

IWONA KABZIŃSKA-STAWARZ

NOWOROCZNE GRY MONGOLSKIE. ICH SYMBOLIKA I ZWIĄZKI Z MAGIĄ

Część II

I. GRY I SYTUACJE KONFLIKTOWE

W I części artykułu * przedstawiłam propozycję innego niż dotychczasowe spojrzenia na zachowania ludyczne pasterzy mongolskich, próbując ukazać znaczenie symboliczno-komunikacyjne i magiczne gier, stanowiących jedną z form tych zachowań. Operując przykładami gier w kości (astragale), domino, *öldzij*, *chorlo* i in. starałam się ukazać pozaludyczne funkcje, jakie gry te pełniły prawdopodobnie w kulturze mongolskiej jeszcze w początkach XX w. Próbowałam także wyjaśnić ich związki z kontekstem noworocznym, w którym występowały najczęściej w tym okresie. Operując zachowaniami i przedmiotami, które miały dla Mongołów określone znaczenie symboliczne, podkreślały one — jak próbowałam wykazać — istotę wydarzeń zachodzących w naturze w okresie nowego roku (sytuacja zmiany, re-kreacji wszelkiego życia itp.). Występowały ponadto jako magiczny bodziec dla natury, wzmacniały i chroniły odradzające się życie, ułatwiały powrót do prapoczątków. Z wyników gier wróżyli też pasterze o pomyślności w nadchodzącym roku.

W II części artykułu przedstawiam niektóre mongolskie gry planszowe. A. Popova twierdzi, że są one systemem semiotycznym (językiem), w którym działania graczy (zgodne z określonymi regułami) doprowadzają do powstania interakcji o charakterze konfliktowym¹. Wyróżnia

* I część artykułu, pod tym samym tytułem, ukazała się w „Etnografii Polskiej”, t. XXVIII: 1983, z. 1, s. 253-295.

¹ A. Popova, *Analyse formelle et classification des jeux de calculs mongols*, Études Mongoles, Paryż 1974, vol. 5, s. 7.

Większość badaczy wyróżnia gry spośród innych zachowań ludycznych na podstawie cechy, jaką jest współzawodnictwo ujęte w reguły, nie nadając mu jednak jakiegos znaczenia pozaludycznego. Znajdujemy jednak w literaturze przykłady

ona następujące działania rozstrzygające walkę toczącą się na planszy, a tym samym prowadzące do zwycięstwa jednego z graczy: unieruchomienie przeciwnika, jego odcięcie i odosobnienie, pościg, zgromadzenie jak największej ilości pionów w jednym miejscu zajęcie terytorium, eliminacja, współzawodnictwo i in.² Mówiąc o sytuacjach konfliktowych badaczka ta nader rzadko stawia pytanie o przedmiot konfliktu, a w nie-licznych próbach wyjaśnienia ich znaczenia nie wychodzi poza sferę gospodarki pasterskiej, szukając w niej zachowań, których modelem byłyby gry. Podobnie jak Popova, również inni badacze gier mongolskich na ogół przyjmują, że występujące tu sytuacje są modelem rzeczywistych zachowań społecznych³.

Idąc dalej w badaniu gier planszowych należałoby, jak sądzę, podjąć próbę określenia znaczenia występujących tu sytuacji konfliktowych, m.in. z punktu widzenia symboliki i udziału gier w procesie komunikacji. Powinniśmy przede wszystkim postawić pytanie o istotę tego rodzaju sytuacji, określić przedmiot konfliktu i sposób jego rozstrzygnięcia, próbując następnie — o ile to możliwe — wyjaśnić symbolikę działań prowadzących do zwycięstwa. Trzeba tu jednak od razu zaznaczyć, że współcześni nam Mongołowie przeważnie nie nadają konfliktowi występującemu w grach planszowych znaczenia symbolicznego i nie ujmują go np. w wymiarach uniwersalnych. Występujące tu sytuacje są dla nich przede wszystkim ilustracją rzeczywistych wydarzeń związanych z woj-

wskazujące na konfliktowy charakter działań rozgrywających się na planszy oraz interpretacje nadające tym sytuacjom znaczenie symboliczne. Niektóre z nich przedstawiam w tym artykule omawiając poszczególne gry mongolskie. Można tu dodać, że konflikt — jeśli pominiemy sferę stosunków międzyludzkich — nie jest właściwy jedynie grom. Pojawia się on m.in. jako jeden z zasadniczych motywów w bajkach, mitach, legendach, bohaterskich eposach itp. formach ustnej twórczości Mongołów. Formy te posługują się odmiennymi środkami przekazu informacji niż gry. Mają jednak także wiele cech wspólnych. Jedną z nich jest informowanie o sytuacjach konfliktowych za pomocą języka symboli obowiązującego w danej kulturze (w tym przypadku — mongolskiej). Na podobieństwa te zwracano już uwagę w literaturze. T. McFeat np., powołując się na ustalenia J. M. Robertsa i B. Sutton-Smitha, zwraca uwagę na powiązanie treści mitów i gier z doświadczeniami grupy, w której występują te formy. Zauważa też, że zarówno w mitach jak i grach dominuje element współzawodnictwa, napięcia, niepewności, sporu, który musi być rozstrzygnięty; jako przeciwnicy występują pary związanych ze sobą opozycji; metody prowadzące do rozwiązania konfliktu są podobne; T. McFeat, *Myth and Game Media*, [w:] *Small Group Culture*, Toronto 1974, s. 68-70. Na podobieństwo treści mitów i gier oraz innych zachowań będących elementami folkloru zwracają także uwagę Iwanow i Toporow, podkreślając przede wszystkim wspólny im język symboliki oraz genezę; patrz np.: W. W. Iwanow, W. N. Toporow, *Issledowanija w oblasti sławjanskich drevnostiej*, Moskwa 1964.

² Popova, op. cit., s. 8, 13.

³ Np. Ch. Darambadzar, *Mongol undesnij togloomyn sistemijn chogdzloos*, Tüüchijn Sudlal, Ulan Bator 1979, vol. 14, facs. 7; R. Dzorig, *Mongol ardyn sport*, Ulan Bator 1960.

na, polowaniem, pasterstwem itp.⁴ Jednakże charakter tablic i pionów, ich nazwy, kolorystyka, materiał, z jakiego zostały wykonane, kształt itp., terminologia, a także rodzaj działań pozwalają wnosić, że niegdyś grom tym przypisywano znaczenie symboliczne, a także — być może — magiczne. Wnioskuje o tym przede wszystkim odwołując się do języka symboliki obowiązującego w kulturze mongolskiej, którym posługują się także gry. O ile to możliwe korzystam także z informacji współczesnych nam pasterzy mongolskich. Za symbolicznym znaczeniem gier planszowych znanych Mongołom przemawia także materiał porównawczy pochodzący z Mongolii Wewnętrznej, Indii, Tybetu i Chin⁵. Część ustaleń ma jednak charakter hipotetyczny.

Obok cech formalnych łączących gry planszowe (m.in. charakter działań graczy) występują też różnice, przede wszystkim w rodzajach pionów i plansz. Ponadto, jak możemy przypuszczać, gry te miały swoiste znaczenie symboliczne. Jak wykazały moje badania, w początkach XX w. nie cieszyły się też jednakową popularnością.

Współcześni nam Mongołowie nie rozumieją wprowadzić na ogół symbolicznego znaczenia gier, wyraźnie natomiast uświadamiają sobie związki z magią i wróżbiarstwem, jakie przypisywano grom. jeszcze w początkach XX w. (tego okresu sięga najdalej pamięć moich informatorów). Jak możemy przypuszczać, wiara w magiczną skuteczność gier decydowała też wówczas zasadniczo o nadawanym im znaczeniu społeczno-kulturowym. W bardzo małym stopniu zaś wpływała oraz z rozumienia symboliki tego rodzaju zachowań.

Ze względu na swe funkcje magiczne i wróżebne gry towarzyszyły sytuacjom o szczególnym znaczeniu dla jednostki i grupy. Były to przede wszystkim sytuacje o charakterze świątecznym i obrzędowym. Grano jednak także np. podczas chorób ludzi i zwierząt.

Szczególnie nasycony gram był nowy roku (mong. *Cagaan Sar*). Jak wykazały moje badania, oprócz gier w kości, które omówiłam w I części artykułu, charakterystyczne dla tego okresu były właśnie gry planszowe.

Opisy obchodów nowego roku w Mongolii, jakie znajdujemy w literaturze (uzupełnione o wyniki badań Ekspedycji Etnologicznej PAN), pozwalają nam traktować *Cagaan Sar* jako święto odradzania się życia i jego manifestacji. Świadczą o tym m.in.: obfitość jadła i napojów, nowa odzież, palenie ognisk, składanie ofiar bóstwom domowym (przede wszystkim bóstwu/bogini ognia) i opiekunom przyrody, miejscowości itp., intensyfikacja kontaktów towarzyskich, zachowań ludycznych i in.⁶ *Caga-*

⁴ Większość informacji zawartych w tym artykule pochodzi z badań, jakie przeprowadziłam w Mongolii w latach 1978 i 1980 w ramach prac Ekspedycji Etnologicznej Polskiej Akademii Nauk, którymi kierował prof. dr W. Dynowski.

⁵ Brak miejsca nie pozwala mi na szersze omówienie materiału porównawczego. Podaję więc tylko niektóre, istotne — jak sądzę — informacje.

⁶ Informacje o obchodach *Cagaan Sar* w Mongolii możemy znaleźć np. w *Oczerkach historii kultury MNR*, Ułan Ude 1971, s. 204-205; patrz też: N. Puriewsu-

an Sar to także okres zakończenia cyklu gospodarczego i początek wiosny — sezonu odpowiadającego symbolicznie dzieciństwu człowieka⁷. Szczególne znaczenie miały w tym momencie dary. Były to przede wszystkim *chadaki* przekazujące symbolicznie życzenia pomyślności⁸, poza tym różne wypieki, cukierki, orzeszki (współcześnie także np. ołówki) i inne artykuły wyrażające, jak się wydaje, mnogość⁹. Sam dar zaś ma w kulturze mongolskiej wielorakie znaczenie symboliczne — pozwala na otwarcie życia, zapewnia jego trwałość i kontynuację, jest ponadto jego manifestacją¹⁰.

