolę wilka.

Być może gry, o których tu mowa, były niegdyś związane z obrzędami inicjacyjnymi? Nie dysponujemy, niestety, informacjami, które wskazywałyby na istnienie tego typu obrzędów (związanych ze zmianą przynależności do określonej grupy wieku, zwłaszcza młodych chłopców) w kulturze mongolskiej. Bez tych informacji zaś teza ta nie może być rozpatrywana.

Jak już wspomniałam, bohaterami gier letnio-jesiennych były także wielbłądy. W grze *cagaan temeecech* np. młody, biały wielbłąd był atakowany przez wielbłąda-samca lub (aczkolwiek o wiele rzadziej) przez biedaka z chorym wielbłądem, staruchę, a także wilka. Napadniętego bronili ludzie (bogacz, gospodarz i jego pomocnicy, dzieci) lub wielbłądzice (cały czas jest tu oczywiście mowa o rolach, w które wcielają się uczestnicy gry).

Atak poprzedzony był improwizowanym dialogiem lub monologiem jednej ze stron, z którego wynikało, że przedmiotem toczącej się w czasie gry walki jest nie tyle sam wielbłąd, ile jego sierść. Napastnicy powtarzali np. wiele razy *cagaan temee noos, chöös*, co można przetłumaczyć następująco: biały

wielbłądzie, daj nam wiele dobrej sierści¹⁴. Potanin natomiast podaje, że dzieci naśladowujące wyganianie wielbłąda z zagrody we wstępnej fazie gry (tj. przed atakiem) mówiły, że garb tego zwierzęcia jest tak wielki, jak człowiek, jego stopy są jak łopaty, mięśnie – jak naczynia do picia herbaty, a sierść może wypełnić cały kosz (Potanin, 1881, s. 120).

W grze tej ujawnia się mediacyjna rola sierści i samego wielbłąda, potwierdzona przez wierzenia mongolskie. Na uwagę zasługuje m. in. fakt, że wśród osób pragnących zdobyć białego wielbłąda czy jego sierść, znajdują się chorzy, starcy, biedacy (chory jest też wielbłąd towarzyszący biedakowi). Ci zaś, którzy posiadają białego wielbłąda, są bogaci, zdrowi i silni. Zdobycie pożądanego obiektu ma – jak można się domyślać – przynieść napastnikom korzystną dla nich zmianę. Magiczne funkcje sierści, jej udział w magii mnogości i płodności są sprawą powszechnie znaną (np. Bajburin, 1983, s. 42). U niektórych ludów Azji Środkowej występują też np. wyraźne związki sierści wielbłądziej z magią ochronną (np. Firštejn, 1978, s. 202, 204-205). Mongołowie przypisują białemu wielbłądowi funkcje mediacyjne i magiczne. Jest on przede wszystkim związany z bogactwem¹⁵. Wierzą też, że zwierzę to pochodzi z Nieba, że jeździ na nim sam Burchan-bagsz (Potanin, 1883, s. 273). Białe wielbłądy, podobnie jak białe konie, należały do najcenniejszych подарunków noworocznych ofiarowywanych Wielkiemu Chanowi (Marko Polo, 1954, s. 249).

W grze *cagaan temecech* toczy się również walka między aktywnym napastnikiem (jest nim zwłaszcza wielbłąd-samiec, będący dla Mongołów uosobieniem siły życiowej) a ludźmi lub wielbłądzicami ochraniającymi obiekt ataku – białego wielbłąda. Zwierzę to, mimo swych cennych właściwości magiczno-symbolicznych, jest uważane przez Mongołów za uosobienie słabości, podobnie jak np. bladzi ludzie. Opozycja: silny – słaby nie występuje tak jawnie, gdy napastnikami są ludzie. Mamy tu natomiast opozycję: zdrowie/bogactwo/młodość – choroba/starość/bieda. W obydwu przypadkach postaci stanowiące jeden człon opozycji są właścicielami białego wielbłąda i jego sierści [wielbłąd i sierść z konotacją dodatnią – znak +], postaci stanowiące drugi człon opozycji nie posiadają natomiast tych rekwizytów [wielbłąd i sierść z konotacją ujemną – znak –].

Cagaan temee występowała w tych samych okresach, w których Mongołowie grali w *cagaan mod*. Na związek ten zwraca również uwagę Tangad (1983, s. 58). Można przypuszczać, że również ta gra – analogicznie do *cagaan mod* – miała symbolizować przejście od wiosny do lata. I tu uczestni-

¹⁴ Na przykład wywiad nr 264.

¹⁵ Na grzbiecie białego wielbłąda przewożono np. posag dziewczyny w obrzędzie weselnym, pragnąc zapewnić jej bogactwo. W tym samym celu trzeba było np. położyć posążek bóstwa na grzbiecie białego wielbłąda po zakończeniu modlitw i wyjściu ze świątyni (np. wywiad 226, 255).

kami były dzieci w wieku 10-13 lat, a więc uważanym za przejściowy od dzieciństwa do młodości.

Inna gra, w której centralną postacią jest wielbłąd, to *dawsand jawach* (jazda po sól). Dzieci uczestniczące w niej naśladowały karawanę kupców i wielbłądzic. Po drodze karawana atakowana była przez wielbłąda – samca. Nazwa gry wskazuje na to, że walka toczy się o sól (prawo do jej posiadania). Informacja ta wydaje się istotna. Pozwala bowiem wnioskować o znaczeniu gry. Mongołowie przypisywali soli właściwości lecznicze. Nie pożyczali jej np. nigdy w obawie przed chorobą dzieci, która mogła stać się następstwem pożyczki. Sól objęta też była zakazem wynoszenia z jurty w takich sytuacjach szczególnych, jak np. kastracja baranów, pogrzeb, poród wielbłądzicy (o zakazie tym pisze Wasilewski, 1980, s. 286). Podobny zakaz dotyczył ognia, który – tak jak sól – traktowany był przez pasterzy jako obiekt, bez którego nie można żyć. Sól miała więc znaczenie magiczne. W grze ujawniają się również jej właściwości mediacyjne. Dopóki znajduje się ona w posiadaniu kupców [sól o konotacji dodatniej – ze znakiem +] wykonują oni czynności, które można traktować jako znaki życia (jedzą, rozmawiają, poruszają się, jadą, naśladowują picie herbaty itp.). Jeżeli jednak kupcy zostaną pozbawieni soli przez wielbłąda [sól ze znakiem –], to gra kończy się i działania kupców ulegają zawieszeniu. W roli mediatora występuje tu również wielbłąd.

