

IWONA KABZIŃSKA-STAWARZ

MONGOLSKIE WIDZENIE ŚWIATA I JEGO ODBICIE W GRZE CAGAAN MOD (WYBRANE PRZYKŁADY)

Wśród badaczy kultury przez wiele lat panowało przekonanie o autoteliczności celów gier i zabaw. Do niedawna sądzono też, że czynności wykonywane przez uczestników tego typu zachowań nie wnoszą niczego nowego do kultury, nie tworzą żadnych dóbr ani nowych porządków¹. Czy jednak istotnie działania tych osób pozbawione są mocy tworzenia wszelkich dóbr? A może po prostu to współczesne społeczeństwa, z których wywodzą się badacze, przypisują tym tworom znacznie mniejsze znaczenie i wartości niż produktom pracy?

Sprawa tworzenia dóbr wydaje mi się szczególnie skomplikowana w przypadku uczestników różnorodnych gier, którzy — zachowując się zgodnie z obowiązującymi regułami — staczają z sobą walkę „na niby”, nie tworząc nawet tak nietrwałych na ogół produktów jak te, które są rezultatem działań bawiących się dzieci. Sądzę jednak, że cel zachowań uczestników niektórych gier może mieć charakter kreatywny, choć osoby te, w rzeczy samej, nie dodają niczego nowego do rzeczywistości, jaką zastają w momencie przystąpienia do gry i po jej zakończeniu. Owa kreacja odbywa się bowiem nie na obszarze tworzenia dóbr materialnych, lecz w sferze świadomości, przekonań i wyobrażeń. Uczestnik takiej gry wierzy głęboko lub usiłuje wierzyć, że swoim zachowaniem spowoduje np. pomyślnie dla siebie i grupy, którą reprezentuje, działania bóstw, duchów, innych ludzi itp. Przykładem takiej wiary w kreatywną rolę gry może być właśnie mongolska gra w *cagaan mod* (białe drzewo). Gra ta jest jednocześnie przykładem zachowań zabawowych, których funkcja wykracza poza sferę ludyczną.

¹ R. Caillouis twierdził np., że gra i zabawa są zachowaniami odciętymi od życia rzeczywistego, dziejącymi się niejako na marginesie tego życia, „nie tak pomyślanymi” itp. (*Les jeux et les hommes*, Paris 1958). Współcześnie coraz częściej odchodzi się od tej koncepcji. Patrz np. prace J. S. Brunner *Play is serious business*, [w:] *Psychology Today*, New York 1975, s. 81-83; J. M. Robert, M. J. Arth, R. R. Bush, *Games in Culture*, „*American Anthropologist*”, nr 61: 1959, s. 597-605; H. Schlosberg *The concept of the play* [w:] *Child's Play*, New York 1971, s. 212-215, D. W. Winnicott, *Play and Reality*, New York 1971.

Przystępując do badań nad gram i zabawami pasterzy mongolskich, stawiałam sobie pytanie o związki tych form działalności człowieka z szeroko pojętą kulturą, z życiem rodzinnym, pracą, religią, obrzędowością, organizacją społeczną i in. Zwracałam także uwagę na pozarozrywkowe funkcje gier i zabaw, widząc w tym istotny klucz do wyjaśnienia miejsca i roli tego typu zachowań w kulturze mongolskiej. W grach i zabawach starałam się przede wszystkim dostrzec zwierciadło tej kultury, traktując je (tzn. owe gry i zabawy) jak soczewkę skupiającą wiele jej cech i świadectwo specyfiki społeczeństwa, u którego je zanotowałam. Takie spojrzenie na grę pozwoliło mi m. in. ustalić istnienie związków między *cagaan mod* a niektórymi wyobrażeniami Mongołów o otaczającym ich najbliższym świecie przyrody.

Koncepcja związku gry *cagaan mod* z niektórymi wyobrażeniami Mongołów o świecie przyrody, którą zamierzam tutaj przedstawić, oparta jest na stosunkowo niewielkiej ilości materiałów. Należałoby więc traktować ją raczej jako hipotezę, nie zaś jak gotowe, w pełni udokumentowane twierdzenie. Na przedwczesną, być może, prezentację swojej koncepcji zdecydowałam się z kilku powodów. Jednym z nich było pragnienie poruszenia w szerszym gronie problemu traktowanego chyba po macoszemu w naszej literaturze i ukazania jednego ze sposobów, w jaki może on być, jak sędzę, rozwiązywany. Pragnęłam także zaprezentować nie znane szerszemu gronu czytelników materiały archiwalne i ciekawe, czasem unikalne, materiały terenowe, nie mające swego odpowiednika w literaturze dotyczącej ludów mongolskich. W nielicznych pracach poświęconych zabawom i grom Mongołów oraz we fragmentach większych całości traktujących o kulturze tego kraju *cagaan mod* wymieniana jest jako jedna z gier charakterystycznych i popularnych w Mongolii. Poprzestaje się tam jednak na ogół na opisie reguł gry (dotyczy to zresztą nie tylko *cagaan mod*), z rzadka tylko podejmując próbę jej interpretacji i osadzenia w szerszym kontekście kulturowym². Z materiałów terenowych wiemy, że *cagaan mod* była popularna w Mongolii jeszcze w latach trzydziestych-czterdziestych naszego stulecia i że występuje jeszcze dzisiaj, choć o wiele rzadziej w porównaniu z wymienionym tu okresem i na znacznie węższym obszarze (w latach siedemdziesiątych jej występowanie w centralnej części kraju nie zostało np. potwierdzone).

Materiały, na których opieram swe rozważania, pochodzą z badań, jakie przeprowadziłam w ramach prac Polskiej Ekspedycji Etnograficznej PAN w centralnej i zachodniej części Mongolii, wśród Chałchasów i mongolskich mniejszości narodowych, takich jak Eleci, Miangaci i Derbeci. Wykorzystałam tu także informacje, jakie otrzymał S. Szynkiewicz od Torgutów i Dzachczinów. Część moich informacji wymaga jeszcze sprawdzenia i uzupełnienia. W przypadku niektórych rozważań (przede

² Wyjątkiem jest tu tylko P. Niebolsin, *Oczerki byta kałmuków choszoutowskago ulusa*, S-Pietierburg 1852, s. 374.

wszystkim o związkach *cagaan mod* z kultem ognia i ideą drzewa kosmicznego) liczba tych informacji musi być znacznie wyższa od posiadanej. Muszą one mieć ponadto znacznie szerszy zakres. Tylko wtedy bowiem wnioski, do jakich doszłam analizując reguły tej gry, okoliczności, w jakich ona występowała itp., będą miały mocniejsze i bardziej pewne podstawy. Reguły gry: W grze biorą udział dwie drużyny o dowolnej, lecz jednakowej liczbie osób płci obojga. Jeden z uczestników gry, stojąc na linii „start-meta” wyrzuca jak najdalej kawałek drzewa w kształcie walca o jasnej barwie i długości pozwalającej na pomieszczenie go w zamkniętej dłoni (około 10 cm). Zadaniem uczestników jest odnalezienie wyrzuconego kawałka drzewa i doniesienie go do linii mety. Nie jest to sprawa łatwa, gdyż po drodze członkowie grupy przeciwnej usiłują odebrać znalazcy *cagaan mod* i uniemożliwić zwycięstwo drużynie, z której pochodzi gracz. Po odniesieniu kawałka drzewa na metę przez członka jednej z drużyn gra rozpoczyna się od początku. Wygrywa ta drużyna, która zwycięży kilka razy (np. sześć) z rzędu.