Przyjęty przeze mnie sposób wyjaśniania związku zachowań ludycznych z określonym kontekstem czasowo-obrzędowym nawiązuje do ustaleń strukturalistycznych, które zakładają, że „wszelki obrzęd jako kulturowa reakcja na stan naturalny polega na tym, iż na różne sposoby, w kilku kodach wyraża się i podkreśla znakami języka symbolicznego zaistnienie owego stanu naturalnego”¹¹. Zachowania ludyczne występujące w kontekście noworocznym są właśnie jednym ze sposobów wyrażania informacji o wydarzeniach zachodzących w owym czasie w naturze.

rien, *Prazdnik nowego goda po lunnomu kalendarju*, „Mongolia”, nr 2: 1979, s. 10-11; B. Rinczen, *Mongolskiej nowy god*, „Cagaan Sar”, „Sowriemiennaja Mongolia”, nr 2: 1961, s. 23; K. W. Wjatkina, *Mongoly Mongolskoj Narodnoj Riespubliki*, Trudy Instituta Etnografii im. N. N. Miklucho-Makłaja, t. 60, Moskwa—Leningrad 1960, s. 266.

⁷ D. Cagaan pisząc o twórczości mongolskiego poety D. Rawdzi podaje, że w jego wierszach „dzieciństwo, młodość, dojrzałość i starość człowieka porównywane są do pór roku (wiosny, lata, jesieni i zimy)”; D. Cagaan, *Tworczestwo D. Rawdzi w swiecie wzaimoswiaziei mongolskoj literatury s indijskoj i tibietanskoj literaturami*, [w:] *Litieraturnyje swiazi Mongolii*, Moskwa 1981, s. 201. Podobne porównania możemy spotkać i w innych kulturach.

⁸ Patrz: A. Latusek, *Chadak — mongolska szarfa dobrych życzeń*, „Etnografia Polska”, t. 14: 1970, z. 1, s. 203-224.

⁹ Podczas *Cagaan Sar* nie dawano nigdy pojedynczych przedmiotów w charakterze prezentów. Takie podarunki zwano *onczin beleg* (sieroce dary); za: Wjatkina, op. cit., s. 243.

¹⁰ J. S. Wasilewski, *Podarować — znaleźć — zgubić — zbłądzić*, „Etnografia Polska”, t. 24: 1980, z. 1, s. 283-289. Autor ten omawiając symbolikę daru w kulturze mongolskiej opiera się na własnych badaniach terenowych, nawiązując przy tym do koncepcji daru sformułowanej przez G. van der Leeuw’a w jego *Fenomenologii religii*, Warszawa 1978, s. 403 n. S. Szynkiewicz natomiast omawiając dary związane z weselem, jednemu z nich — kałymowi (mong. *süj, süj beleg*) — przypisuje szczególne znaczenie symboliczne interpretując go jako „specyficzny dar otwierający [podkr. — I. K-S.] rytuał zawarcia małżeństwa i zawiązujący nowy rodzaj więzi społecznych — powinowactwa” w odróżnieniu od daru inicjującego swatanie i cały proces wymiany małżeńskiej, odwołując się przy tym do mitologii, która „prezentuje kałym jako wymianę darów inicjujących małżeństwo”; S. Szynkiewicz, *Rodzina pasterska w Mongolii*, Wrocław 1981, s. 227.

¹¹ Za: Wasilewski, *Podarować...*, s. 285.

Zgodnie z tym założeniem, gry noworoczne, których treścią jest symbolicznie wyrażona sytuacja konfliktowa, powinny informować o konflikcie w wymiarze uniwersalnym — walce toczącej się w naturze w okresie nowego roku. Cóż jednak wiemy o owej walce, a szerzej — o koncepcjach momentu przejścia w kulturze mongolskiej XIX/XX w.? Źródła, jakimi dysponują badacze, nie dostarczają wyczerpujących informacji. Musimy odwoływać się do ogólnych rysów takich koncepcji obowiązujących w innych społeczeństwach reprezentujących — podobnie jak Mongołowie — dualistyczny typ widzenia świata¹². Koncepcje te zakładają przede wszystkim, że w okresie nowego roku toczy się w naturze walka między dobrem a złem, życiem a śmiercią. Owa walka jest m.in. zasadniczym motywem treści mitów kosmogonicznych. Przypomina się jej zaś w sytuacjach szczególnych dla społeczeństwa i jednostki m.in. w okresie obchodów nowego roku, który traktowany jest jako „reaktualizowanie kosmogonii”¹³. Wspomniany konflikt pojawia się również w mitach mongolskich (por. przyp. 12).

W tym miejscu chciałabym podkreślić, że badanie związku między treścią zachowań ludycznych (przede wszystkim gier) i różnych form ustnej twórczości występujących w określonych kontekstach czasowo-obrzędowych a charakterem owego kontekstu pozwala nam niekiedy

¹² Cechy dualistycznego myślenia u Mongołów zostały potwierdzone m. in. na przykładzie koncepcji podziałów przestrzeni (J. S. Wasilewski, *Symboliczne uniwersum jurty mongolskiej*, „Etnografia Polska”, t. 21: 1977, z. 1, s. 98-116), pojmowania czasu (tenże, *Symbolika ruchu obrotowego i rytualnej inwersji*, „Etnografia Polska”, t. 22: 1978, z. 1, s. 81-108), podziałów społecznych (R. Hamayon, *Jak język kobiet oddaje dominację mężczyzn*, „Etnografia Polska”, t. 25: 1981, z. 1, s. 173-189; S. Szynkiewicz, *Współczesne zmiany terminologii pokrewieństwa u Mongołów*, „Etnografia Polska”, t. 24: 1980, z. 1, s. 171-172; tenże, *Rodzina...*, s. 124-147, 196), widzenia „tego” i „tamtego świata” (Wasilewski, *Podarować...*, s. 283-303; tenże, *Podróże do piekieł. Recz o szamańskich misteriach*, Warszawa 1979; tenże, *Po śmierci wędrować. Szkic z zakresu etnologii świata znaczeń*, „Teksty”, nr 3: 1979). Znajdujemy je także w mitach, których egzemplifikację prezentują np.: T. A. Biertagajew, *Kosmogoniczeskije predstavlenija w mifologii mongolskich plemien*, [w:] *Istoriko filologiczeskije issledowanija*, Moskwa 1974, s. 406-418; U. Harva, *Die religiösen Vorstellungen der altaischen Völker*, Porvoo 1938; L. Lörincz, *Die mongolische Mythologie*, Acta Orientalia Academiae Scientiarum Hungaricae, Budapeszt 1973, vol. 27, nr 1, s. 103-126; G. N. Potanin, *Oczerki siewiero-zapadnoj Mongolii*, wyd. 4, S-Pietierburg 1883; I. Podgorbunskij, *Iz mifologii buriat i mongotow szamanistow*, „Sibirskij Sbornik”, vol. 3: 1894, s. 1-34; G. Tucci, W. Heissig, *Die Religionen Tibets und der Mongolei*, Stuttgart 1970; patrz też ogólne omówienie: S. Ju. Niekludow, *Mongolskich narodow mifologija*, [w:] *Mify narodow mira*, Moskwa 1982, s. 170-174. Sądzę, że wyrazem dualistycznego myślenia Mongołów są też gry plenszowe, w które grano niemal obowiązkowo w okresie noworocznym.

¹³ M. Eliade, *Sacrum, mit, historia*, Warszawa 1970, s. 104; Patrz też np.: Iwanow, Toporow, *op. cit.*, szczeg. ss. 180-216; A. Zadrożyńska, *Homo faber i homo ludens*, Warszawa 1983, s. 192-219, 252-255.

określić sam kontekst, poszerzyć naszą wiedzę o jego ukrytych przed zwykłym spojrzeniem sferach.

II. ELIMINACJA. BLOKADA. OSŁABIANIE SIŁ PRZECIWNIKA

1. SZACHY

Do najbardziej poułarnych gier planszowych, bez których nie mogą się obejść noworoczne uroczystości, należą szachy (mong. *szatar*). Jeszcze do niedawna przypisywano im znaczenie magiczne. Miały one opinię gry szczęśliwej, dobrej i mądrej. Znalazło to m.in. wyraz w przysłowiu, które mówi, że najlepszą rzeczą na uczcie jest wódka i kumys, najlepsze wśród gier zaś są szachy i *szagał* (mongolska nazwa astragalii)¹⁴. Wierzono też, że zwycięstwo w grze w szachy przynosi bogactwo, zaszczytne posady, może rozstrzygać o małżeństwie, daje długie życie i zdrowie. Dobry gracz mógł więc wpłynąć na swój los.

O szczególnej randze gry mówią legendy, z których wiele do dziś żyje w chudonie. Jedna z nich wspomina np. o związku między wynalazkiem gry a bogactwem. Powiada się w niej o pewnym królu arabskim, który polecił mieszkańcom swego kraju, aby wynaleźli grę wymagającą myślenia. Spośród wielu gier, jakie mu przedstawiono, władca wybrał szachy. Chcąc nagrodzić wynalazcę spytał, jakiej pragnie nagrody. Ten zaś rzekł, że chciałby otrzymać kawałek ziemi równy długości lotu pszczoły, by sadzić na nim owoce i warzywa. Dzięki otrzymanej nagrodzie człowiek ów stał się bogaty¹⁵.

Inna, popularna w Mongolii legenda opowiada o człowieku, którego dobra gra w szachy uratowała od śmierci. Człowiek ten miał iść do piekła. Erlik-chan, władca podziemi, posłał po niego diabła. Kiedy wysłannik przyszedł do jurty, w której mieszkał ów człowiek, grano tam

¹⁴ Mong. *najryn cziń sajchan, archi czigee chojer, naadmyń cziń sajchan, szagał szatar chojer*; przysłowie to zapisałam u Eletów ajmaku kobdoskiego; mat. autorki 1978 r.