I w tej grze dochodzi do starcia dojrzałości i siły ze słabością. Siła reprezentowana jest przez wielbłąda – samca (czasem przez wilka), słabość zaś przez samice, które w walce wspomagane są przez człowieka (kupcy).

Inną grą letnio-jesienną, będącą próbą sił, jest *szirdeg tatach* (rozciąganie wołoku), a także *ols dees tatalcach* (przeciąganie liny). *Szirdeg tatach* organizowali pasterze przede wszystkim w okresie produkcji wołoku (informacje o tej grze znajdują się np. w *Očerkach istorii kul'tury MNR*, 1971, s. 206). Trudno dziś jednak powiedzieć, czy zawody te miały w przeszłości jakieś znaczenie poza sprawdzianem sił zawodników. Podobnie w przypadku *ols dees tatalcach*, o której pisze np. Dzorig (1960, s. 100), nie podając jednak informacji o sposobie interpretowania tej gry przez pasterzy ani nawet o jej kontekście czasowo-sytuacyjnym. Z informacjami o tej grze nie zetknęłam się podczas swoich badań. Można tylko przypuszczać, że *ols dees tatalcach*, jak też *szirdeg tatach*, miały niegdyś dla Mongołów znaczenie magiczno-wróżebne (podobnie jak miały dla niektórych ludów zawody polegające na przeciąganiu liny; por. np. zawody organizowane przez Eskimosów, o których pisze Mauss, 1973, s. 626-627). Być może i w tym przypadku siła reprezentowana przez graczy była symbolicznym wyrazem siły Natury w okresie letnio-jesiennym.

Charakter rekwizytów występujących w grach letnio-jesiennych u Mongołów wskazuje – moim zdaniem – wyraźnie na związek tych gier z życiem, płodnością i mnogością. Drzewo i sól są np. symbolami życia. Sierść asocjowana jest z płodnością i mnogością, podobnie jak wołok. Zauważmy, że

posiadanie tych przedmiotów oznacza zawsze sytuację korzystną dla graczy, ich utrata zaś prowadzi do porażki. Zwycięstwo i przegraną możemy tu rozpatrywać zarówno w kategoriach sportowej rywalizacji, jak też symbolicznie.

Dotychczasowe rozważania służyły ilustracji tezy o symboliczno-komunikacyjnej funkcji gier ruchowych, które w określonym kontekście czasowym znaczą moment zmiany, przekazując zarazem informacje o tak istotnych cechach okresu letnio-jesiennego, jak zwycięstwo siły Natury, jej aktywność i pełnia życia, mnogość i płodność.

Funkcje symboliczno-komunikacyjne pełniły także igrzyska (generalnie) oraz poszczególne „gry mężczyzn”. W przekazie informacji o zasadniczych cechach kontekstu uczestniczyły także pojedyncze zachowania składające się na kompleks określany mianem igrzysk.

O komunikacyjnej funkcji igrzysk możemy wnioskować m. in. na podstawie wypowiedzi pasterzy, którzy twierdzili, że „trzeba było organizować nadom, bo to święto” (informacja dotyczy nadomu na *owoo tachich*); „nadom miał pokazać, że to święto”; „dzięki koniom, które są największym skarbem człowieka, *owoo* słyszało, że ludzie organizują wyścigi”; „trzeba było zauważyć, że trudny czas jest poza nami” (ta wypowiedź dotyczy organizacji igrzysk w związku z *owoo tachich*, które przypadało na początek lata)¹⁶.

Funkcje komunikacyjne pełnił np. szczególny sposób przystrajania koni wyścigowych. Ogon konia przewiązywano w połowie długości, na grzywie zaś robiono pęczki z włosia. W tym celu używali pasterze rzemieni ze skóry jelenia. Rzadziej były to kawałki czerwonego materiału. Według zanotowanych przeze mnie informacji, zabiegi te służyły nie tylko celom dekoracyjno-estetycznym („bo koń musiał być ładny w święto”), lecz także miały informować samego konia o czasie święta. Znakiem święta są też rzemienie z jeleniej skóry używane przez Mongołów do ozdabiania świątecznej odzieży. Można przypuszczać, że wplatanie rzemieni we włosy konia było również znakiem święta – zmiany¹⁷.

Funkcje symboliczno-komunikacyjne pełniły też np. naszycka, jakie znajdowały się na kostiumach jeźdźców (np. znak *öldzij*, skrzydlaty koń, pentagram, ptak w locie, motyl i in.). Według informacji samych pasterzy, miały one symbolizować wyścig.

Znaczące funkcje pełniły też np. okrzyki *gijn-goo!*, wydawane przez jeźdźców. Były one nie tylko bodźcem dla zwierząt, lecz także – według samych

¹⁶ Na przykład wywiady nr 243, 247, 259, 260, 262, 274, 275.