Cagaan mod organizowana jest przede wszystkim podczas letnich i jesiennych księżycowych nocy, w miejscu oddalonym nieco od jurt mieszkalnych. Jej uczestnikami są (i byli zawsze) ludzie młodzi w wieku 13-25 lat. Zasadniczy trzon stanowiły tu jednak osoby w wieku 15-20 lat. Nie można jednakże wykluczyć udziału osób starszych, nawet do lat 40, informacje o tym są jednak sporadyczne. W jednym z wariantów tej gry — o podobnych zasadach, lecz rozgrywanej w zupełnie innych okolicznościach (przede wszystkim w dzień i w pobliżu jurt) — uczestniczyły dzieci w wieku od 7 do 13 lat. Zabawa ta nie ma jednak wiele wspólnego z poruszonym tu zagadnieniem, ograniczam się przeto do jej zasygnalizowania.

Dla współczesnych uczestników *cagaan mod* jest przede wszystkim okazją do współzawodnictwa i sportowej rywalizacji. Wspomniane warunki, w jakich odbywa się ta gra, sprzyjają też nawiązywaniu kontaktów towarzyskich, okazywaniu uczuć wybranej osobie, a także sporadycznym stosunkom seksualnym. Względy te wpływają zapewne decydująco na charakter uczestnictwa i sprawiają, że najbardziej zainteresowane udziałem w grze są osoby w wieku 15-20 lat, pozostające w stanie wolnym. Przewaga osób w tym wieku może być podyktowana nie tylko zainteresowaniami, lecz także, z czysto praktycznego punktu widzenia, warunkami, jakie muszą spełniać uczestnicy tej gry. Osoby te powinny odznaczać się sprawnością, zręcznością, siłą, wytrzymałością itp., a cechy te są przede wszystkim atutem ludzi młodych.

Materiały terenowe pozwalają nam przypuszczać (z dużym prawdopodobieństwem), że w niedalekiej przeszłości zachowania osób uczestniczących w *cagaan mod*, przede wszystkim zaś ich kontakty seksualne, miały szersze znaczenie kulturowe, a ich cel wybiegał daleko poza indywidualne doznania. Należałoby tu jeszcze wyjaśnić, że stosunki sek-

sualne osób grających w *cagaan mod* nie miały nigdy charakteru orgii, nie obowiązywały wszystkich uczestników i nie przez wszystkich były praktykowane.

Z zanotowanego u Torgutów faktu grania w *cagaan mod* na Cagaan Sar (mongolska nazwa Nowego Roku), przypadający na ogół na przełom stycznia i lutego, oraz z wyjaśnień informatorów S. Szynkiewicz wysnuł wniosek o funkcji *cagaan mod* jako bodźca dla mającej się rozwijać wiosną przyrody. Stosunki seksualne osób uczestniczących w tej grze miałyby pełnić rolę pobudzającą przyrodę i w magiczny sposób pomagać w jej wiosennym odradzaniu i rozkwitaniu. Taka idea nasuwać może, jak sądzę, przypuszczenie, że przeważająca liczba młodych wiekiem uczestników gry mogła być właściwa i pożądana z uwagi na to, że młodzież najpełniej uosabia siły płodności, jest obietnicą kontynuacji, narodzin... Według niektórych informatorów S. Szynkiewicz dobry, wesoły początek roku, jaki zawdzięczano m. in. tej grze, miał też wróżyć radość na cały nadchodzący rok.

Idąc tym tropem, zbierałam materiały, które pozwalają na zweryfikowanie i uściślenie powyższej koncepcji. Przeprowadzając wywiady z przedstawicielami starszego pokolenia pasterzy (powyżej 60 lat), zwracałam uwagę na opis zachowań uczestników *cagaan mod*, stosowane tu rekwizyty, czas w jakim gra ta była najczęściej organizowana, oraz używaną w niej terminologię. Wiele informacji wskazuje na to, że gra ta miała ścisły związek z kultami i wierzeniami pasterzy mongolskich, dotyczącymi przede wszystkim tego, co dla pasterza najistotniejsze, przyrody i płodności.

U Eletów, Miangatów i Derbetów nie zanotowałam, co prawda, faktu towarzyszenia *cagaan mod* obrzędom noworocznym. Nie możemy jednak — choćby przez analogię do innych ludów mongolskich — wykluczyć występowania *cagaan mod* na Cagaan Sar w okresie, którego nie obejmuje już pamięć współczesnych nam informatorów. Związek między *cagaan mod* i Cagaan Sar wydawał się na ogół informatorom niemożliwy ze względu na niesprzyjającą pogodę (zima) i niewielką liczbę osób, jakie znajdują się wówczas w odległości pozwalającej na zorganizowanie tej gry. Z pierwszym argumentem możemy się ostatecznie zgodzić, choć, jak widzimy, dla Torgutów i Dzachczinów zimno nie było przeszkodą w zorganizowaniu *cagaan mod*, choćby w inicjalnej formie 1-2 rozgrywek, w dniu Nowego Roku. Drugi z podawanych powodów budzi jednakże pewne zastrzeżenia, jako przykład zbyt daleko posuniętej racjonalizacji. Ową „niewielką liczbą ludzi” można tłumaczyć generalnie trudności w zorganizowaniu gry w okresie zimowym, kiedy to pasterze żyją w znacznym rozproszeniu z uwagi na kłopoty, jakie mają wówczas wypasane przez nich zwierzęta ze zdobyciem pożywienia. Okres noworoczny jest jednakże w Mongolii porą wyjątkowego ożywienia kontaktów towarzyskich, spontanicznych spotkań i wizyt rodzinno-sąsiedzkich. Warunki

korzystne dla zorganizowania *cagaan mod* istniały, według moich informatorów, latem i jesienią ze względu na ciepłą aurę i bliskość ludzi koczujących *ailami* (czasowe obozowiska pasterskie) w niewielkiej odległości od siebie.