¹⁵ Legendę tę zapisałam w ajmaku kobdoskim w 1978 r. Wątek nagrody za wynalezienie szachów znajdujemy także w hinduskiej wersji legendy o genezie gry. Jej wynalazek przypisuje się braminowi Sessie synowi Dahera, który stworzył pierwowzór szachów pragnąc ukazać nieudolnemu władcy, że król nie może zdziałać niczego bez pomocy innych osób (w szachach: figur). Mądry bramin zażądał w nagrodę tyle pszenicy, ile zmieści się na szachownicy, przy czym na pierwszym polu położono jedno ziarno, na drugim — dwa, na trzecim — cztery itd. Na każdym polu ilość ziaren pszenicy ulegała podwojeniu. Aby nagrodzić Sessę syna Dahera władca musiałby obsiać całą ziemię 8 razy i 8 razy zebrać plon, za: J. Giżycki, *Z szachami przez wieki i kraje*, Warszawa 1960, s. 75. W bajkach i legendach mongolskich znajdujemy wiele wpływów obcych. Mongołowie bowiem od dawna przekładali teksty folklorystyczne Wschodu stopniowo nadając im cechy rodzime. Sami w okresie swoich podbojów przekazywali je dalej, m. in. do Europy. Takiego zdania jest np. D. Cerenodnom, *Bensen ülgerijn onslog bajlad*, „Aman Dzochiolyn Sudlal”, vol. 6: 1968, s. 33.

właśnie w szachy. Zapatrzył się czart, czas jego posłania minął i musiał wracać z niczym¹⁶. Podobną legendę przytacza Koczeszkow zaznaczając jednak, że wysłannik Erlika sam był miłośnikiem szachów i znakomitym graczem¹⁷.

W legendach dobry gracz nie tylko zdobywał bogactwo, zaszczyty itp., ale także mógł ratować z opresji inne osoby grając zamiast nich. Jego partnerem był przeważnie zły chan, który dotychczas zawsze wygrywał, a pokonanym ucinał głowę. Bohater oczywiście zwyciężał wpływając ponadto na chana, aby zaprzestał karania pokonanych graczy¹⁸. W innej legendzie jest mowa o dwóch braciach, którzy stanęli do walki o schedę po ojcu. Wojska stały już nad brzegami rzeki. Przed bitwą wyszli jednak dwaj młodzi synowie zwaśnionych i zaczęli grać w szachy. Grali długo. W tym czasie ojcowie ich pogodzili się, wojska zaś rozjechały się do domów¹⁹.

Inna legenda wskazuje natomiast na przypisywanie szachom znaczenia wróżebnego: „Dawno temu dwa plemiona prowadziły wojnę. Jeden z dowódców, chcąc poznać wynik bitwy, jaka miała się rozegrać nazajutrz, grał zawsze wieczorem w szachy. Rezultaty gry sprawdzały się w rzeczywistych bojach i dlatego Mongołowie lubią tę grę²⁰”.

Legendy i wierzenia związane z grą w szachy wyjaśniają nam w pewnym stoniu powody, dla których cieszyła się ona w Mongolii szacunkiem i uznaniem. Należy jednak wspomnieć, że stosunek Mongołów do tej gry nie jest czymś szczególnym. Związek gry w szachy z osiąganiem pewnych korzyści, wśród których najważniejszą było życie, potwierdzają bowiem także materiały dotyczące innych kultur²¹.

¹⁶ Legendę tę opowiadali mi zarówno Chałchasi, jak i Ojraci.

¹⁷ N. W. Koczeszkow, *Diekoratiwnoje iskusstwo mongołojazycznych narodow XIX — sieriediny XX wieku*, Moskwa 1979, s. 60.

¹⁸ Patrz np. *Mongolskije skazki*, Moskwa 1968, s. 37; podobne legendy były znane także Buriatom: Ja. S. Smolew, *Buriatskije legiendy i skazki*, Trudy Troickosawsko-Kiachtinskogo Otdielenija Priamurskogo Otdiela IRGO, Moskwa, 1903, t. 6, nr 1, s. 145-147.

¹⁹ T. Siergiejewa, *Mongolskije szachmaty — szatar*, „Diekoratiwnoje Iskusstwo SSSR”, vol. 5: 1979, s. 56.

²⁰ Legendę tę zapisałam u Eletów ajmaku kobdoskiego w 1978 r.

²¹ W grobowcach faraonów egipskich znaleziono np. wizerunki szachownic. Umieszczone na nich hieroglify odnosiły się do sądu Ozyrysa nad zmarłym, który grał w zaświatach o swój los; S. Culin, *Chess and playing cards*, Waszyngton 1898, s. 367. Przypomnijmy też scenę z bergmanowskiego filmu „Siódma pieczęć”, w której rycerz grał ze śmiercią w szachy i przegrał. W XVI-wiecznym poemacie *Scaccia ludus* M. G. Vidy, którego treścią jest partia szachowa grana przez Apollina i Merkurego, Jowisz przyrzeka zwycięzcy jako nagrodę różdżkę mającą moc wyprowadzania i wprowadzania dusz ludzkich do Hadesu oraz dar zsyłania snu jednym, a odbierania drugiemu, M. G. Vida, *Szachy*, J. Kochanowski, *Szachy*, opr. J. Ciechanowicz, Warszawa 1983; patrz też: J. Sęk, *Od Kochanowskiego do Grochowiaka. Rzecz o motywach szachowych w poezji polskiej*, „Akcent”, nr 2: 1983, s. 92.

Przytoczone tu przykładowo wierzenia wskazują na związek gry w szachy z osiąganiem określonych korzyści i pozwalają domyślać się powodów, dla których Mongołowie grali w nie w okresie noworocznym. Materiały terenowe, jakie zebrałam podczas swoich badań w Mongolii, potwierdzają wyraźnie przypisywanie szachom funkcji magicznych jeszcze w 1 poł. XX w. Przedmiotem gry jest przy tym najczęściej bogactwo, szczęście, zdrowie, słabo natomiast reprezentowana jest wiara w związek między wynikiem gry a życiem, o którym mówią legendy.

W sytuacjach konfliktowych rozgrywających się na szachownicy współcześni nam Mongołowie widzą najczęściej ilustrację wojennych wydarzeń (rzeczywistych lub legendarnych). Nie nadają im natomiast charakteru symbolicznego. Jeden ze współczesnych badaczy mongolskich, Darambadzar, pragnie widzieć w grze w szachy nie obraz wojennych walk, lecz satyryczny wizerunek sporu dwóch koczowników²². Ta oryginalna koncepcja nie znajduje jednak potwierdzenia w literaturze²³. Nie potwierdzają jej też współcześni nam pastersze mongolscy. Historycznego uzasadnienia nie znajduje również przeprowadzony przez tego autora wywód o mongolskim rodowodzie szachów, które miałyby powstać z połączenia znanych wcześniej Mongołom gier planszowych²⁴. Na poparcie swoich tez Darambadzar przeprowadza m.in. analizę lingwistyczną. Terminologia stosowana w szachach mongolskich wskazuje wprawdzie na związek gry ze środowiskiem pasterskim, nie jest jednak dowodem na to, że Mongołowie byli wynalazcami gry.

Przykładem „pasterskiej terminologii” mogą być nazwy niektórych posunięć stosowanych w szachach mongolskich XIX/XX w. Zwano je np.: krąg wielbłądzi albo 24 (*temeen tojrulga bujuu* 24), samotny wielbłąd (*temeen ganc*), końskie 3 (*morin guraw*), pstre 10 (*alag araw*), 5 gorących (*tawan chaluun*), radosny mat (*bajartaj mad*), uśmiech przebiegłej synowej (*uran berijn ineelt*) itp. W zależności od rodzaju figury, która dawała „szach nojonowi”, mówiono np.: szach rozgniewanej, twardej damy (*chatan bersijn omgolon szag*), szach gorącej telegi (*chanchaj tere-*

²² Darambadzar, *op. cit.*, s. 85-86.

²³ Jak podaje Giżycki, istnieją przypuszczenia, że szachy były grą ściśle wojenną służącą szkoleniu oficerów i dowódców; Giżycki, *op. cit.*, s. 131. Perski poeta z przełomu X i XI w., A. K. Firdausi w poemacie *Szach-name* niejednokrotnie porównuje grę w szachy do pola bitwy. O wojennym rodowodzie gry mówi też indyjska legenda, której bohaterami są dwaj królewicze walczący o tron po ojcu. Jeden z nich ginie na polu bitwy doznawszy szoku. Drugi, na prośbę matki, z pomocą dwóch mędrców odtwarza przebieg bitwy i śmierci brata posługując się deską o 100 miejscach i figurami władców, słoni, wielbłądów, koni, rycerzy i in.; I. Orbeli, K. Trewer, *Szatrang. Kniha o szachmatach*, przekład z włoskiego, Lenin-grad 1936, s. 15-27, 69-71.

²⁴ Darambadzar, *op. cit.*, s. 75-88.

gnij chaluuchan szag), cör²⁵ końskiego kopyta (öröölt moriny öszgölön cör) itp.²⁶

„Szach” i „mat nojonowi” kończyły grę. Eliminacja gracza następowała też wówczas, gdy należące do niego figury i piony nie miały możliwości poruszania się. Sytuacja blokady przeciwnika jest dla nas szczególnie interesująca. Ma ona bowiem w kulturze mongolskiej (i szerzej: w kulturach Azji Środkowej) określoną symbolikę. Utożsamia się ją bowiem z czasową śmiercią, która staje się „centrum mediacyjnym” między chtonicznym „już nie życiem”, a „jeszcze nie życiem” aktu kosmicznego. Akt ten jest równoległy do zmartwychwstania (np. bohatera eposu, legendy itp.)²⁷. Blokada przeciwnika jest sposobem rozstrzygnięcia konfliktu w wielu mongolskich grach planszowych. Symbolizuje ona, jak zakładałam, czasową śmierć przeciwnika i strony, jaką reprezentuje.