¹⁷ Rzemienie wplatali też Mongołowie we włosy chłopcom, którzy ukończyli 15 lat i przechodzili do innej grupy wieku (Szyrkiewicz, 1981, s. 179), a więc także w sytuacji zmiany. Podobne traktowanie młodzieńca i konia nie wydaje się dziwne, jeśli zważymy na ich symboliczną tożsamość, na którą wskazują np. wierzenia i eposy bohaterskie Mongołów (pisze o tym Lipec, 1984). Można też dodać, że młodym ludziom wplatano również we włosy czerwone dodatki, asocjując je zarazem z młodym wiekiem, rozwojem i płodnością oraz rozkwitem (Szyrkiewicz, 1981, s. 175).

pasterzy – „miały informować konie o tym, że nie uczestniczą w jakiejś zwykłej grze, lecz w wyścigu”.

Wiele zachowań uczestników igrzysk można określić jako niecodzienne. Dla przykładu wymienimy tu tzw. taniec zapaśnika, polewanie karków i głów koni kumyssem lub mlekiem, nadawanie tytułów i sławnych imion zwycięzcom, specjalne gesty powitalne wykonywane przez zapaśników (skierowane do ważniejszych gości), trzykrotne okrażanie placu, a także *owoo* i koniowiązu, do którego przywiązywano konie przed wyścigiem, przez jeźdźców przed rozpoczęciem biegów, śpiewanie pieśni informujących o kolejnych fazach wyścigu i sławiących zwycięzców, specjalne stroje jeźdźców i zapaśników, ozdoby koni, golenie włosów przed walką przez zapaśników czy jazda bez siodła (o niektórych z wymienionych tu zachowań będzie jeszcze mowa).

Wydaje mi się, iż zachowania tego rodzaju służyły również podkreśleniu sytuacji szczególnej dla człowieka i całej Natury, zwłaszcza czasu zmiany. Niektóre z nich pełniły też funkcje magiczne, np. przewiązywanie włosów ogona i grzywy końskiej miało – według samych pasterzy – wpływać dodatkowo na samopoczucie tych zwierząt (a także Natury, *owoo* i gór) i pomagać im w zwycięstwie. Jeźdźców miały natomiast wspomagać stożkowate czapeczki oraz hafty i naszytki znajdujące się na ich kostiumach. Magiczne funkcje pełniły też np. okrzyki wznoszone przez widzów na cześć celnych strzelców. Pasterze wierzyli, że odpędzały one zło od miejsca, w którym odbywały się igrzyska, i wspomagały dobro w walce ze złem: Budziły one także Lus sabdaga, o ile spał jeszcze w czasie zawodów. Przynosiły więc zarazem pożądaną zmianę. Były też bodźcem dla nadchodzącego lata (por. informacje o schodzeniu na ziemię Lus sabdaga w 1-2 dniu lata).

Część wypowiedzi pasterzy dotyczących igrzysk wskazywała na ich związek z demonstracją siły: „Chodziło o to, by pokazać swoją siłę, szybkość koni”; „chodziło o to, by pokazać *owoo*, że ludzie są silni, że żyją”; „na nadomie pokazywano broń i demonstrowano technikę strzelania. Trzeba było pokazać, że są silni i celni strzelcy”; „dzięki koniom *owoo* słyszało, że ludzie organizują wyścigi, że są zdrowi, silni, cieszą się, są żywi, urządzają dobre wyścigi, mają dobre konie”. Ludzie „chcieli [także] pokazać swoje bogactwo, że ma się dużo koni, bo to było święto”. „Chodziło [też] o to, by zmierzyć się, by pokazać swoje umiejętności”¹⁸.

Jednym ze sposobów demonstrowania siły człowieka (i całej Natury – o ile przyjmiemy, że igrzyska podkreślały zasadnicze cechy okresu letnio-jesiennego) są zapasy. Istotna jest tu zarówno siła zawodników, jak też wiele zachowań demonstrowanych w sposób symboliczny. Niektórzy badacze kultury mongolskiej sądzą wręcz, że zapasy są reminiscencją wierzeń o symbolicznej walce sił (np. Viktorova, 1980, s. 44).

Do zachowań, w których siła zawodnika demonstrowana jest w sposób jawny i symboliczny zarazem, należą np.: naśladowanie zachowań niektórych

¹⁸ Na przykład wywiady nr: 247, 259, 260, 262, 274, 275.

ptaków i zwierząt, rozłamywanie kości zwierzęcych, nadawanie tytułów zwycięzcom, charakterystyczne nagrody przyznawane najlepszym zawodnikom przez specjalną komisję, podział niektórych nagród między zawodników, widzów i całą Naturę.

Do charakterystycznych zachowań zapaśnika przed walką i po zwycięskiej rundzie należało np. bieganie po placu, wymachiwanie rękoma, podskoki, demonstrowanie niektórych chwytów itp. Na ogół przyjmuje się, że gesty te są związane z naśladowaniem ptaków, zwłaszcza mitycznego Garudy (mong. Chan Gard) lub orla. Zachowania te określa się też najczęściej jako „taniec zapaśnika” (np. Damdin, 1966, s. 7; *Očerki...*, s. 201; Olędzki, 1973, s. 136). W ten sposób interpretują też najczęściej te zachowania sami pasterze. Według niektórych badaczy zachowania zapaśników są pozostałością totemizmu (np. Vjatkina, 1960, s. 261; Viktorova, 1980, s. 45). Z zanotowanych przeze mnie informacji wynika natomiast, że tzw. taniec zapaśnika może być interpretowany przez pasterzy jako demonstracja sił zawodnika, pokazywanie, iż zawodnik jest tak silny, jak Chan Gard. Również niektórzy badacze twierdzą, że zawodnik powinien posiadać cechy charakterystyczne dla tego ptaka, tj. siłę, szybkość, zręczność, odwagę (Namnandordż, 1957).

Demonstracją siły było też prawdopodobnie zachowanie polegające na naśladowaniu byka. Zawodnik przed walką brał do ręki nieco ziemi i rzucał nią w przeciwnika. Moi informatorzy określali te zachowania jako walkę byków, kopanie ziemi przez walczące zwierzęta.