Mimo różnicy w czasie występowania *cagaan mod*, jaką zauważamy na podstawie informacji uzyskanych u Torgutów i wymienionych tu innych ludów mongolskich (dotyczy to przede wszystkim okresu zimowego), zasadniczy cel zachowań uczestników tej gry i jej związek z odradzającą się i rozmnażającą przyrodą pozostaje jednak bez zmian. Weźmy na przykład pod uwagę czas występowania *cagaan mod* u Eletów i Mian-gatów. Jak twierdzili niektórzy informatorzy, grę tę zaczynało w pierwszym dniu lata. Wybór daty nie był przypadkowy. W tym właśnie dniu, według wierzeń pasterzy, schodził bowiem na ziemię jej gospodarz Lus sabdag. Nasuwa się przypuszczenie, że *cagaan mod* mogła być organizowana właśnie dla niego dla pozyskania jego przychylności, na jego cześć. Na podobnej zasadzie oparte były działania myśliwych mongolskich, którzy — pragnąc przychylnie nastawić do swych poczynąń istoty odpowiedzialne za pomyślne łowy — zabawiali je śpiewem, muzyką, starając się także zachowywać niezwykle uprzejmie wobec siebie.

Zanotowane fakty rozpoczynania gry od wyrzucania produktów mlecznych w kierunku Altaju i Changaju, będących, podobnie jak Lus sabdag, wcieleniem bóstw opiekujących się przyrodą, wskazują wyraźnie na związek tej gry z szacunkiem, czcią i kultem, jakim pasterz od wieków darzył szeroko pojętą przyrodę. Ofiarowywanie produktów mlecznych duchom i bóstwom przyrody towarzyszyło także ostatniej w roku grze, którą organizowano dokładnie w 16 dniu 2 miesiąca jesieni. Był to dzień, w którym Lus sabdag opuszczał ziemię. I znów nasuwa się przypuszczenie, że ofiary z produktów mlecznych były przeznaczone m. in. dla niego, a gra w *cagaan mod* miała uroczyście pożegnać Lus sabdaga i zapewnić pasterzom jego przychylność w nadchodzącym okresie zimowym. Wyrazem tej przychylności miał być przede wszystkim liczebny wzrost stad. Stosunki seksualne uczestników *cagaan mod* miały zaś w magiczny sposób dopomóc w tym wiosennym akcie narodzin.

Twierdzenie o wpływie Lus sabdaga na liczebność stad opieram m. in. na informacjach pasterzy o budowaniu figury żaby w wodzie, w której mieszkał ów gospodarz przyrody, przez osoby którym padało bydło. Owa figurka, będąca wizerunkiem konia Lus sabdaga, miała poprawić jego usposobienie i zapobiec dalszym stratom. W zachowaniu tym możemy wyodrębnić kilka elementów, mających związek z płodnością i z samym zjawiskiem zmiany. Oto one: 1) figura żaby układana była z kości zwanych *szagaj* będących kośćmi przegubu stopy barana, mających, jak wykazały badania S. Szyrkiewicza i autorki, związek z symboliką mno-gości i płodności; 2) woda, w której budowano ową figurę, ma też wyraźny związek z płodnością i oczyszczaniem; 3) sam koń przez fakt to-

warzyszenia człowiekowi w ważniejszych (przełomowych) momentach jego życia wydaje się być symbolem zmiany; 4) ofiary przeznaczone dla różnych bóstw i duchów opiekuńczych przyrody były na ogół wyrazem prośby o ich przychyłność i spowodowanie pomyślności.

Ciężkie warunki, w jakich zimowały zwierzęta, obfite niejednokrotnie opady śniegu, zadymki, mrozy, trudności paszowe itp. sprawiały, że część stad, w tym także dużych i silnych zwierząt, takich jak wielbłądy, nie była w stanie przetrwać zimy. Nic więc dziwnego, że pasterze różnorodnymi zabiegami starali się zapobiec stratom w stadach i wpłynąć na naturalne rozmnażanie się zwierząt wiosną. Owe magiczne działania uczestników *cagaan mod*, mające zapewnić wiosenne odrodzenie się przyrody i m. in. ilościowy wzrost stad, są wyraźnie związane z naturalnym rytmem rozrodczym niektórych zwierząt, przede wszystkim zaś owiec, stanowiących podstawę mongolskiej gospodarki pasterskiej. Połowa jesieni, a więc moment, w którym — według wierzeń pasterzy — odchodzi Lus sabdag, jest właśnie okresem intensywnego kojarzenia owiec i tryków. Początek wiosny, liczony w Mongolii od Nowego Roku, to z kolei pora przychodzenia na świat młodych jagniąt³.

Podobny był sens zabiegów uczestników *cagaan mod*, grających intensywnie przez kilka nocy w trakcie i po zakończeniu produkcji wołłoku. Czynność ta, będąca jedną z najważniejszych prac pasterskich, kończy rok gospodarczy. Magiczne działania stosunków seksualnych osób grających w *cagaan mod* miały więc zapewne zagwarantować pasterzom wiosenne odtworzenie tego, co zostało zamknięte wraz z zakończeniem produkcji wołłoku, zapewnić zwierzętom bujną sierść, która będzie podstawą do wyrobu wołłoku w następnym cyklu gospodarczym. Należałoby tu może dodać, że warunki panujące w okresie, w którym wyrabiano wołłok, wyjątkowo sprzyjały organizowaniu tej gry. Sprzymierzeńcem uczestników była zarówno ciepła pora roku z księżycowymi nocami, jak i charakter pracy, która wymagał obecności i współdziałania wielu osób i zaliczana była przez pasterzy do tzw. wspólnych prac.

Uroczysty charakter gry w *cagaan mod* w dniach takich, jak wspomniany początek lata, produkcja wołłoku, pożegnanie Lus sabdaga i in., podkreślany był m. in. stawianiem talerza z produktami mlecznymi na linii „start-meta” (taki talerz jest nieodzownym elementem wszelkich uroczystości w Mongolii), obecnością starców siedzących na tej linii, częstujących zwycięzców mlekiem, kumysem lub kefirem, oraz śpiewaniem na zakończenie gry pieśni „Piękny, letni miesiąc”, którą u Eletów i Miangatów wykonywano tylko w szczególnie ważnych momentach, np. podczas wesela.

Starcy siedzący na linii mety pełnili przede wszystkim rolę obserwatorów. Każda z grup uczestniczących w *cagaan mod* miała ponadto

³ Dane o naturalnym rytmie rozrodczym owiec zaczerpnęłam z pracy I. M. Majskiego, *Mongolia nakanunie rewolucji*, Moskwa 1960, wyd. 2, s. 76.

swego opiekuna, będącego jednocześnie sędzią, który nosił miano *ach-tagcz*. Z jego rąk zwyczajcy przyjmowali mleczne napoje. *Achtagcz* chwalił też zwyczajców słowami: „Ładnieś znalazł i przyniósł *cagaan mod*, dzielny młodzieńcze” (w oryginalne *chiün* — człowieku). Zważywszy na wysoką pozycję starców w społeczeństwie mongolskim możemy przypuszczać, że ich obecność na mecie nadawała zabawie nie tylko bardziej uroczysty charakter, ale była jednocześnie wyrazem społecznej akceptacji zachowań jej uczestników i wzmocnienia magicznego charakteru tych zachowań oraz okazywania najwyższego szacunku opiekuńczym bóstwom przyrody, z którą owa zabawa była związana.