Symboliczna śmierć przeciwnika łączy się też z osłabianiem jego siły przez zbijanie pionów. Czynność tę określa się słowem *idech*, co dosłownie znaczy „zjadać”, szerzej zaś może być rozumiane jako: zawładnąć, poprawić swą sytuację, stać się lepszym²⁸.

Współcześni Mongołowie od kilkudziesięciu lat posługują się komplektami szachowymi znanymi Europejczykom, umownie przedstawiającymi poszczególne piony i figury. Wyparły one całkowicie dawne szachy mongolskie, w których występowały następujące figury: nojon, *bers* (odpowiednik damy) przedstawiany w postaci lwa, tygrysa lub psa, dwa konie, dwa wielbłądy i dwie telegi. Jako piony mogły występować miniaturowe rzeźby dzieci, zapaśników, kur, piesków, żołnierzy, myśliwych i in.²⁹ Bohaterami walki szachowej byli więc ludzie i zwierzęta. Zwraca uwagę fakt, że w wierzeniach i obrzędach mongolskich niektóre z nich występują nie w walkach wojennych, lecz w sytuacjach zmiany, przejścia o swoistej symbolice. W takich momentach występuje też często telega.

²⁵ Słowo nieprzetłumaczalne na mongolski.

²⁶ Obszerniej o regułach dawnych szachów mongolskich pisze np. C. Dandzan, *Szatryn tüüchees söchödž üdzwel*, „Szindźlech uchaan am' dral”, vol. 1: 1980, s. 69-72; z tego artykułu pochodzą podane przykłady.

²⁷ W ten sposób tłumaczy je np. S. Ju. Niekludow, *O funkcjonalno-siemantycznej prirode znaka w powiestwowatielnym folklorie*, [w:] *Siemiotika i chudożestwiennoje tworczestwo*, Moskwa 1977, s. 193-228. Blokada bohatera i jego symboliczna śmierć następuje zazwyczaj w miejscu związanym z dołem: w jamie, dziurze, pieczarze itp.

²⁸ Darambadzar, op. cit., s. 78.

²⁹ O szachach mongolskich patrz np.: N. W. W. Koczieszkow, *Szachmaty u mongołojazycznych narodow*, „Sowietskaja Etnografija”, vol. 1: 1972, s. 132-138; G. Montell, *Mongolian chess and chess-men*, „Ethnos”, vol. 2: 1939, s. 81-104; B. Rinczen, *Les échecs et le deuil chez les Mongols*, „Archiv Orientalni”, vol. 23: 1965, s. 482-483; L. Sandżaadżamc, *Mongol szatar*, Dalandżagdad 1968; Popowa, op. cit., s. 45-56.

Komplety szachowe wykonywano z drzewa, kości, kamienia lub metalu (te ostatnie przede wszystkim u Urianchajów). Figury i piony nosiły zawsze wyraźne cechy naturalistyczne i wykonane były w sposób nad wyraz realistyczny³⁰. Dla odróżnienia poszczególnych zestawów używano barwy zielonej i czerwonej lub czerwonej i żółtej, rzadziej białej i brązowej. Zachowana więc była reguła stosowania w czaturandze, od której prawdopodobnie wywodzą się szachy³¹.

Nie wiemy natomiast, czy i w jaki sposób Mongołowie różnicowali figury i piony należące do poszczególnych graczy. Na podstawie nielicznych kompletów dawnych szachów mongolskich, jakie zachowały się dziś głównie w muzeach, trudno odtworzyć typowe wzory i reguły, którymi zarządzili się ich wykonawcy. Z różnicowaniem figur i pionów, należących do poszczególnych graczy, poprzez nadawanie im cech opozycyjnych spotykamy się natomiast w Mongolii Wewnętrznej jeszcze w połowie XX w. Należy jednak zaznaczyć, że tendencje te nie były wówczas powszechne. Możemy o nich mówić raczej na poziomie tradycyjnego modelu.

W kompletach szachowych pochodzących z Mongolii Wewnętrznej, opisanych m.in. przez Cammanna³², Kormazową³³ i Montella³⁴, na uwagę zasługuje przede wszystkim przeciwstawianie figur statycznych (w komplecie należącym do jego z graczy) figurom dynamicznym (w komplecie drugiego gracza). Ponadto postacie stojące stanowią opo-

³⁰ Pisze o tym np. Koczeszkow, *Diekoratiwnoje ...*, s. 60.

³¹ O czaturandze i szachach patrz np.: L. Bachman, *Szachmatnaja igra w jeje istoriczieskom razwitiu*, Leningrad 1925; D. Forbes, *The history of chess*, London 1860; Giżycki, *op. cit.*, s. 51-52; H. J. R. Murray, *A history of chess*, Oxford 1913; I. Sargin, *Driewnost' igr w szaszki i szachmaty*, Moskwa 1915. W Indiach, skąd wywodzi się czaturanga, kolory pionów odpowiadały barwom, które łączono z poszczególnymi stronami świata: czerwony — północy, zielony — wschodowi, żółty — południowi i czarny — zachodowi; czerwone i zielone grały najczęściej przeciwko żółtym i czarnym. Mongołowie nie tylko łączyli z barwami poszczególne kierunki, lecz także określali nimi np. inne ludy. Indie określane były jako ludy koloru białego, Tybet — czarnego, Chiny — czerwonego, Korea — błękitnego, sami Mongołowie zaś oznaczali siebie kolorem żółtym; S. Kałużyński, *Tradycje i legendy ludów Mongolii*, Warszawa 1978, s. 285. Kolor żółty był dla Mongołów barwą ziemi, kobiety, słońca; S. Ju. Niekludow, *Zamietki o mifologicznej i folkloro-epicznej symbolice u mongolskich narodów: symbolika złota*, „Etnografia Polska”, t. 24: 1980, z. 1, s. 73, 75, 87. Kolor czerwony był symbolem ognia i życia; Cewel, *Mongolczuudyn erchemledeg öngö*, *Studia Ethnographica*, Ulan Bator 1959, t. 1, fasc. 6, s. 4. Kolory symbolizowały ponadto pewne stany ducha; S. Godziński, *Sztuka mongolska*, „Etnografia Polska”, t. 24: 1980, z. 1, s. 113. Jak podkreślali moi informatorzy, nie stosowano czarnej barwy dla oznaczania kompletów szachowych, albowiem czerń jest kolorem nieszczęśliwym, mrocznym, złym. Tak też określa ją Cewel, *op. cit.*, s. 4.

³² S. Cammann, *Chess with mongolian Lamas*, „Natural History”, vol. 55: 1946, s. 408-411.

³³ W. A. Kormazowa, *Szachmaty u Mongołow*, „Wiestnik Mańczdurii”, vol. 5: 1926, s. 41-43.

³⁴ Montell, *op. cit.*, s. 88-91.

zycję wobec siedzących lub leżących. Zwierzęta z zaznaczonymi cechami płci męskiej są przeciwnikami zwierząt o cechach żeńskich. Postaciom odzianym w strój narodowy („swój”) przeciwstawia się postacie noszące odzież „obcą” (np. mongolski nojon — chiński wicekról albo Turek). Wreszcie postacie symbolicznie kojarzone z dobrem, niebem, mężczyzną itp. przeciwstawione są postaciom łączącym się w wierzeniach ze złem, ziemią, kobietą itp. (np. lew i tygrys, orły i zające, pawie i kury i in.).

Charakter figur i pionów pozwala nam sądzić, że walka, w której uczestniczyły, miała znaczenie symboliczne. Tak widzi ją też np. Cammann, który pisze, że jedną strona reprezentowała w grze ducha, siłę i dobro, druga zaś — rzeczy materialne, słabość i zło³⁵.

Trudno dokładnie określić, kiedy i jakimi drogami przybyły szachy do Mongolii. Najstarsze informacje o nich jako grze książąt mongolskich znajdujemy w kronice Sagan Seczena z 1578 r. Napisano tam, że kiedy lama Lhasy na zaproszenie Altan chana wizytował region Kuku Nor, to mongolscy książęta grali w szachy³⁶. W XIX w. szachy można było spotkać w jurtach bogatych Mongołów, na dworach książęcych oraz w licznych klasztorach³⁷. O grze w szachy z lamami wspominają też podróżnicy³⁸. Lamowie byli zapewne nauczycielami gry i za ich pośrednictwem szachy przeniknęły do jurt pasterskich. Pasterze, z którymi rozmawiałam, zaliczali szachy do gier najbardziej popularnych wśród lamów³⁹. Montell przypuszcza, że Mongołowie zetknęli się z szachami za czasów Czyngiz chana i jego ekspansji, prawdopodobnie w wyniku kontaktów z Turkiestanem, gdzie szachy były znane przed najazdem mongolskim⁴⁰. Innego zdania jest np. Sawienkow, który sądzi, że to właśnie Mongołowie przekazali szachy ludom tureckim i szerzej — altajskim⁴¹.

Legendy mongolskie podają, że opanowanie tajników gry w szachy zaliczane było do cech wyróżniających mężczyznę i traktowane jako

³⁵ Cammann, *op. cit.*, s. 409. Na s. 411 autor ten pisze, że szachownica jest zwierciadłem dualistycznych sił rządzących wielkim światem człowieka.

³⁶ I. J. Schmidt, *Geschichte der Ostmongolen und ihres Fürstenhauses verfasst von Ssagang Ssetsen*, S-Pietiersburg 1829, s. 229.

³⁷ Kormazowa, *op. cit.*, s. 41.

³⁸ Np. Cammann, *op. cit.*, H. Haslund-Christensen, *Mongolian Journey*, Londyn 1949, s. 64.