Innym sposobem demonstrowania sił zapaśnika było przełamywanie kości pochodzącej z nogi byka. Według moich informatorów miało to miejsce przed walką. Magsardżaw natomiast pisze, iż zawodnicy przełamywali kość wołową po walce. Przełamywali też czerep owcy (Magsardżav, 1960, s. 11).

Zwycięzca był nagradzany przez specjalną komisję m. in. produktami mlecznymi (*cagaan idee*), zwłaszcza suszonym serem. Miało to wzmocnić zawodnika po walce: „*cagaan idee* wpływa na siłę i jest bardzo cenione”¹⁹. Zawodnik przykładł garść *cagaan idee* do czoła, co – według moich informatorów – miało przynieść powszechne bogactwo i dostatek, a następnie rzucał to jadlo w kierunku widzów. Kolejne garści *cagaan idee*, jakie podawał mu sekundant, rzucał potem w kierunku *owoo*, gór, Nieba, dzieląc się ze wszystkimi swoim zwycięstwem. Widzowie dzielili się otrzymanym *cagaan idee* wierząc, że przyniesie im szczęście, doda sił. Zwłaszcza młodzi, początkujący zapaśnicy wierzyli, że spróbowanie tego jadła pomoże im odnieść zwycięstwo (Damdin, 1966, s. 9). Rzucanie *cagaan idee* w kierunku gór, Nieba, *owoo* itp. było przez pasterzy interpretowane jako prośba o pomoc, skierowana do Natury, zwłaszcza zaś do Ziemi, która miała dać zapaśnikowi swoją siłę. Inaczej interpretuje ten zwyczaj Damdin pisząc, że zawodnik okazywał szacunek Naturze, ofiarowując jej zarazem swą siłę i zwy-

¹⁹ Cytat pochodzi z wywiadu nr 267. O wpływie *cagaan idee* na siłę człowieka mówili też np. informatorzy nr: 272, 273 i 274.

cięstwo (Damdin, 1966, s. 9). Jak wykazały moje badania, dzielenie się *cagaan idee* z Naturą miało też funkcje magiczne. Czyniono to bowiem, „aby wszystkim było dobrze, by było w dobrym gatunku, zdrowe”; „rzucając *cagaan idee* zawodnik chciał, by na następny raz było jeszcze więcej jedzenia. Chciał też ucieszyć góry i Naturę”²⁰.

Istniała więc, jak widać, szczególna wymiana sił między zapaśnikami a Ziemią/Naturą. W wymianie tej istotne funkcje pełniło *cagaan idee*. Nasuwa się przypuszczenie, że owym magicznym udziałem Ziemi w przekazywaniu sił zapaśnikom można tłumaczyć np. zachowanie zawodników przed walką polegające na obrzucaniu się grudkami ziemi, kopaniu ziemi, interpretowane jako naśladowanie byków. W ten sposób można też – być może – wyjaśnić zachowanie polegające na dotykaniu ziemi rękoma po zwycięskiej walce. W zwyczaju tym znajdujemy ślady dawnych wierzeń, o których wspomina np. *Tajna historia Mongołów*, donosząc o szczególnym wpływie Ziemi na człowieka i jej właściwościach opiekuńczych. Kronika kilkanaście razy wspomina o dodawaniu siły oraz opiekowaniu się Czyngizchanem przez Ziemię (bóstwo Ziemi). Pod jej opieką znajdowały się też stada, dzieci, zwierzęta i wszystko to, co powinno się bujnie rozwijać. Była ona patronką młodego życia (Kałużyński, 1983, s. 93-94; autor powołuje się np. na § 125 i 199 *Tajnej historii*...).

Charakterystycznym elementem zapasów – nawiązującym wyraźnie do pojęcia siły i wskazującym na jej demonstrowanie podczas igrzysk (oraz preferowanie tego czynnika w zapasach) są tytuły (*col'*), jakie przyznawane były zwycięzcom przez komisję sędziowską na ważniejszych nadomach. Zawodnik, który zwyciężył w 5-6 rundach, otrzymywał tytuł *naczin* (sokół) lub *charcaga* (jastrząb), po 7-8 rundach zwycięzca otrzymywał tytuł *dzaan* (słoń), po 9-10 – *arslan* (lew). Jeżeli zawodnik zwyciężył w kolejnych igrzyskach, otrzymywał tytuł *awraga* (siłacz, mistrz). Ten tytuł otrzymywał również koń, który zwyciężał w trzech wyścigach pod rząd (przez trzy kolejne lata). Pojęcie siły wyrażał również tytuł, jaki przyznawano zwycięzcy w zawodach łuczniczych. Strzelec, który miał np. 20 celnych trafień na 20 strzałów, zwany był *erczimtei mergen* (silny, celny).

Siłę, a zarazem waleczność zawodników podkreślały też – jak sądzę – nagrody rzeczowe. Zwycięzca w zapasach otrzymywał np. pancerz, łuk i strzały, piki, szable, tarcze, itp. części odzieży dawnego wojownika (np. Cewel, 1951, s. 18). Oprócz nagród tego rodzaju zwycięzcy otrzymywali także np. jurtę wraz z wyposażeniem, odzież, herbatę, pieniądze i in.