Obecność starców była wymagana tylko w tych dniach, w których *cagaan mod* miała szczególnie uroczysty charakter. Jednakże i w pozostałe dni, kiedy cel gry był czysto autoteliczny, gdy grano li tylko dla samej przyjemności, stwarzano pozory społecznej sankcji starszyny, np. przez umieszczenie na linii mety szuby imitującej człowieka lub też posadzenie osoby młodej, z tym jednak zastrzeżeniem, ażeby była ona starsza od najstarszego uczestnika gry choćby o rok.

Zastanówmy się teraz nad wzajemnymi relacjami kontaktów seksualnych uczestników *cagaan mod* z faktem wyrzucania przez nich białego drzewa. Wyrzucanie drzewa o jasnej barwie na ogół tłumaczyli informatorzy, tak jak wiele innych zachowań, względami praktycznymi. Jest bowiem prawdą oczywistą, że łatwiej odszukać w nocy drzewo o jasnej barwie niż drzewo ciemne. Wypowiedzi niektórych informatorów pozwalają nam jednak widzieć w owym drzewie wyrzucanym przez uczestników gry coś więcej niż zwykłą drewnianą pałeczkę. Pozwalają też sądzić, że wybór białego drzewa dyktowany był nie tylko względami praktycznymi, lecz drzewo o jasnym odcieniu było w tej grze szczególnie pożądane ze względów kulturowych. Należałoby tu dodać, że w dniach, w których *cagaan mod* miała charakter szczególnie uroczysty, biel występowała jeszcze dwukrotnie: białe produkty ofiarowywano duchom opiekuńczym przyrody, białe były też napoje, którymi częstowano zwyczajców (i tylko ich!). Wraz z białym drzewem biel występowała więc w tym czasie trzykrotnie, a więc w ilości, której Mongołowie nadają znaczenie symboliczne i magiczne.

Zastanówmy się teraz, dla jakich powodów używano w tej grze białego drzewa i skąd mogła wziąć się jej nazwa? Na pytanie o cele *cagaan mod* kilku informatorów odpowiedziało mi, że „odbywała się ona ku uciesze drzewa”. Twierdzono także, że drzewo to nie mogło być zastępowane żadnym innym przedmiotem o jasnej barwie (np. białym kamieniem), gdyż „tylko drzewo jest żywe”. Zważywszy tę szczególną wyłączość i szacunek, jakimi darzyli Mongołowie drzewa, możemy sądzić, że drzewo występujące w grze *cagaan mod* było dla pasterzy symbolem żywej przyrody. Tej przyrody, na którą próbowali oni oddziaływać swymi zabiegami.

Podobne zachowania zanotowano u XIX-wiecznych Kałmuków. Niebolsin pisał, iż grając wiosną w *cagaan modun* i dziękując (komu? — IKS) za pomyślnie przebytą zimę, używali oni kamienia owiniętego białą wełną pochodzącą z hodowanych przez nich zwierząt⁴. Wełna ta — podobnie jak drzewo — była produktem żywej przyrody. Kamień ułatwiał tylko stworzenie z niej odpowiedniej piłeczki. Być może, owa wełna, z której robiono widoczną, zewnętrzną część piłeczki, była dla Kałmuków symbolicznym przedstawieniem nie tylko samych zwierząt, lecz całej ich pasterskiej gospodarki. Była ona też zapewne informacją wskazującą mocom odpowiedzialnym za pomyślność pasterzy kierunek pożądanego oddziaływania.

Przytoczone tutaj przykłady są wyraźnym świadectwem wiary w kreacyjną funkcję gry *cagaan mod*, wybiegającą poza sferę działań ludycznych i autoteliczne cele gry. Obserwujemy tu także specyficzny sposób oddziaływania zachowań kulturowych, do jakich należy gra, na świat natury, żywej przyrody, symbolizowanej tutaj przez drzewo i wełnę. Dbłość o zachowanie naturalnego związku drzewa ze światem przyrody była przy tym tak wielka, że nie uciekano się do zabiegów malarskich w celu rozjaśnienia szarawej czy żółtawej barwy drzewa, lecz pozostawiano ją taką, jaką była w rzeczywistości.

Szukając powiązań *cagaan mod* z szerzej widzianą kulturą i mając na uwadze informacje o organizowaniu tej gry „ku ucieście drzewa”, stawiałam sobie pytanie, czy nie istniały jakieś powiązania tej gry z ideą drzewa kosmicznego. I następnie: gdyby istotnie występowały powiązania tego rodzaju, czemu miałyby służyć stosunki seksualne uczestników gry i uroczysta oprawa nadawana jej w wyraźnie wyznaczonych momentach cyklu rocznego?

Teksty pochodzące z terenów Mongolii, zebrane m. in. przez N. Potanina, świadczą wyraźnie, że Mongołom bliska była idea drzewa kosmicznego. Według jednego z takich tekstów (informatorem był Elet z miasta Kobdo, zachodnia Mongolia) drzewo to rośnie gdzieś na zachodzie, jest ono tak ogromne, że w jego cieniu może się skryć 2000 ludzi. Szyszkami jego są jurty, liście zaś ma ono tak tłuste jak pierogi. Drzewo to stoi na równinie, gdzie nie ma ani trawy, ani lasu, ani piasku, ani kamienia, a gleba jest miękka⁵.

W jaki sposób można jednakże połączyć ową ideę z grą *cagaan mod*? Pewne pomysły podsunęły mi badania R. Tomickiego. W wielu przeanalizowanych przez niego mitach kosmogonicznych i antropogenicznych, m. in. z terenów Azji Środkowej i Północnej, wspomina się o osobliwym drzewie, z którego pierwsi ludzie zjedli owoce, zyskując w ten sposób

⁴ Niebolsin, *op. cit.*, s. 374.

⁵ G. N. Potanin, *Oczerki siewiero-zapadnoj Mongolii*, S-Pietierburg 1883, s. 187-188.

zdolność rozmnażania się. Mity te są więc dowodem istnienia wierzeniowego związku między drzewem kosmicznym, którego odmianą jest, jak miemam, także znane nam drzewo rajskie, a płodnością człowieka. Być może właśnie tutaj należy szukać wyjaśnień społeczno-kulturowych funkcji *cagaan mod*, jego znaczenia i genezy. Gra ta jest, być może, swoistym przypomnieniem mitu opartego na tej koncepcji? Nie dysponuję jednakże żadnymi materiałami, które umożliwiłyby mi weryfikację tego przypuszczenia. Pozostanę więc na razie przy stosunkowo lepiej udokumentowanym twierdzeniu o związku między grą *cagaan mod* a drzewem jako symbolem żywej przyrody, którą mają pobudzić do rozwoju zachowania uczestników tej gry.