³⁹ Pozdniejew pisze, że gra w szachy dozwolona była tylko lamom wyższych stopni. Młodszy stopniem (*geleng*, *gecel* i *bandi*) nie mieli prawa do gry, a przyłapani na łamaniu zakazu parania się szachami byli karani, np. musieli wykonać 300 pokłonów; A. Pozdniejew, *Oczerki byta buddijskich monastyrzej i buddijskiego duchowienstwa w Mongolii w swjazi s otnoszenijami siego posledniego k narodu*, S-Pietiersburg 1887, s. 186-187, 259. Również moje badania potwierdzają, że zakaz ten nie był w praktyce przestrzegany.

⁴⁰ Montell, *op. cit.*, s. 97.

⁴¹ I. Sawienkow, *K woprosu ob ewolucii szachmatnoj igry. Srawnitielno-ethnograficzeskij ocerk*, „Etnograficzeskije Obozrienije”, nr 1: 1905, s. 37-39. Podobnie twierdzi np. Karalkin; P. I. Karalkin, *Tuwinskije szachmaty*, [w:] *Etnografija narodow SSSR*, Leningrad 1971, s. 137-138.

oznaka jego męskości. W legendzie o bohaterze Bujdarze czytamy np., że kiedy wygrał on dwa razy z chanem, z którym wcześniej przegrywał jego ojciec, matka pomyślała: „teraz mój syn jest mężczyzną”⁴². W szachy grały jednak także kobiety — pasterki, mieszkanki miast i bohaterki legend⁴³. Kobiecie przypisuje się nawet autorstwo popularnego posunięcia szachowego zwanego *uran brijn ineelt*⁴⁴. Można jeszcze dodać, że grę rozpoczynał zawsze starszy (u Chałchasów) lub młodszy (u Ojratów) wiekiem uczestnik. Reguła ta obowiązywała nie tylko w szachach, ale także w innych grach.

2. WARCABY

Warcaby stanowią prawdopodobnie formę gry starszą niż szachy⁴⁵. Gra ta cieszy się dziś w Mongolii stosunkowo dużą popularnością, nie jest ona jednak równa popularności szachów. Nie zanotowałam informacji, które wskazywałyby na jakieś szczególne znaczenie pozaludyczne przypisywane tej grze w przeszłości. Wiemy natomiast, że — podobnie jak szachy — jeszcze w początkach XX w. warcaby należały do gier noworocznych. Trudno dziś jednak odpowiedzieć na pytanie o przyczyny włączania tej gry do kontekstu noworocznego.

W Mongolii występuje obecnie w zasadzie jeden rodzaj gry w warcaby, zwany *daam* (gra w damki; jest to również ogólna nazwa samej gry w warcaby). Każdy z graczy posługuje się 12 kamieniami (pionkami zwanymi *chiüü*), które poruszają się po tablicy 64-polowej. Gracze starają się wyeliminować przeciwnika z walki zbijając jego piony, blokując ruchy i zajmując jego miejsce na planszy. Jeszcze w połowie naszego stulecia na niektórych terenach Mongolii występowały rozmaite warianty gry. Informacje o nich znajdujemy przede wszystkim w pracach Namdžildordża⁴⁶ i Popovej⁴⁷.

⁴² *Mongolskije skazki...*, wyd. 1967 r., s. 120; legenda znajduje się na ss. 119-127.

⁴³ *Mongolskije skazki...*, wyd. 1967 r., s. 37; Siergiejew, *op. cit.*, s. 56.

⁴⁴ Sandżaadżamc, *op. cit.*, s. 42, przytacza przypowieść ukazującą, jak doszło do powstania tego posunięcia. Na uwagę zasługuje fakt, że kobieta, która nie miała prawa publicznego demonstrowania zalet swego umysłu, podpowiadała grającemu teściowi, jak wybrnąć z kłopotliwej sytuacji i pokonać przeciwnika, używając eufemizmów i stwarzając pozory rozmowy nie dotyczącej szachów (sytuacji na szachownicy). Sprawa ta dotyczy również tzw. języka kobiet, o którym pisze np. Hamayon, *op. cit.*, s. 173-189.

⁴⁵ Tak twierdzi np. Sargin, *op. cit.*, s. 25. Istnieją jednak koncepcje przeciwne wywodzące warcaby od szachów, np. A. van der Linde, *Quellenstudien zur Geschichte des Schachspiels*, Berlin 1891. Z koncepcją tą polemizuje m. in. M. Goniajew, *Iz istorii szachmatnoj igry*, „Szachmatnoje Obozrienije”, nr 26-29: 1893, s. 265-273.

⁴⁶ N. Namdžildordż, *Mongolyn (chölögt) togloom*, Ulan Bator 1963, s. 150-174.

⁴⁷ Popova, *op. cit.*, s. 32-35.

Do gier typu *daam* należały np.: 1) *araldžaa* (bieg koni) — tablicą była tu 9-polowa szachownica; gracze posługiwali się 2 (według Namdzildordża) lub 3 (według Popovej) pionami. Jeden z nich dysponował figurkami białych koni, drugi zaś — czarnych. Posługiwano się też kamieniami odpowiedniej barwy; 2) *jeson moř* (9 koni) — do gry służyła 81-polowa tablica; gracze mieli do dyspozycji 9 figurek koni. W centrum tablicy znajdowała się meta. Wygrywał ten, kto pierwszy doprowadził do niej swe „konie”; 3) *bajr* (postój) — tablicą była 100-polowa szachownica; zdarzały się tablice o 36 lub 64 polach; każdy z graczy dysponował 10, 3 lub 6 pionami (w grze uczestniczyły 2 lub 4 osoby). Piony ustawiano w rogach szachownicy, a zadaniem graczy było przemieszczenie ich na przeciwległy róg; 4) *toono* (otwór dymno-okienny w jurcie); tablica była kolista jak *toono*; każdy gracz posługiwał się 3 pionami; 5) *böchiyn barildaan* (zapasy) — tablica miała kształt krzyża; każdy z graczy dysponował 4 pionami; 6) *charajlt* (skok) — tablicą był tu prostokąt podzielony wewnątrz 3 liniami poziomymi i 5 pionowymi; każdy z graczy miał 6 pionków — pionki czarne zwane kozłętami (*iszig*) białe zaś — jagniętami (*churga*); 7) *buudal* (popas) — tablicą był tu romb wpisany w kwadrat; gracze dysponowali 6 pionkami, z których jedno przedstawiały szczeniaki czarne, drugie zaś nakrapiane (*char nochoj* i *chaltra nochoj*); 8) *dööv* (szczeniaki) — grano na szachownicy 64-polowej; pionkami były czarne i białe figurki szczeniaków. Zamiast nich mogły też występować figurki wilków. W grze tej mogły być używane mniejsze (4×4 pola) lub większe (10×10) tablice; 9) *buriad daam* (warcaby buriackie) — grano 8 pionami białymi i 8 czarnymi na tablicy 64-polowej; 10) *uraldaan daam* (zawody, wyścigi warcabów) — tablica była 64-polowa; gracze posługiwali się 4 pionkami białymi i 4 czarnymi; 11) *džirch* (nazwa syberyjskiej wiewiórki ziemnej; patrz też informacje o grze zwanej *džirch*, *džireg* lub *džirge* w dalszej części artykułu); tablicą był tu kwadrat podzielony wewnątrz liniami prostymi, których przecięcia tworzyły 25 miejsc do gry; jeden z graczy dysponował 10 pionami białymi (*cagaan džirch*), drugi zaś 10 pionami pstryimi (*coochor džirch*).

Grę rozpoczynał zawsze uczestnik dysponujący białymi lub pstryimi pionami. Podobnie jak w innych grach obowiązywała też zasada rozpoczynania gry przez starszego (Chałchasi) lub młodszego (Ojraci) z graczy.

Nazwy gier typu *daam* wskazują na związek tych form zachowań ludycznych z pasterstwem. Wydaje mi się jednak, że można je rozumieć także mniej dosłownie. Skok, bieg koni wyrażają bowiem dynamikę, zmianę, przejście. Postój i popas zaś odpowiadają sytuacji statycznej, poprzedzającej zmianę, ruch. Wiele mówiące są też nazwy pionów i nadawanie im form zwierzęcych. Pies, wilk, koza, owca, koń występują najczęściej w wierzeniach mongolskich w sytuacjach przejścia. Podobna uwaga dotyczyła figur szachowych. Kolorystyka pionów podkreślała opozycję walczących. Na uwagę zasługuje też kształt tablic. Figury te

mają symbolikę kosmiczną. *Toono* jest ponadto miejscem skumulowanej płodności. Znamienne jest też wymowa liczb: 3, 5, 9, 16, 36, 64, 81, 100 (ilość pól na tablicach); 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 12, 16 (ilość pionów). Są to cyfry magiczne, kosmiczne, związane z kalendarzem, uniwersum itp.

Mimo to dla współczesnych nam Mongołów warcaby są tylko grą nie mającą określonej symboliki czy znaczenia magicznego. Zainteresowanie badaczy gier mongolskich koncentruje się przede wszystkim na szachach, toteż ilość informacji o warcabach jest w literaturze mongolistycznej nader skromna. Nie spotkałam także prób interpretacji występujących tu sytuacji konfliktowych.

Interpretacje sytuacji konfliktowych występujących w warcabach znajdujemy natomiast w literaturze nie dotyczącej Mongolii. Przedstawia się je np. jako walkę między 12 jasnymi, dobrymi władcami wschodnimi i 12 czarnymi, zachodnimi barbarzyńcami o rękę pięknej królowej, która miała władać talizmanem szczęścia (jej pałac był zaznaczony w ostatnim rogu deski)⁴⁸.

Być może Mongołowie widzieli niegdyś w warcabach — podobnie jak w szachach — ilustrację wojennych wydarzeń? Być może nadawali jej znaczenie symboliczne? Przemawiałby za tym charakter reguł gry, wspomniane elementy świadczące o jej związku z sytuacją przejścia oraz umieszczenie jej w kontekście noworocznym.