W mniej jawny niż w przypadku zapasów sposób demonstrowana jest siła w wyścigach koni. Bierze się ją jednak pod uwagę przy wyborze koni wyścigowych. Istnieje przy tym wyraźny związek między siłą konia a jego wiekiem, maścią i płcią. W pocz. XX w. w igrzyskach uczestniczyły konie od 2 do 7 lat i powyżej. Było to odstępstwem od wcześniejszych tra-

²⁰ Wywiady nr 267, 272, 273 i 274.

dycji, zgodnie z którymi do wyścigów można było wystawiać wyłącznie dorosłe sztuki (*ich nas, ich mor', ich nastaj mor'*). pięciolatki (*sojoolon*) i czterolatki (*chiadzaalan*). Dopiero w XVIII/XIX w. dopuszczono do wyścigów młodsze konie, a także żrebaki (Magsardżav, 1960, s. 14; Dzorig, 1960, s. 39). Moi informatorzy wyjaśniali, iż młode konie nie powinny występować podczas igrzysk, gdyż nie są dostatecznie silne. U Miangatów jednakże nie dopuszczano do biegów koni 6-letnich, gdyż — jak mi mówiono — w tym okresie wyrzynały im się zęby i nie miały odpowiednich sił do walki. U Eletów natomiast nie wystawiano 5-latków, gdyż uważano, że nie są tak silne jak 6-latki. Widzimy więc, że istniały różne sposoby i kryteria oceniania przydatności konia do wyścigów pod względem jego siły związanej wyraźnie z wiekiem.

Siła konia łączona była także z maścią zwierzęcia. Mongołowie wystawiali do wyścigów przede wszystkim konie o ciemnej maści. Białe — podobnie jak *cagaan temee* — kojarzyły się im ze słabością i starością. Cechy te zaś nie powinny być demonstrowane podczas *naadamu*.

W wyścigach nigdy nie uczestniczyły kobyły. Mongołowie uważali bowiem, że kobyła reprezentująca element żeński w Naturze nie może brać udziału w zawodach, których sama nazwa wskazuje na związek z mężczyzną. Nie darzy się jej także odpowiednim szacunkiem. Jak już wspomniałam, jednym z celów igrzysk była demonstracja dobrych, silnych koni. Można więc przypuszczać, że np. czynnikiem decydującym o niedopuszczaniu kobył do zawodów był fakt, iż reprezentowały one pierwiastek żeński, a więc słabość (w przeciwieństwie do konia-mężczyzny). Ta zaś nie może być ujawniana, gdy Natura przeżywa okres swego rozkwitu i pełni²¹.

Szczególne znaczenie przypisywali Mongołowie kurzawie, jaką wznosiły kopyta pędzących koni. Wierzyli bowiem, że zapewnia ona dalszą, dobrą egzystencję. Widzieli w niej także świadectwo życia, żywego stepu. Widok kurzawy wydobywającej się spod kopyt wierzchowców miał cieszyć nie tylko pasterzy. Wraz z nimi radowała się bowiem cała Natura, zwłaszcza zaś Niebo i Ziemia. O pyle powstającym w czasie biegu koni wiele się mówi np. w eposach mongolskich. Jest on dowodem szybkości i siły konia, a zarazem symbolem jazdy konnej i mnogości (patrz np.: Lipiec, 1984, s. 151-154).

Mówiąc o podkreślaniu letniej pełni i siły Natury za pośrednictwem zachowań ludycznych można jeszcze wspomnieć o ceremonialnym picu kumysu, które było traktowane przez Mongołów jako rodzaj zabawy. Przeradzało się ono nierzadko w „święto opilstwa”, a nadmiar wypitego napoju często

²¹ Myślę, że takiemu ukrywaniu słabości służy też np. nagradzanie i tytułowanie konia, który przybył ostatni na metę wyścigu, w sposób wskazujący na zrównanie go z koniem — zwycięzcą (polewanie głowy i karku kumysem, wręczanie gospodarzowi konia nagród podobnych do tych, jakie otrzymał gospodarz — właściciel zwycięzcy). Jako piętnowanie słabości można natomiast — jak sądzę — interpretować kary wymierzane uczestnikom *cagaan mod*, którzy „nie mieli dość sił, by zwyciężyć”. Zawodnicy ci siadali na linii startu-mety obok obserwujących grę starców.

prowadził do wymiotów. Picie kumysu przybierało formy współzawodnictwa. Zwycięzał zawodnik, który wypił więcej napoju (mogło to być np. 10-15 litrów). Wydaje mi się, że to karnawałowe niemal opilstwo jest nie tylko wyrazem radości. W szczególnych sytuacjach można w nim również widzieć znak życia Natury.

Ulubioną rozrywką — przede wszystkim mężczyzn — podczas święta pierwszego kumysu lub mleka była gra w palce (*churuu gargach* — wystawiać palce). Nie dochodziło tu wprawdzie do bezpośredniego starcia między jej uczestnikami, jak np. w grach ruchowych; *churuu gargach* można jednak również przypuszczalnie interpretować jako próbę sił, a zarazem ich demonstrację. W grze tej zwycięstwo przypadało temu z zawodników, który na dany znak pokazał palec „silniejszy” od palca przeciwnika (siła każdego z palców była określona przez reguły gry).

Preferencja gry przez mężczyzn i ich zdecydowanie częściej notowane uczestnictwo w *churuu gargach* wynikało prawdopodobnie z faktu, że to właśnie mężczyzna jest w kulturze mongolskiej uosobieniem siły. Jemu też przysługuje prawo jej demonstrowania. Gwoli ścisłości należy jednak wyjaśnić, że symboliczna demonstracja siły w grach nie musi być związana wyłącznie z udziałem mężczyzn. Istotne są tu również role, jakie grają poszczególne osoby, i charakter postaci, w jakie się wcielają, zwłaszcza zaś symboliczny związek bohaterów gier z siłą (jest to wyraźnie widoczne zwłaszcza w przypadku gier, w których główną rolę odgrywa wilk i wielbłąd). Ważne są również reguły, pozwalające na przejawianie aktywności, walkę i demonstrację sił wszystkich zawodników.