Jedna z informacji (uzyskana od Eleta), jakie otrzymałam w odpowiedzi na pytanie o cele *cagaan mod* sugeruje jeszcze jedno możliwe powiązanie tej gry z wyobrażeniami Mongołów o świecie przyrody. Informacja ta wskazywała na to, że gra odbywała się nie tylko ku ucieście drzewa, lecz że miała także sprawiać radość ogniewi. Związek jej z ogniem powtórzył się też w informacji pochodzącej od Miangata, dotyczył on jednak płaszczyzny filologicznej, mianowicie nazewnictwa grup uczestniczących w tej grze. Grupy te nosiły nazwę ogień (mong. *gał*). W grach drużynowych, występujących na terenie Mongolii, nie spotkałam tego terminu, używanego dla oznaczenia poszczególnych zespołów. Spotykamy go natomiast u Buriatów, gdzie oznacza ognisko, obozowisko każdej z drużyn biorących udział w masowych polowaniach o charakterze sportowym. Najprawdopodobniej takie samo znaczenie, być może przeniesione ze zwyczajów myśliwskich, można by wiązać z ową nazwą *gał*. W *cagaan mod* znaczy ona tyle co drużyna. Objaśnienie tej nazwy za pomocą materiałów etnograficznych wydaje mi się na razie niemożliwe. Nie tłumaczą jej bowiem ani reguły gry, ani jej oprawa. Pozostanę więc przy ogniu, znajdującym się na płaszczyźnie wyobrażeniowej, przedstawionym przez informatora jako zjawisko, dla którego m. in. organizowano *cagaan mod*.

Ta nieoczekiwana, przyznaje, informacja o związku tej gry z ogniem nasunęła mi szereg przypuszczeń i pytań: Czy *cagaan mod* jest pozostałością jakiegoś obrzędu związanego z kultem ognia, którego istnienie (tzn. kultu) zostało potwierdzone także na terenach Mongolii? Jak wytłumaczyć obecność „ognia” w tej grze, nie naruszając dobrze udokumentowanego faktu występowania *cagaan mod* w funkcji bodźca dla przyrody? Czy w ogóle zachodzi jakiś związek między owym drzewem i ogniem występującym w zabawie, a zachowaniami jej uczestników i niektórymi wyobrażeniami pasterzy o świecie przyrody? Czy ów ogień i drzewo były tylko drogą, za pośrednictwem której składano ofiary duchom opiekuńczym i rządzącym światem przyrody?

Szukając rozwiązania, zaczęłam od odpowiedzi na pytanie, czy ogień w kulturze mongolskiej miał jakiekolwiek powiązania z płodnością przy-

rody, jej odradzaniem się i zamieraniem na czas zimy? Materiały terenowe ekspedycji, a także informacje, na jakie natrafiłam w literaturze i nieopublikowanych źródłach, wskazują bez wątpienia na istnienie tego typu powiązań.

Najpełniej i najwyraźniej wskazują na nie niektóre rękopisy przechowywane w bibliotece państwowej w Ułan Bator⁶. Znajdujemy w nich wyraźne dowody na istnienie kultu matki ognia w przedrewolucyjnej Mongolii. Świadczą o tym m. in. ofiary z mostka owczego składane jej w dniu Nowego Roku. Ofiarom tym towarzyszyły inwokacje, zawierające na ogół następujące grupy informacji: 1) rodzaj składanej ofiary; 2) dane o stworzeniu matki ognia; 3) opis jej cech zewnętrznych; 4) zakres jej wpływów i działania. O tym zakresie informują nas przede wszystkim prośby kierowane ku matce ognia, którymi kończy się na ogół każda inwokacja. Matka ognia występowała pod różnymi imionami, np. Od Galayiqan lub Gał Eke. Ofiary dla niej były zawsze te same, przede wszystkim tłuszcz, stanowiący podstawę jej pożywienia. Istniało natomiast kilka wersji stworzenia tej postaci. Przypisywano je boskiej woli niebios i ziemskim istotom, np. rodzicom Czyngiz-chana lub jemu samemu i jego pierwszej żonie, związkowi żelaza lub stali (ojciec) z kamieniem otoczką lub krzemieniem (matka). Według innych podań, przodkami matki ognia były drzewa iwy, rosnące na wierzchołkach wzgórz Changaj-chana i Burchat-chana⁷.

Postaci matki ognia nadawano cechy ludzkie. Wyobrażenia ludowa odziewała ją w jedwabne szaty ozdobione guzikami i przepaskami, oblicze jej zaś było szerokie i jak jedwab gładkie. Wśród prośb zanoszonych przez składających ofiary możemy wyróżnić dwa obszary działania Gał Eke. Pierwszy, to obszar wiary i zachowań zgodnych z kanonami religijnymi. Matka ognia ukazywana tu jest jako dobre bóstwo, które może sprawić, że wszędzie zapanuje religia i towarzyszący jej zespół obrzędowo-zwyczajowy. Ta część tekstów przepojona jest wyraźnie duchem myślenia lamajskiego. Drugi obszar działań matki ognia dotyczy bezpośrednio interesującej nas sfery płodności i rozwoju przyrody, dzieł ludzkiej pomyślności mierzonej m. in. dostatkiem bydła i dzieci. To do matki ognia zanoszono prośby: „Niech rodzi się moje potomstwo”⁸. Ona miała też moc obdarowywania człowieka bydłem i była tą, która czyniła „bydło licznym, jak zboże i kasze”⁹.

⁶ Są to rękopisy zatytułowane *Księga ofiar składanych ogniu* (biblioteka państwowa w Ułan Bator, sygnatura 294/G-15 oraz *Sutra ofiar składanych ogniu*, tamże, sygnatura 294.2/G-15. Przekład tych tekstów na język polski został dokonany przez S. Godzińskiego. Maszynopis znajduje się w Archiwum Zakładu Etnografii IHKM PAN w Warszawie pod numerem 207.

⁷ T. A. Biertagajew, *Kult bogini-matieri ognia u mongolskich plemion*, „Sowietskaja Etnografija”, vol. 6: 1973, s. 120-125.

⁸ *Sutra ofiar składanych ogniu*, s. 28.

⁹ J.w.

Twierdzenie o przypisywaniu matce ognia wpływu na rozwój rodzin i stad, stanowiących ich materialne zabezpieczenie, można ponadto poprzeć informacją o składaniu ofiar i oddawaniu czci matce ognia (o imieniu Ut) podczas obrzędu weselnego, kiedy to proszono ją o pomyślność dla młodej pary¹⁰.

Ślady kultu matki ognia zachowały się też, jak przypuszczam, w niektórych obrzędach występujących do niedawna na terenie Mongolii. Do obrzędów tych należy np. doroczne składanie ofiar, m. in. z mostka owczego, na przeznaczonych specjalnie do tego celu usypiskach kamieni, tworzących pojedyncze wzgórki zwane *owoo*, jak mówiono u Eletów i Miangatów — „dla przyrody”. Można tu także z pewnością zaliczyć zwyczaj obdarowywania mostkiem owczym kobiet podczas uroczystości weselnych.