3. „BUGA”

Gra, która jeszcze na początku naszego stulecia występowała powszechnie na terenie Mongolii, jest *buga* (jeleń). Gry tego typu należą do najstarszych gier planszowych znanych ludom świata. Jej ojczyzną są praw-

⁴⁸ Sargin, *op. cit.*, s. 15. W Egipcie np. „bohaterami” gry były lwy i antylopy (kozy). Rysunek tych zwierząt grających w warcaby znajdował się na jednym z XIII-wiecznych papirusów. W warcabach perskich i greckich na górnej stronie pionów rysowano głowy lwów i psów; tamże, *op. cit.*, s. 90-91. Sargin interpretuje tę grę jako podróż po gwiazdozbiorach (od Bliźniąt do Koziorożca), w których liczba gwiazd wynosiła 63, była więc bliska ilości pól na szachownicy. Na związki z gwiazdozbiórami ma też wskazywać terminologia stosowana np. w warcabach rzymskich; Sargin, *op. cit.*, s. 237-238. Przyjmuje się też, że liczba pól na szachownicy jest magiczna. 64 było cyfrą magiczną w Indiach i w Chinach. Z 64 heksagramów zwanych *kuw* składał się diagram słynnej księgi przepowiedni *I — cziń* ukazującej różne kombinacje połączeń elementu — (męskiego) i — — (żeńskiego), każdy heksagram miał swą nazwę i tekst wyjaśniający jego znaczenie; Culin, *Games ...*, s. 73-76; Sargin, *op. cit.*, s. 152. Diagram ten dokładniej opisuje np. J. Blofeld, *The Way of Power. A practical guide to the tantric mysticism of Tibet*, London-Bristol 1970, s. 100-101. Jeszcze wyraźniejsze związki magiczno-symboliczne przypisuje się grze zwanej *nard*. 15 białych kamieni używanych w niej to 15 dni, 15 czarnych zaś — 15 nocy. Jedno oczko na kostce to Ahura-Mazda, najwyższy bóg zoroastryzmu, który wszystko na ziemi szczęśliwie stworzył; 2 — niebo i ziemia; 3 — trzy sfery oraz: myśl, mowa i działanie; 4 — cztery strony świata, cztery temperamenty ludzkie; 5 — pięć źródeł światła, pięć czasów dnia i nocy; 6 — sześć pór trwania aktu stworzenia; Orbeli, Trever, *op. cit.*, s. 51.

dopodobnie Indie. Stąd przejęły ją inne ludy Azji. Trafiała ona także do Europy. Grano w nią m.in. w starożytnej Grecji i Rzymie⁴⁹.

Kiedy *buga* znalazła się na terenie Mongolii, nie wiadomo. Nie wiadomo też dokładnie, jakimi drogami tutaj dotarła. Wykopaliska archeologiczne pozwalają przypuszczać, że ma ona dość długi rodowód w kulturze mongolskiej. Tablica służąca do gry zwanej dziś przez Mongołów *buga*, wykonana z gliny o grubości ok. 4 cm, została bowiem znaleziona w ruinach Karakorum przy wrotach do miasta⁵⁰.

Mongolowie XIX/XX w. wykonywali tablicę do gry *buga* z drewna, płótna, rysowali ją na papierze albo wprost na ziemi. Środek planszy tworzył najczęściej kwadrat lub prostokąt podzielony na wewnętrzne kwadraty i trójkąty przekątnymi, liniami poziomymi i pionowymi. W górnej i dolnej części przylegały do niego trójkąty lub romby także podzielone wewnątrz przekątnymi. Tablice mogły być rozbudowane o dodatkowe romby, kwadraty i trójkąty przylegające do boków (lewego i prawego) środkowego kwadratu lub prostokąta, albo do poszczególnych kątów środkowego pola. Liczba tych figur geometrycznych i wewnętrznych pól zmieniała się w zależności od rodzaju gry. Zmieniała się też liczba pionów, którymi grali zawodnicy. W *buga* grały zawsze 2 osoby. Nie będę dokładniej omawiać tablic służących do gry *buga* i jej rodzajów. Bliższe informacje znajdują się w cytowanej tu wielokrotnie pracy Namdżildordża⁵¹. Niezależnie od nazwy gry, wielkości tablicy i jej złożoności oraz od ilości pionów zasady gry nie ulegały zmianie. Jeden z graczy posługiwał się pionami, które nosiły nazwę *buga* (jelenie) — liczba tych pionów wynosiła od 2 do 8 w zależności od rodzaju gry — drugi zaś dysponował pionami zwanymi *chüü* (chłopcy) lub, rzadziej, *nochoj* (psy). Liczba pionów *chüü/nochoj* wahała się od 4 do 80. *Buga* i *chüü/nochoj* miały określone pola, po których wolno im było poruszać się. *Buga* zajmowały początkowo pola znajdujące się na styku wewnętrznej figury i figur bocznych. *Chüü/nochoj* zaś zajmowały pola środkowe. W zależności od umowy, stawiano wszystkie piony od razu albo też najpierw kładziono ich część, pozostałe zaś dokładano w trakcie gry. O zasadzie tej moi informatorzy wspominali bardzo rzadko. Píše o niej natomiast Potanin⁵². W XX w. zasada ta nie była chyba szerzej praktykowana, brak o niej bowiem wzmianek nie tylko w materiałach terenowych, ale też u Namdżildordża.

Piony w grze typu *buga* poruszały się nie po polach, lecz po liniach wewnętrznych zatrzymując się na ich przecięciach. Przypomina to za-

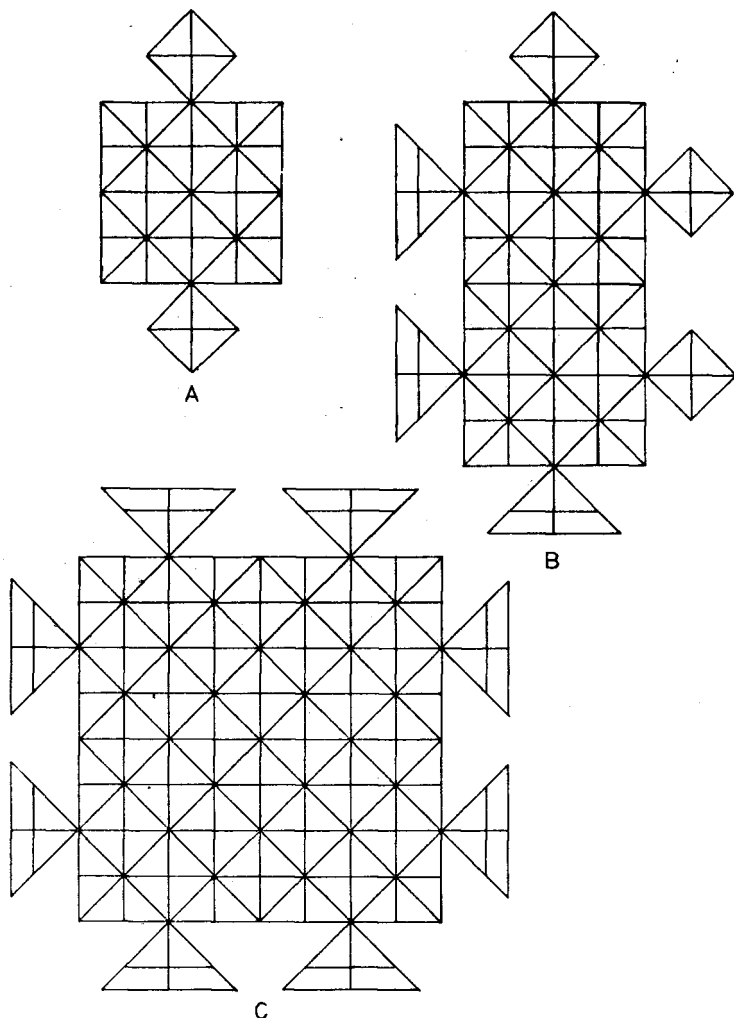
⁴⁹ Sargin, *op. cit.*, s. 68-69.

⁵⁰ *Driewniemongolskije goroda*, S. Kisielew (red.), Moskwa 1965, s. 294.

⁵¹ Namdżildordż, *Mongolyn ..*, s. 122-149.

⁵² G. N. Potanin, *Oczerki siewiero-zapadnoj Mongolii*, wyd. 2, S-Pietiersburg 1881, s. 117; O podobnej zasadzie wspomina też Kon (odnośnie do Urianchajów); F. Kon, *Za 50 let. Sobranije soczinienij*, t. 3: *Ekspedicija w Sojotiju*, Moskwa 1934, s. 118.

sady stosowane w szachach chińskich. Niektórzy badacze sądzą zresztą, że szachy chińskie były wzorowane na grze hinduskiej stanowiącej pierwowzór *buga*⁵³. Wspólna tym grom była też zasada umieszczania centralnej postaci gry w odosobnionym, wyraźnie zaznaczonym na planszy miejscu. W *buga* miejscem tym był romb lub trójkąt zwany *uul* (góry),



Ryc. 1. Przykłady tablic do gry *buga*:

A — wariant najczęściej występujący w Mongolii w początkach XX w. służący m. in. do gry *buga nochoj*, *uulyn buga* itp.; B — tablica do gry zwanej *idzil buga*; C — tablica do gry zwanej *ich buga*

Rys. I. Kabzińska-Stawarz

⁵³ Sargin, *op. cit.*, s. 65. O szachach chińskich patrz np.: Culin, *Games...*, s. 84-85; A. L. Leontiew, *Opisanije kitajskoj szachmatnoj igry*, S-Pietiersburg 1775; Sargin, *op. cit.*, s. 69.

bugyn chewtesz (legowisko jelenia), *tołgoj* (głowa), czasem stosowano nazwy geograficzne np. pasm górskich — Changaj uul i Chentij uul. W szachach chińskich miejscem odosobnionym był obóz wojskowy, zamek, twierdza itp. Tam znajdował się zawsze „król”. Można tu dodać, że i w grze będącej odpowiednikiem *buga*, występującej na innych obszarach świata, stosowano podobne nazwy, tj. forteca, twierdza itp.⁵⁴

Zadaniem grających w *buga* było takie manewrowanie pionami, aby zablokować ruchy przeciwnika, uniemożliwić mu poruszanie się po planszy. „Jelenie” miały przy tym możliwość zbijania pionów *chüü/nochoj* (mong. idech). *Chüü/nochoj* mogły tylko blokować przeciwnika.