*

Reasumując, przynależność gier do określonego kontekstu czasowo-sytuacyjnego nie wpływa na rodzaj pełnionych przez nie funkcji. Zarówno gry wiosennej, jak i letnio-jesienne są bowiem elementem magii płodności i mnożności oraz magii ochronnej, aczkolwiek w okresie noworocznym pełnią one przede wszystkim rolę bodźca dla rozwijającej się Natury, ochraniając także odradzające się życie, podczas gdy w porze letnio-jesiennej mają przede wszystkim zapewnić pasterzom dobre warunki wypasu stad, zachowując w dobrej kondycji odrodzone i osiągające teraz swą pełnię życie. Gry pełnią też funkcje symboliczno-komunikacyjne. W tej sferze widoczne są jednak wyraźne różnice między grami wiosennymi i letnio-jesiennymi dotyczące przede wszystkim treści przekazywanych informacji o istocie kontekstu. Inne są więc treści przekazywane przez gry wiosenne, inne zaś te, które niosą gry letnio-jesienne (zarówno wówczas, gdy rozpatrujemy gry w kontekście świątecznym lub w momencie innego przełomu w cyklu kalendarzowym i rocznym, jak i wówczas, gdy widzimy w grach znak sezonu).

Na zakończenie chciałabym jeszcze wspomnieć o jednej, wspólnej wszystkim grom roli, wskazującej także na magiczne funkcje tego rodzaju zachowań ludycznych. Jest to rola daru. Mongołowie — jak sami mówią — grają

bowiem najczęściej „dla Natury, dla Lus Sabdaga, dla owoo, gór, drzewa, ognia” itp. Czynią to nie tylko po to, aby obiekt, dla którego przeznaczony jest ów szczególny dar, cieszył się wraz z ludźmi. W kulturze mongolskiej – jak w wielu innych – obowiązuje zasada odwzajemniania daru. Mongołowie wierzą, że ich dar zostanie również zwrócony, aczkolwiek w innej postaci. Darem Natury (i jej szczególnych konkretyzacji) ma być np. ładna pogoda i pomyślne warunki wypasu stad, obfitość dóbr, zdrowie ludzi i zwierząt. W tej wymianie darów między człowiekiem a Naturą – jak widzimy – gry spełniają istotne funkcje mediacyjne. Tłumaczy to również m. in. obowiązek grania w szczególnych momentach, np. zmiany w cyklu rocznym.

LITERATURA

Amarsana D.

1980 *Mongol'skie nacional'nye igry*, „Mongolia”, nr 8, s. 25.

Bajburin A. Ch.

1981 *Semiotičeskij status veščej i mifologija*, Sbornik Muzeja Antropologii i Etnografii, vol. 37, Leningrad, s. 215-226.

1982 *Nekotorye voprosy izučenija ob'ektivirovannyh form kul'tury (k probleme ètnografičeskogo fakta)*, Sbornik Muzeja Antropologii i Etnografii, Leningrad, vol. 38, s. 5-15.

1983 *Žilišče v obrjadach i predstavlenijach vostočnych slavjan*, Leningrad.

Baldandžapov P. B.

1970 *Altan tobči. Mongol'skaja letopis XVIII v.*, Ulan Ude.

Bassanof N.

1974 *Les jeux de calculs Mongols*, Études Mongoles, Labethno, vol. 5, s. 61-66.

Bawden C. R.

1958 *Two mongol texts concerning obo-worship*, „Oriens Extremus”, vol. 5, nr 1, s. 23-41.

Bolor Erike...

1959 *Bolor Erike. Mongolian chronicle by Rasipun-gsur with a critical introduction by the R. A. Mostaert*, Scripta Mongolica III, vol. 5, Cambridge.

Brodjanskij D. L.

1985 *Strelok Kado i boginja Amaterasu v proizvedenijach neolitičeskich skul'pturov (dva opyta soedinenija mifologičeskich i archeologičeskich tekstov)*, „Sovetskaja Ètnografija”, vol. 2, s. 116-121.

Cevel

1951 *Mongolyn böchijn tüüchaj*, Ulan Bator.

Changalov M. M.

1960 *Sobranie sočinenij*, t. 3, Ulan Ude.

Damdin Dž.

1966 *Mongol büch*, Ulan Bator.

Dzorig R.

1960 *Mongol ardyn sport*, Ulan Bator.

Firštejn L. A.

1978 *O nekotorych obyčajach i pover'jach svjazannyh s roždeniem i vospitaniem rebenka u uzbekov Južnogo Chorezma*, [w:] *Sem'ja i semejnye obrjady u narodov Srednej Azii i Kazachstana*, Moskva.

Godziński S.

1981 *W kręgu lamajskich mitów i legend*, Warszawa.

Hamayon R.

- 1981 *Jak język kobiet oddaje dominację mężczyzn*, „Etnografia Polska”, t. 25, z. 1, s. 173-189.

Haslund H.

- 1949 *Mongolian journey*. London.

Humphrey C.

- 1974 *Some ritual techniques in the bull-cult of the Buriat-Mongols*, Proceeding of the Royal Anthropological Institute for Great Britain and Ireland for 1973, London.

Kabzińska-Stawarz I.

- 1983 *Noworoczne gry mongolskie. Ich symbolika i związki z magią*, cz. 1, „Etnografia Polska”, t. 27, z. 1, s. 253-295.
1984 *Noworoczne gry mongolskie. Ich symbolika i związki z magią*, cz. 2, „Etnografia Polska”, t. 28, z. 2, s. 189-230.
1985 *Mongolian games of dice. Their symbolic and magic meaning*, „Ethnologia Polona”, vol. 11, s. 237-263.

[w druku] *Eriin gurban naadam — three games of the Mongols*, „Ethnologia Polona”, vol. 13.

Kalużyński S.

- 1978 *Tradycje i legendy ludów Mongolii*. Warszawa.
1983 *Dawni Mongołowie*. Warszawa.

Klujueva V. N.

- 1960 *Mongol'skie igry*. „Sovremennaja Mongolija”, nr 4, s. 41-43.

Lipiec R. S.

- 1984 *Obrazy batyra i ego konja v tjurko-mongol'skom epose*. Moskwa.

Magsardżaw Ch.