Teksty świadczące o występowaniu kultu matki ognia na obszarze Mongolii pochodzą z końca XVIII i pierwszej połowy XIX wieku oraz z przełomu wieku XIX i XX. W tym samym okresie powstały jednakże teksty, które dowodzą, iż nie mniejszym szacunkiem darzono wówczas męskich gospodarzy-opiekunów ognia¹¹. Postacie bóstw ognia były niejednokrotnie utożsamiane z samym ogniem. Poszczególne rękopisy, na które się tutaj powołuję, pozwalają jednak wnioskować, że mimo tego utożsamiania płęć bóstwa-opiekuna była przez pasterzy wyraźnie uświadamiana.

¹⁰ O kulcie bogini-matki ognia patrz także: N. N. Poppe, *Zum Feuerkultus bei den Mongolen*, „Asia Major”, Leipzig 1925, vol. 11, fasc. 1, s. 130-145; C. R. Bawden, *Mongol Notes*, 1. *The Lauvain fire ritual*, „Central Asiatic Journal”, Hagues 1963, vol. 8, nr 4; B. Rintchen, *Les matériaux pour l'étude du chamanisme mongol*, „Asiatische Forschungen”, Wiesbaden 1959, Bd 3., N. L. Żukowska ja, *Narodnyje wierowanija Mongołow i buddizm*, [w:] *Archaeologija i etnografija Mongolii*, Nowosibirsk 1978, s. 29, 33.

¹¹ O kulcie męskiego bóstwa ognia donoszą między innymi teksty zapisane przez Ch. Luwsanbaldana, znajdujące się w jego prywatnym posiadaniu. Tłumaczenia tych tekstów, dokonane przez S. Godzińskiego, przechowywane są w Archiwum Zakładu Etnografii IHKM PAN pod numerem 207. Jeden jest tekstem bargaburiackim, pochodzącym z Mongolii Wewnętrznej (przełom XVIII-XIX w.), drugi zaś nosi trudny do odczytania tytuł tybetański i jego przynależność do którejś z grup etnicznych Mongolii jest sporna. W innych tekstach znajdujemy wyraźne ślady jednoczesnego występowania na terenie Mongolii kultu męskiego i żeńskiego bóstwa ognia. Przykładowo dostarcza W. K. Wjatkina, która w pracy *Mongolty Mongolskoj Narodnoj Riespubliki*, [w:] *Trudy Instituta Etnografii* (Moskwa 1960, t. 60) na stronach 225-226 pisze o składaniu ofiar przeznaczonych dla pana ognia o imieniu Sorongcon Gombo. Wymieniając inne zwyczaje mongolskie Wjatkina pisze: „Jeżeli po zarżnięciu owcy okaże się, że w jej wnętrzu znajdował się płód, to jagniątko to namaszcza się tłuszczem pochodzącym z żołądka tej owcy i rzuca w ogień. Mówią [Mongolowie — IKS], że bogini ognia ma trzyletniego chłopczyka, któremu rzucają to jagnię w charakterze jadła” (s. 241).

Badania prowadzone przez Wjatkinę na terenie Mongolii obejmują lata 1948-1949.

Kult matki ognia, jak większość tzw. kultów kobiecych w wielu kulturach, jest zapewne w Mongolii kultem starszym od kultu gospodarza czy też męskiego bóstwa ognia. Przyczyny stopniowego zastępowania jednego obiektu kultu przez inny nie są w tej chwili istotne dla moich rozważań. Szczególnie ważne jest natomiast, że mimo zmiany płci obiektu kultu, jaka nastąpiła na niektórych terenach Mongolii, utrzymany został zakres działań opiekuna ognia. Ofiary, jakie mu składano (przy czym nie notujemy żadnej różnicy w charakterze ofiar i uzależniania ich od płci bóstwa-opiekuna) miały w każdym przypadku na celu wszelką kreację, pomnożenie dóbr składającego je, a więc jego rodziny i stad, zdrowia i innych niematerialnych wartości. W jednym z tekstów inwokacji skierowanej do męskiego bóstwa ognia znajdujemy na przykład strofy: „obdarz dostatkiem jagniąt, aż wypełnią chügen [tj. sznur z pętlami do wiązania jagniąt — przyp. tłumacza S. Godzińskiego], daj dostatek dzieci, aż wypełnią koldrę”¹². Widzimy więc, że ogień uważany był za wcielenie płodnych sił przyrody i siłę odpowiedzialną jednocześnie za tę płodność, niezależnie od płci bóstwa opiekującego się nim lub utożsamianego z ogniem¹³.

Wróćmy teraz do *cagaan mod* i jej magicznego wpływu na rozwój przyrody. Informacje o wyraźnym związku ognia z płodnością nasunęły mi hipotetyczne przypuszczenie, że działanie uczestników gry mogło być również skierowane ku bóstwu ognia, nie tylko ku mniej lub bardziej upersonifikowanym duchom odpowiadającym za różne miejsca, zjawiska atmosferyczne, stan stad itp. Być może były one pierwotnie skierowane wyłącznie ku bóstwu ognia? Z czasem zaś, wraz z nasilaniem się kultu licznych bóstw przyrody, ten jednoznaczny personalny związek mógł być przeniesiony na szerszy krąg postaci (o cechach bardziej ogólnych, syntetycznych) mających spełniać prośby pasterzy. Tego rodzaju transformacje znane są dobrze z terenów wielu krajów, m. in. także położonych na terenie objętym wpływami lamaizmu¹⁴. Być może zwią-

¹² Tekst barga-buriacki zapisany przez Ch. Luwsanbaldana (por. informacje zawarte w przypisie 11).

¹³ Przedwczesne i nazbyt schematyczne były, jak się wydaje, ustalenia Żukowskiej, która, pisząc np. o stopniowym przejmowaniu cech i funkcji przypisywanych bogini-matce w świecie lamajskim przez inne postacie panteonu, orzekła, że takie funkcje, jak stworzenie świata, zarządzanie czasem, pogodą itp. przyjęły na siebie bóstwa męskie, żeńskie bóstwa zaś odpowiedzialne były za kontynuację rodu ludzkiego, małżeństwo, rodzinę i dzieci N. L. Żukowskaja, *Formy проявления культа природы в пантеоне и ритуалах ламаизма*, [w:] *Религия и мифология народов Восточной и Южной Азии*, Moskwa 1970, s. 100-104. Taka była zapewne generalna tendencja w świecie lamajskim; niemniej jednak podany tu przeze mnie przykład przypisywanej — jeszcze na przełomie XIX i XX wieku (teksty Wjatkiny) przez Mongołów — odpowiedzialności za losy i rozwój rodziny zarówno męskiemu bóstwu opiekującemu się ogniem, jak i postaci jego matki, wskazywałyby na istnienie wyjątku od tej reguły.

¹⁴ Przykłady takiego swoistego mieszania się elementów wierzeń szamańskich

zek *cagaan mod* z ogniem jest tak dawny, że nie obejmuje go pamięć współczesnych informatorów ani też ustne przekazy, na których mogą się oni opierać. Czy jest to jednak jedyny powód braku większej ilości informacji o jakimkolwiek związku tej gry z ogniem?