Grano przede wszystkim kamieniami. Większe kamienie były *buga*, mniejsze *chüü/nochoj*. Czasem posługiwano się też astragalami, ale w początkach XX w. było to nader rzadkie. O używaniu astragali w grze *buga* w końcu XIX w. wspomina natomiast Potanin, który z kolei nie pisze w ogóle o używaniu kamieni. Potanin podaje, że kości, które zwano *buga*, kładziono stroną „konía” do góry, a pozostałe kości kładziono stroną boczną⁵⁵. Nie wiemy, niestety, czy była to strona „owcy” czy „kozy”. O używaniu astragali w początkach XX w. pisze Söderbom nie zamieszczając równocześnie żadnych wzmianek o stosowaniu kamieni⁵⁶. Badania, jakie przeprowadziłam, wskazują jednak, że w początkach XX w. używanie astragali w grze *buga* nie było powszechne. Jeśli grano astragalami, to kości odpowiadające *buga* kładziono stroną „owcy” do góry, kości zaś odpowiadające *chüü/nochoj* — stroną „kozy”. Postępowano więc nieco inaczej niż to opisał Potanin.

Odpowiednie ułożenie astragali podkreślało opozycję walczących stron. Jeśli natomiast używano kamieni, to opozycję tę podkreślano ich wielkością i barwą. *Buga* były kamieniami większymi o jasnych barwach, *chüü/nochoj* zaś — mniejszymi o kolorach ciemnych.

Buga łączą się w grze z kierunkiem górnym. Wskazują na to nazwy miejsc, w których przebywają. Odpowiadają im takie figury geome-

⁵⁴ Np. w starożytnej Grecji; Sargin., *op. cit.*, s. 69. Wpływy greckie widoczne są m. in. u Sartów Turkiestanu, gdzie w grze występującej w 2 poł. XIX w. stosowane były greckie nazwy np. na oznaczenie górnego i dolnego trójkąta planszy (zwano je *astar*, tj. twierdza). W Grecji miejsce to oznaczano słowem *asty* (miasto, twierdza); patrz notka P. A. Kormazowa w „Szachmatnoje Obozrienije”, nr 3: 1893, s. 250. „Military” charakter miała też gra tybetańska, zwana *kungser*. Łączyła ją z wydarzeniami, jakie miały miejsce w tym kraju w 1 poł. XVII w. podczas walk o władzę między możnymi rodami Tybetu; S. Hummel, P. G. Brewster, *Games of the Tibetans*, Helsinki 1963, s. 10-11; A. Tafel, *Meine Tibetreise*, Stuttgart 1914, s. 181. Do Polski gra tego typu dotarła w XVIII w. pod nazwą „forteca”. Podobnie jak w grze tybetańskiej i polskiej „żołnierze” występowali także w grze niemieckiej, japońskiej, cejlońskiej, malajskiej i in.; L. Pijanowski, *Przewodnik gier*, Warszawa 1978.

⁵⁵ Potanin, *Oczerki ...*, wyd. 2, s. 117.

⁵⁶ G. Söderbom, *The mongolian Games Norobo or Cindi*, „Ethnos”, vol. 1-2: 1950, s. 95.

tryczne, jak romb i trójkąt, które w kulturze mongolskiej łączą się z górą (trójkąt stanowił np. podstawę Sumbur uuł — góry będącej osią świata). *Chiiü/nochoj* zaś przebywają na dole (Potanin nazywa to miejsce doliną). Odpowiada mu środkowe pole planszy oznaczone kwadratem lub prostokątem. Figury te łączą się w wierzeniach mongolskich z ziemią.

Bohaterami gry są „zwierzęta” (jelenie i psy) lub też opozycyjna para zwierzę — człowiek⁵⁷. Opozycyjne pary zwierząt występowały też np. w grach stanowiących odpowiednik mongolskiej *buga* w XIX-wiecznych Indiach i Tybecie. Były to np. wilki i owce, tygrysy i krowy (w Indiach) lub tygrysy i owce (w Tybecie)⁵⁸. Jak wiemy, w niektórych rejonach Tybetu bohaterami gry byli także „żołnierze” (por. przyp. 54).

Informacje, jakie uzyskałam od współczesnych nam mieszkańców Mongolii, nie wskazują jednak na przypisywanie grze *buga* charakteru „militarnego” (przynajmniej w początkach XX w.), jak to czyniono na innych obszarach świata, choć należy zaznaczyć, że nie była to na niektórych terenach (np. w Tybecie) jedyna interpretacja konfliktu występującego w grze.

Współcześni nam pasterze mongolscy (starszego pokolenia) widzą w *buga* głównie obraz polowania. Za taką interpretacją konfliktu występującego w grze przemawiają przede wszystkim występujące tam „zwierzęta”, jak też „ludzie” próbujący zablokować jelenie. Badacze mongolscy łączą tę grę z kultem jelenia widząc w niej także powtórzenie pewnych sytuacji znanych pasterzom, związek z pasterskim środowiskiem, przyrodą, zwierzętami itp.⁵⁹ Możemy oczywiście przystać na takie koncepcje i uznać, że reguły gry przypominają polowanie. O tym, że polowania na jelenie, w których pomocnikami człowieka były psy, miały miejsce na terenach Mongolii, świadczą m. in. znalezione tam rysunki naskalne. Prawdopodobnie jeszcze w XII-XIII w. Mongołowie spożywali mięso jeleni⁶⁰. Być może gra zwana *buga* służyła niegdyś Mongołom za środek magiczny mający zapewnić pomyślne rezultaty polowania?

Jeżeli jednak gra byłaby obrazem rzeczywistego polowania, to należałoby się zastanowić, dlaczego jej reguły nie zezwalają na usuwanie jeleni z planszy, lecz tylko na ich blokowanie? „Gina” zaś psy lub mysz-

⁵⁷ U Urianchajów przeciwnikami były 24 psy i 2 nojonowie; Kon, *op. cit.*, s. 118.

⁵⁸ C. Bell, *The People of Tibet*, Oxford 1968, s. 214; Hummel, Brewster, *op. cit.*, s. 12-15; A. Waddel, *Lhasa and Its Mysteries*, London 1905, s. 422; Pijanowski, *op. cit.*, s. 39.

⁵⁹ D. Amarsana, *Mongolskije nacionalnyje igry*, „Mongolia”, nr 8: 1980, s. 25; Darambadzar, *op. cit.*, s. 79.

⁶⁰ Tak twierdzi np. L. P. Kyzłasow, *Rannije Mongoty (k problemie istokow sriedniewiekowej kultury)*, [w:] *Sibir, Cienralnaja Azija w sriednije wieka*, Nowosibirsk 1975, s. 172.

liwi. Wydaje mi się, że zasada blokowania jeleni i świadomość, że jeleni nie może zginąć, że jego śmierć ma wyłącznie charakter przejściowy prowadząc do odrodzenia, jest niezwykle istotna dla zrozumienia charakteru konfliktu. Być może gra ta przedstawia walkę w wymiarach uniwersalnych, że pod postaciami jeleni i psów czy też myśliwych kryją się nie tylko realni przedstawiciele ludzi i zwierząt, lecz że są to także symbole, których występowanie pozwala nam spojrzeć na toczącą się walkę w bardziej ogólnym planie?

W grze typu *buga*, jak w żadnej innej grze planszowej, której reguły wymagają także blokowania przeciwnika, mamy wyraźną ilustrację zasady, że blokowanie powinno łączyć się z kierunkiem dolnym (jamą, dziurą, doliną, pieczarą itp.), o której wspominał Nekljudow (por. przyp. 37). Cała walka toczy się — jak wiemy — na obszarze nizinnym. Psom i myśliwym nie wolno przebywać w miejscach, których nazwy wskazują na związek z górą. Należą one bowiem do jeleni.

Na związek jeleni z górą, więc i z Niebem, a co za tym idzie — z kierunkiem łączącym się z dobrem, życiem itp., wskazują wyraźnie występujące na terenie Mongolii wizerunki tego zwierzęcia, którymi pokryte są skały i pojedyncze kamienie ustawiane m. in. na miejscach pochówków przez przodków dzisiejszych Mongołów. Niektóre elementy towarzyszące wizerunkowi jelenia wskazują na jego symboliczny związek z życiem (np. rogi w formie drzewa lub na głowie matki — prarodzicielki, słońce w rogach, małe koła z kropką w centrum nad głową jelenia itp.). Niektóre wizerunki jeleni, np. z okolic Kobdo, występują ponadto w maskach koni. Te zaś łączą się symbolicznie ze słońcem i życiem⁶¹. Jako pramatka Mongołów pojawia się też w wierzeniach samica jelenia — łania o imieniu Alan Goa (Goa Maral)⁶².

Wprawdzie wygrana w grze mogła przypaść albo jeleniom, albo psom/myśliwym, jednakże wskazane było zwycięstwo jeleni. Decydowały o tym zapewne symboliczne związki tego zwierzęcia z życiem, początkiem. Jednakże, zgodnie z symboliką blokady, ewentualna poraż-

⁶¹ Patrz np.: A. P. Okładnikow, *Pietroglify Mongolii*, Leningrad 1981; E. A. Nowgorodowa, „*Zwierinnij stil*” w *proszłom i nastojaszczem*, „*Diekoratiwnoje Iskusstwo SSSR*”, vol. 5: 1979, s. 36-40; W. W. Wołkow, *Olennyye kamni Mongolii*, Ulan Bator 1981, s. 80-98; W. W. Wołkow, E. A. Nowgorodowa, *Olennyye kamni Uszkijn-uwiera (Mongolia)*, [w:] *Pierwobytnaja archieologija Sibiri*, Leningrad 1975, s. 78-84. O związkach jelenia z kobietą mówią też bajki mongolskie. Kobieta występuje tam w roli opiekunki-gospodyni zwierzęcia, które podarowuje następnie ludziom; P. Narantujaa, *Buga erchemlech dzan üjljijn ul mör aman dzochiold ulamdžagdsan n*, *Mongolyn Etnografijn Asuudal*, Ulan Bator 1977, t. 5, fasc. 3, s. 55-57.