- 1960 *Doloon chušu naadam*, „Étnografijn Sudlal”, vol. 1, Ulan Bator, fasc. 7.

Marko Polo

- 1954 *Opisanie świata*. Warszawa.

Mauss M.

- 1973 *Socjologia i antropologia*. Warszawa.

Men-da-bej-lu...

- 1975 *Men-da-bej-lu. Polnoe opisanie mongolo-tatar*. Moskwa.

Namdžildordż N.

- 1963 *Mongolyn chölgöt togloom*. Ulan Bator.
1964 *Dzugaataj bodlooguud*. Ulan Bator.

Očerki...

- 1971 *Očerki istorii kul'tury MNR*. Ulan Ude.

Olędzki J.

- 1973 *Chün bajna*. „Etnografia Polska”, t. 17, z. 2, s. 81-145.

Popova A.

- 1974 *Analyse formelle et classification des jeux de calculs mongols*, Études Mongoles, nr 5, Labethno, s. 7-60.

Potanin G. N.

- 1881 *Očerki severo-zapadnoj Mongolii*, S-Peterburg, wyd. 2.
1883 *Očerki severo-zapadnoj Mongolii*, S-Peterburg, wyd. 4.
1916 *Erke. Kul't syna neba v Severnoj Azii. Materialy k tjurko-mongol'skoj mifologii*. Tomsk.

Pozdneev A. M.

- 1887 *Očerki byta buddijskich monastyrej i buddijskago duchovenstva v Mongolii v syjazi s otnošenijami sego poslednago k narodu*, S-Peterburg.

Smolev Ja. S.

- 1903 *Burjatskaja legenda o tarbagane*, Trudy Troickosavskokjachtinskago Otdelenija PO IRGO, Kjachta, t. 3, nr 1, s. 101-103.

- Szynkiewicz S.
1981 *Rodzina pasterska w Mongolii*, Wrocław.
- Tajna historia...
1970 *Tajna historia Mongołów*, przekład i oprac. S. Kałużyński, Warszawa.
- Tangad D.
1983 *Mongol'skaja narodnaja igra cagaan mod chajach*, [w:] *Material'naja i duchovnaja kul'tura kalmykov*, Elista, s. 52-59.
- Tatár M.
1976 *Two mongol texts concerning the cult of the mountains*. Acta Orientalia Academiae Scientiarum Hungaricae, vol. 30, s. 1-58, Budapest.
- Tokarska J., Wasilewski J. S., Zmysłowska M.
1982 *Śmierć jako organizator kultury*, „Etnografia Polska”, t. 26, z. 1, s. 79-114.
- Trocevič A. F.
1981 *Motiv geroja prinesennogo vodoj v korejskich i mongol'skich predanijach*, [w:] *Literaturnye svjazi Mongolii*, Moskva, s. 63-75.
- Unkrig A.
1933 *Notes to W. Filchner. Kumbum Dschamba Ling*. Leipzig.
- Wasilewski J. S.
1977 *Symboliczne universum jurty mongolskiej*, „Etnografia Polska”, t. 21, z. 1.
1980 *Podarować-znaleźć-zgubić-zbłądzić. Niektóre kategorie języka symbolicznego związane z opozycją życie – śmierć*, „Etnografia Polska”, t. 24, z. 1, s. 283-303.
- Viktorova L. L.
1980 *Mongoly. Proischozdenie naroda i istoki kul'tury*, Moskva.
- Vjatkina K. V.
1960 *Mongoly Mongol'skoj Narodnoj Respubliki*, Trudy Instituta ètnografii, t. 60, Lenin-grad-Moskva.
- Zadrożńska A.
1983 *Homo faber i homo ludens. Etnologiczny szkic o pracy w kulturach tradycyjnej i współczesnej*, Warszawa.
- Žukovskaja N. L.
1977 *Lamaizm i rannie formy religii*, Moskva.
1983 *Binarnye oppozicii v tradicijnoj mongol'skoj kul'ture*, [w:] *Iskusstvo i kul'tura Mongolii i Central'noj Azii*, č. 1, Moskva, s. 127-138.
1984 *Ètnografičeskie issledovanija v Mongolii 1979-1981*, [w:] *Polevye issledovanija Instituta ètnografii 1980-1981*, Moskva, s. 166-177.

Iwona Kabzińska-Stawarz

MONGOLIAN GAMES IN THE ANNUAL CYCLE AN ATTEMPT OF THE EXPLANATION OF THEIR SEASONAL CHARACTER

Summary

Among the games which were played in Mongolia at the beginning of the 20 century the Mongol pastoralists distinguish nowadays the spring games and those of summer-autumn. The spring games are chiefly the games played with astragaluses, board games: chess, checkers, the games of a *buga* type (wolf and sheep) and others as well as the games played with the use of especially marked stones (dominoes, *chorlo/Zendeme*, *öldzij*) and others. To the summer-autumn games belong mainly *tsagaan mod*, *tsagaan temeeceex*, *čono tarwagacax* and *eriin gurvaa naadam*, i.e. three games of the men: wrestling, horse races and archery.

Winter is for the Mongolian pastoralists the season when games are not played at all. The spring games were commenced on the 2-3 day of the New Year ceremony. The summer games started to be played on the 1-2 day of summer, the last day for them to be played was the 16-17 day of the middle month of autumn. In the early years of the 20 century the transition to summer was not celebrated by the Mongols as it had been earlier (an evidence of the ceremonies connected with the outset of summer or with midsummer can be found for instance in the chronicles: Bolor Eriike 1959, p. 115, *Men-da-bej-lu*, 1975, p. 75, Altan tobči, Baldanzapov, 1970 p. 143). The author's hypothesis says that the summer-autumn games which at the beginning of the 20 century were initiated by the herdsmen on the 1-2 day of summer might have belonged earlier to the complex of actions associated with celebrating that turning point of the annual cycle.