Zastanówmy się jeszcze nad informacjami, które mogłyby pośrednio wskazywać na istnienie tego rodzaju związków w przeszłości. Weźmy np. pod uwagę zarzucone już niemal powszechnie organizowanie *cagaan mod* na Cagaan Sar. Czy może być jakiś związek między występowaniem tej gry w tym właśnie okresie a kultem ognia i mongolskimi wierzeniami o wpływie ognia na rozwój przyrody? Zważywszy na to, że Nowy Rok był w Mongolii m. in. okresem składania ofiar bogini (czy też ogólnie bóstwu) ognia z wiadomym nam celem pozyskania jej przychylności, który to zwyczaj był jednym z elementów obrzędowości noworocznej mającej zapewnić pasterzom dobrą przyszłość, związek, o którym tu mowa, jest zupełnie możliwy. Funkcja *cagaan mod* byłaby tu analogiczna do tej, jaką przypisywano tej grze występującej w innych (lepiej uświadamianych przez współczesnych pasterzy) przełomowych momentach cyklu kalendarzowo-gospodarczego. *Cagaan mod*, przeznaczona dla bóstwa ognia, miałaby więc również pobudzać odradzającą się wiosną przyrodę.

Okres nowego roku był też w świadomości wielu społeczeństw nie tylko czasem odtwarzania się, odradzania przyrody, lecz generalnie czasem ponownych narodzin wszelkich zjawisk, m. in. i ognia. To wieczne odradzanie przypominane było poprzez opowieści mityczne i różnorodne misteria. I znów nasuwa się hipotetyczne przypuszczenie, iż źródła *cagaan mod* leżą gdzieś w mitycznym kręgu wierzeń o powstawaniu życia i wszelkich zjawisk, w misterium nawiązującym do stworzenia ognia z drzewa iwy...¹⁵ Jest to jednakże tylko jeszcze jedno przypuszczenie. Zauważmy jednak, że i w tym domniemanym obrzędzie, w którym drzewo dawałoby życie ogniowi w sposób mityczny (zgodny zresztą z prawem natury), zostałyby zachowane idee kontynuacji i narodzin, którymi przepełniony jest zespół noworocznych zwyczajów i wierzeń. Niezależnie więc od tego, czy drzewo i ogień występujące w *cagaan mod* wcho-

i lamajskich na terenach objętych wpływami tej religii podaje np. Żukowska w cytowanej powyżej pracy oraz w swojej książce *Lamaizm i rannije formy rieligii*, Moskwa 1977, s. 80. Patrz także recenzja z tej książki, piora S. Szynkiewicza, zamieszczona w bieżącym numerze „Etnografii Polskiej”.

¹⁵ Nie wiadomo dokładnie, z jakiej części Mongolii pochodzi tekst przytoczony przez Biertagajewa (za D. Banzarowem), w którym znajdujemy informacje o mitycznym związku genealogicznym między drzewem i ogniem. Czy mógł on powstać w centralnej części Mongolii, gdzie jako paliwo używany jest wyłącznie suchy nawóz zwierzęcy? Czy też powstał w części zachodniej, która obok nawozu używa także drzewa? W wielu informacjach o pochodzeniu ognia, jakie przytacza Potanin (patrz przypis 5), nie znajdujemy jednak potwierdzenia występowania tego typu skojarzeń na terenach północno-zachodniej Mongolii.

dziłyby z sobą w układ, w którym dominująca rola przypadałaby drzewu lub ogniewi, niezależnie od tego, czy gra ta jest pozostałością kultu ognia, kultu drzew symbolizujących żywą przyrodę, czy w ogóle kultu jakichkolwiek sił mających wpływ na świat żywej przyrody, czy jest to pozostałość noworocznego obrzędu oczyszczania¹⁶, przypominania mitów kosmogonicznych i prapoczątków różnych zjawisk, zawsze, w każdym z możliwych rozwiązań, występuje jej wyraźny związek z płodnością, życiem i kontynuacją.

Zwróćmy jeszcze uwagę na gest, jakim jeden z uczestników gry wyrzuca kawałek drzewa. Drzewo to, wyrzucone w górę, spada następnie łagodnym łukiem na ziemię, co staje się sygnałem do rozpoczęcia poszukiwań. Możemy oczywiście twierdzić, że gest ten nie ma żadnego znaczenia. Przypuszczam jednak, że i ów gest wyrzucania drzewa, jak i cała gra, świadczy o związku *cagaan mod* z wizją świata przyrody stworzoną przez całe pokolenia pasterzy mongolskich. Wydaje mi się, że ten gest może równie dobrze przemawiać za związkami tej gry z kultem ognia, którego pochodzenie kojarzone jest z drzewami iwy rosnącymi na wierzchołkach gór Changaj-chana i Burchat-chana, jak i za związkami z kultem bóstw przyrody, dla których ofiary często były wyrzucane ku górze, w kierunku domniemanego stałego lub czasowego miejsca ich zamieszkania.

Sposób widzenia świata u pasterzy mongolskich uzewnętrznia się też w zakończeniu *cagaan mod*, organizowanej w dniach bardziej uroczystych. W tych dniach, według niektórych przekazów miangackich, chłopcy biorący udział w grze, zakończywszy boje o drzewo, próbowali jeszcze swych sił w zapasach (zachowując przy tym podział na dwie grupy, te same, które ścierały się w *cagaan mod*), dziewczyny zaś śpiewały pieśń „Piękny letni miesiąc”. Zastanówmy się, w jakim celu mogły być organizowane owe zmagania chłopców zmęczonych już chyba udziałem w *cagaan mod*? Dlaczego były to właśnie zapasy, a nie jakakolwiek inna forma przedłużenia gry? Dlaczego wreszcie przystępowano do tych zapasów tylko w dniach bardziej uroczystych?

Zachowanie chłopców, podobnie jak i cała ta gra oparta na rywalizacji, zdaje się tu przypominać o odwiecznej walce człowieka z przyrodą i człowieka z człowiekiem. Walkę tę zaś podejmuje przede wszystkim

¹⁶ Dokładny opis takiego noworocznego obrzędu oczyszczania za pośrednictwem ognia znajdujemy np. u P. K. Kozłowa, (*Mongolija i Kam*, Moskwa, 1947, wyd. 2, s. 161) oraz u W. W. Rockhilla (*The Land of the Lamas*, London 1891, s. 113-115). W obrzędzie tym, jak podaje np. Kozłow, Mongołowie widzieli sposób na oczyszczenie się z grzechów minionego roku i jednocześnie wybawienie od wszelkich złości i napaści w roku nadchodzącym. Po ceremonii spalania figurki ofiarnej (*balin*) wszyscy uczestnicy obrzędu biegli do swych domów, nie oglądając się za siebie, aby wszelkie nieszczęścia spalane w ogniu nigdy już do nich nie wróciły.

mężczyzna. Dziewczyny śpiewające wymienioną pieśń nie były już zobowiązane do zachowania uprzedniego (zabawowego) podziału na grupy, lecz łączyły się w jeden zespół, uosabiając tym samym, jak mi się wydaje, pojednanie i pokój.