In the study Mongolian games are conceived as a sign of the ceremonial circumstances (i.e. new year and *obao* tachich, offering sacrifices on a special stone cairns being a kind of shrine) as well as of the moment of transition in the annual cycle (the outset of the year, of summer, the middle of the spring) and in the cycle of economic activities (completing of the most important pastoral works, chiefly of shearing sheep and the production of felt). Moreover the games function as signs of the very seasons in which they are to be played. This function of games is proved also by what the herdsmen say about them, mainly about New Year games and *eriin gurban naadam*. They usually finish their utterances with the words: "One should play... as it is a holy day". Very explicit function of a sign has for example the game *tsagaan mod* which, according to the native people, had to emphasize either the transition from spring to summer (when played on the 1 or 2 day of summer) or, in autumn, to express the gratitude for a prosperous summer to the master of Nature *Lus sabdag*. Besides, there are many prohibitions forbidding playing particular games except for the respectively proper seasons. The prohibitions concern especially the games with astragaluses some board games, the game *chorlo/Zendeme*, dominoes and the games played with fingers. By some other games their association with a determined season is not governed by explicit prohibitions but is all the same observed by virtue of customs. This concerns chiefly the summer-autumn games.

The author puts the question: what could have determined that certain games were regarded by the Mongols as the spring ones while other were reckoned as those associated with summer-autumn? The Mongols themselves explain that distinction referring to practical reasons: the weather and the organization of wandering to pastures determining spatial distances of the people and thus their possibilities of participating in games. But the author supposes that no less decisive could have been the very character of the games, their functions, the symbolic communicative one above all.

The latter function has been revealed in the analysis of particular games, mainly of their components: the accessoires used in them, the characters rules, dialogues and other actions as well as in their native interpretations and the reasons of appearing in certain contexts (a holy day, or other turning point in the annual cycle or the economic cycle). The analysis leads to the conclusion that the games associated with particular seasons of the year emphasize, by means characteristic for them the relevant traits of the context and the basic ideas defined in turn by the pastoralists' world view (and especially by the way of conceiving Nature in its transitions in certain seasons). This conclusion leads to the next one: the differences in the character of the spring and summer-autumn games result from the different contents conveyed by the games themselves. This in turn is caused by the pastoralists' different ways of conceiving each of the two contexts – spring and summer-autumn. The season of the spring, initiated by the New Year ceremony is the period of the Nature's re-creation, of the regeneration of the roots of existence, arrival of life after the deadliness of winter. It is still a period of cold weather but all the same a promise of abundance and fertility that will find its climax in the summer-autumn. The summer-autumn season is the very season of ripening, flourishing and abundance. Special presentation

of this summer affluence is the so-called ceremony of first kumiss or first milk. The spring games discussed here are the symbols of the ideas of this season. The summer-autumn games are the peculiar way of symbolizing the dynamics and power of the life and Nature.

The requisites of the games play a very important role in transmitting informations about the respective context. There are clear distinctions between the requisites used in the New Year games and those of the summer-autumn season. The requisites of the New Year games are usually: astragaluses, boards and checkers (stones), nuts, pieces of ice or bull's horn, stones marked in a special way (dominoes, *chorlo/Zendeme*). In the summer-autumn games the roles of requisites are fulfilled by: wooden sticks, straps of camel leather, sheepskin, felt, bows and arrows and (conventionally) camel's hair and salt. All the mentioned objects have a symbolic-magic significance in the Mongolian culture. The author believes that this significance is relevant for understanding of particular games and their symbolic-communicative as well as magical function. The same objects have the mediatory function too. In the role of mediators in the Mongolian culture appear numerous animals and birds, the same ones that play the role of characters in most of games. They are usually: horses, cattle, calves, camels, dogs, stags, wolves and certain birds: swallows and nightingales. Some of these animals are symbolically associated with fertility, origins of life or even with people- as their ancestors and the beings which can replace people. They are also the Creator's assistants. Wolf and camel appearing in the summer-autumn games are also the symbols of strength.

As mediators appear also fire and double-wheeled cart. Both objects are mentioned in the dialogue initiating the game *čono tarwagacav*. In the game *tsagaan temeceev* there is a struggle over camel's hair which is also a mediator (the same hair is mentioned in the dialogue accompanying the game). The games themselves have mediatory functions too. Besides, they are a peculiar kind of gift given to Nature. Offering the gift the herdsman expect it to be reciprocated. The Nature reciprocates gifts giving them good conditions of grazing for their herds, causing their multiplicity and general prosperity of the families.

Analysing particular seasonal games the author gives much attention to the fact that various games require different quantities of energy and strength spent by the participants, different kinds of motion and size of space necessary for a game to be played as well as numbers of players and their age. It is worth noticing that the spring games are static, closed within the space of the yurt and the number of players does not exceed 2-4 persons. The players are sitting and their motions are limited to moving checkers, casting dice, settling dominoes etc. The summer-autumn games are played outside the yurt in the open air. The players run, wrestle, change their places.

All these elements like the accessoires and characters have their symbolic-magical relevance. Other activities of the players governed by the rules can be meaningful too. Many instances can be found in the *eriin gурvan naadam* (e.g. the behaviour of the wrestlers before and after the wrestle, the patterns of assortment of the race horses with regard to their age, sex and colour, the way of decorating horses and riders etc.).

The author's study rests upon field data from her own researches carried out in Mongolia in the years 1978-80 when she was a member of the ethnological expedition of Polish Academy of Sciences under the guidance of the late Professor Witold Dynowski. Many of the informations are derived from the informants' (the Khalkha and Oirat pastoralists) answers quoted verbatim as the illustrations of the authors' assumptions and ascertainties. For her intention was to present the Mongols' own views and attitudes too, along with her assumptions and conclusions concerning the reasons of a seasonal character of the Mongolian games.

Translated by Anna Kuczyńska-Skrzypek