Taka forma zakończenia *cagaan mod* zdawała się przypominać o odwiecznym podziale społecznym według płci i o różnicy w rolach pełnionych przez kobietę i mężczyznę. Występowanie *cagaan mod* na Cagaan Sar, czy też w dniach szczególnie silnie związanych z cyklem gospodarczo-kalendarzowym, potwierdzałoby sens takiego przypominania.

Iwona Kabzińska-Stawarz

THE MONGOLIAN VIEW OF THE WORLD AND ITS REFLECTION IN THE TSAGAAN MOD GAME

Summary

Until recently *tsagaan mod* has been among the popular Mongolian games. Based on the competition of two teams trying to recover a wooden stick thrown far away by one of the participants, it attracted mostly youth aged 15-20 years. Conditions in which this game was usually played — warm, moonlit nights — facilitated social contacts, helped to bring out feelings towards chosen partners and (in single instances) led to sexual unions. Studies carried out by S. Szykiewicz and the author have shown that behaviour of participants in *tsagaan mod*, once had a wider cultural meaning. The time of the game (New Year, beginning of Summer, mid-Autumn and the end of agricultural seasons) indicates its obvious links with the economic-calendar cycle. Field materials suggest that sexual relations during *cagaan mod* — depending on the period the game was played — were to magically awaken to life Spring nature, to ensure its revival after a usually hard winter time. The author suggests that the purpose of *tsagaan mod* exceeded the rules of a simple game. It was of a creative type and fulfilled important cultural functions chiefly due to the close behavioural links of its participants with fertility and nature — two aspects so important to herdsmen.

The importance of *tsagaan mod* was also indicated by the setting during particularly festive occasions — plates with milk products were placed at the finishing line, the elders were present and watched the game, winners were served with milk drinks and a suitable song was sung at the end of the game.

Basing on herdsmen's information concerning the organization of the game — to „the joy of the tree” („Since only trees are alive”) — the author concluded that the piece of wood appearing in the game symbolized the living and regenerating nature which was to be influenced by the behaviour of *tsagaan mod* participants. On the basis of information relating to the organization of the game also „to the joy of fire”, the author advances the hypothesis on links between *tsagaan mod* and the fire cult. To support this thesis and the well documented statement that the game represented an impulse for developing nature, she quotes many examples (including literature and 18th-19th centuries Mongolian manuscripts) providing evidence that fire was supposed to exert influence on the fertility of the world of nature and of human families. The author supposes

that tsagaan mod might have been originally organized exclusively for the fire god to win his favour and hence — certain specific advantages. Only with the passing of time and the spreading of cults of many deities responsible for nature, particular places, herds, atmospheric phenomena etc., the circle of figures who were to fulfil herdsmen's wishes, became wider and synthetized. The author sought to confirm links between tsagaan mod and the fire cult also by information on the periods the game was held (above all during the New Year) and by the behaviour of participants (gestures).

The author presented, moreover, hypothetical deliberations on the genesis of tsagaan mod. She thought to detect it, among others, in a suggested New Year mystery play representing the mythological birth of fire from the willow tree or (one not excluding the other) in the symbolic New Year rite of purifying oneself from sins by means of fire.

Ивона Кабзиньска-Ставаж

МОНГОЛЬСКОЕ МИРООЩУЩЕНИЕ И ЕГО ОТРАЖЕНИЕ В ИГРЕ ЦАГААН МОД

Резюме

Еще недавно цагаан мод принадлежала к весьма популярным монгольским играм. Имеющая в своей основе соревнование двух коллективов, стремящихся отыскать деревянную палочку, заброшенную далеко одним из участников, она привлекала прежде всего юношей в возрасте 15-20 лет. Обстоятельства, при каких обычно шла эта игра — теплые безлунные ночи — способствовали, между прочим, установливанию товарищеских связей, проявлению чувств избранникам, а также порой и сексуальным связям участников. Исследования, проведенные С. Шинкевичем и автором статьи, выяснили, что такое поведение лиц, участвующих в игре, имело некогда широкое культурное значение. Время, к какому приурочивалась эта игра (новый год, начало лета, середина осени, окончание хозяйственного сезона), указывает на ее бесспорную связь с календарно-хозяйственным ритмом. Материалы, полученные путем местных исследований, позволяют полагать, что половые сношения участников цагаан мод — в зависимости от времени игры — должны были магическим образом побуждать к жизни возрождающуюся весной природу или же гарантировать скотоводам возрождение ее после обычно тяжелого зимнего периода. Автор стремится доказать, что цель игры состоял не в самом увеселении, что эта игра имела созидательный характер и выполняла важные прежде всего культурные функции тесной связи поведения ее участников с тем, что наиболее важно для скотовода: с плодородием и природой.

О придавании важного значения цагаан мод свидетельствовало также и оформление, сопутствующее этой игре в особенно торжественные моменты: на линии финиша ставилась тарелка с молочными продуктами, присутствовали старики-судьи и наблюдатели игры, в заключение состязаний пелись соответствующие случаю песни.

Основываясь на сведениях, почерпнутых у пастухов, об устраивании игры, чтобы обрадовать дерево, и запрете заменять его каким-либо другим объектом („ибо только дерево — живое”), автор приходит к заключению, что дерево символизировало в игре живую, возрождающуюся природу, на которую должно было воздействовать поведение участников цагаан мод. На основании сведений об устраивании этой игры также чтобы обрадовать огонь автор ставит гипотез о связи цагаан мод с культом огня. В поддержание этого тезиса и для сохранения хорошо документированного утверждения о роли этой игры как стимула для развивающейся природы автор приводит многочисленные примеры (м. пр. из литературы и монгольских рукописей XVII-XIX вв.), свидетельствующие о приписывании огню влияния на плодо-

родность мира природы и количественное развитие человеческих семей. Автор полагает, что цагаан мод первоначально могла устраиваться исключительно для божества огня ради его покровительства при получении определенных благ, и только со временем, вместе с распространением культа многих существ, покровительствующих как природе, отвечающих за атмосферные явления и т. п., так и отдельным местностям, стадам, круг существ — исполнителей желаний скотоводов расширился и синтезировался. Подтверждение несомненности связи цагаан мод с культом огня автор ищет м. пр. в сведениях о времени, когда устраивают эту игру (прежде всего в новогодний период) и в некоторых видах поведения ее участников, м. пр. в жестах.

В статье представлены также гипотетические рассуждения над генезисом цагаан мод. Автор доискивается его м. пр. в предполагаемой новогодней мистерии, изображающей рождение огня и дерева ивы, или же (причем первое не исключает второго) в символическом обряде очищения от грехов через посредство огня.