⁶² S. Godziński, *W kręgu mongolskich legend i mitów*, Warszawa 1981, s. 33; Kałużński, *op. cit.*, s. 99, 130. Legenda o wielkiej Matce-Lani znana też była innym ludom altajskim. Jej piękny wariant kirgiski podaje np. Cz. Ajtmatow, *Biały statek*, Warszawa 1972, s. 42-53.

ka jeleni nie oznaczała ich zupełnej śmierci. Była to śmierć czasowa. Piony oznaczające jelenie pozostawały przez cały czas na planszy. Były tylko zablokowane. Pozostawała jednak nadzieja na ich uwolnienie, na odnowę życia. O symbolicznych związkach gry z płodnością świadczą może także używanie astragali. Kościom tym, jak wiemy, przypisują Mongołowie symbolikę płodności, mnogości i ciągłości życia. Używanie astragali, jak i cała sytuacja przedstawiona symbolicznie na planszy, przemawia też za związkami gry z kontekstem noworocznym. Związki te potwierdzają także moi informatorzy. Za grę w innym okresie straszono nawet (przede wszystkim dzieci) karą Nieba, burzą, napadem wilków itp.

Na szczególnie stosunek Mongołów do jelenia wskazują m. in. zabiegi związane z polowaniem na to zwierzę i jego zabiciem. U Urianchajów zamieszkujących ajmak kobdoski i bajanölgijski prawo zabicia jelenia przysługiwało np. tylko niektórym osobom. Jak pisze Narantuja, dobrym znakiem dla myśliwego było oparcie na ziemi przez umierającego jelenia najpierw brody, a potem rogów. Po zabiciu jelenia przede wszystkim odcinano mu głowę, bacząc przy tym, aby rogi nie dotknęły ziemi. Rogi zabitego zwierzęcia myśliwy zanosił do jurty i umieszczał nad jej drzwiami. Następnie urządzano ucztę. W niektórych miejscach głowę jelenia stawiano najpierw na specjalnym podwyższeniu, zapalano przy niej świece i okadzano dymem z ziół. Dopiero po tym przynoszono ją do jurty. Zanim odcięto jeleniowi głowę, zawsze najpierw kładziono ją na białym materiale jako wyraz szacunku dla tego zwierzęcia. Nie pokazywano też nigdy głowy jelenia wielbładowi ani też nie przewożono jego rogów na teledze ⁶³.

Wszystkie te zabiegi świadczyły nie tylko o szczególnym traktowaniu jelenia, lecz także wskazywały na jego związki z „lepszemu światem”, z kierunkiem górnym (umieszczanie rogów nad drzwiami jurty, ustawianie na podwyższeniu itp.).

Unikanie kontaktu głowy jelenia z wielbłądem lub telegą można, być może, tłumaczyć dążeniem do niestwarzania sytuacji śmierci. Mimo bowiem rzeczywistej śmierci zwierzęcia, jego symboliczne związki z życiem nie zostają zerwane. Pojawienie się zaś wielbłąda i telegi, z uwagi na ich udział w obrzędach pogrzebowych, mogłoby sugerować, że zaistniała sytuacja śmierci, nie tylko rzeczywistej. Ponadto, według wierzeń mongolskich, wielbłąd i jeleni są od dawna wrogami. Legenda głosi bowiem, że jeleni odebrał wielbładowi rogi ⁶⁴.

Rogom i skórze jeleni przypisywali Mongołowie szczególne znaczenie, przede wszystkim magiczne. Wykonane z nich przedmioty uważane były za wyjątkowo cenne także w sensie symbolicznym. Ze skóry jelenia

⁶³ Narantujaa, *op. cit.*, s. 52-53.

⁶⁴ *Mongolian folktales ...*, s. 24-26.

pochodzącej z górnych, a więc bardziej wartościowych, części jego ciała — takich jak głowa i szyja — wykonywano np. sznur do urgi (przedmiot służącego do łapania koni). Sznur ten traktowany był jako szczególnie cenny dar. Ofiarowywano go np. starcom wraz z chadakiem i przechowywano w rodzinie przez pokolenia⁶⁵. Przypomnijmy tu symboliczne związki daru z życiem (por. przyp. 10).

W grze zwanej *buga* opozycję wobec jeleni stanowią psy lub ludzie, a więc istoty nie związane symbolicznie z „górami”, Niebem, pierwocinami życia, natury. Rola psa w kulturze mongolskiej stanowi niezwykle ciekawy temat i powinno się jej poświęcić odrębne opracowanie. Nie jest ona bowiem jednoznaczna, a sam pies pojawia się w najprzeróżniejszych sytuacjach. Przypisuje mu się kontakty ze śmiercią, nadaje funkcję strażnika podziemi i rolę przewodnika po „tamnym świecie”. Jednocześnie traktuje się go jako obrońcę przed posłami Erlik-chana, poleca mu zmarłe dzieci, traktuje jak bóstwo (Tengrijn Nochoj, Char Nochoj, Daj-sun itp.), wreszcie — uważa za mitycznego przodka człowieka i jego symboliczny zamiennik⁶⁶.

Pies pojawia się więc w innych sytuacjach niż jeleni, pełni też w kulturze mongolskiej odmienne role. Być może z tego właśnie względu stał się przeciwnikiem jelenia w grze *buga*? Być może walka między tymi

⁶⁵ Narantujaa, *op. cit.*, s. 53.

⁶⁶ Potanin podaje, że niektóre plemiona mongolskie wywodziły swe pochodzenie od psa; Potanin, *Oczerki ...*, wyd. 2, s. 161. Również Tołstow pisze o psie jako mitycznym ojcu Mongołów i drzewie Odun — ich mitycznej matce; S. P. Tołstow, *Pierieżitki totiemizma i duchowej organizacji u turkmenów*, „Problemy Historii Dokapitałistycznych Obszczestw”, nr 9-10: 1935, s. 12. Pies uczestniczył też w akcie stwarzania człowieka. Był jeszcze wówczas pozbawiony sierści. Przekupiony przez diabła nie spełnia roli wyznaczonej mu przez stwórcę, opiekuna ciała ludzkiego. Diabeł sprawia, że ciało człowieka staje się nieczyste, lub — według innej wersji mitu — diabeł ożywia je dmuchając człowiekowi w nos dymem ze spalonej przędzy; Potanin, *Oczerki ...*, wyd. 4, s. 219-224; Cerensodnom, *op. cit.*, s. 127. Podobne motywy występują w mitach innych ludów Azji. Pisze o tym R. Tomicki, *Ludowe mity o stworzeniu człowieka*, „Etnografia Polska”, t. 24: 1980, z. 2, s. 70-100. Zwraca on również uwagę na rolę psa jako pośrednika między bogiem a ludźmi, mediatora między życiem a śmiercią i jego związki z losem ludzi, a także na zdolność ożywiania zmarłych. O roli psa w kulturze Mongołów patrz też np.: L. Czanczibajewa, *O sowremiennych religioznych pierieżitkach u altajców*, [w:] *Etnografija narodow Altaja i Zapadnoj Sibiri*, Nowosibirsk 1978, s. 98; A. G. Mitrow, *K woprosu o kultie sobaki*, [w:] *Kultura i byt kałmyków (etnograficzieskie issledowanija)*, Elista 1977, s. 40-58. Potanin zamieszcza natomiast legendę o Milarajbie, który spotkał czarnego jelenia uciekającego przed czerwonym psem i myśliwym, następnie pogodził przesładowcę i przesładowane zwierzę. Pies uspokoił się i „leżał z prawej strony Milarajby, jeleni zaś — z lewej na podobieństwo matki i syna”. Ten obraz spotyka się często na frontowej stronie budynków klasztornych lamaistów. Wspomniana legenda ma być jego objaśnieniem; G. N. Potanin, *Tangutsko-tibietskaja okraina Kitaja i Centralnaja Mongolija*, t. 2, Moskwa 1950, s. 361.

zwierzętami miała też niegdyś znaczenie symboliczne (w uniwersalnych wymiarach)? Niestety, nie mam na to dowodów w postaci konkretnych stwierdzeń pochodzących z własnych wywiadów z mongolskimi pasterzami, ani też informacji zanotowanych przez innych badaczy.

„DZIRGE”

Jedną z najstarszych gier planszowych znanych wielu ludom świata jest młynek. Plansze do tej gry oraz ich miniatury pełniły w przeszłości funkcje amuletów. Znajdowano je m. in. w grobach z epoki brązu w różnych częściach świata⁶⁷. Ewolucjoniści przypisywali młynkowi związki z labiryntem. Miał on przedstawiać wędrówkę człowieka lub duszy w poszukiwaniu wyjścia dającego mu życie. Młynek to labirynt, w którym błądzi niewtajemniczony z nadzieją wyjścia. Z nadejściem chrześcijaństwa zaczęto utożsamiać wędrówkę symbolizowaną przez pionny z drogą duszy do raj, chwały niebieskiej. Sam rysunek planszy wydłuża się, upraszcza, przedstawiając plan bazyliki⁶⁸.

W Mongolii XIX/XX w. gra znana u nas jako młynek nosiła miano *dżirge* lub *dżireg*, rzadziej *dżirch*. Występowały różne warianty gry w zależności od rodzaju stosowanej planszy. Najprostszą planszą stanowił kwadrat podzielony wewnątrz przekątnymi i prostopadłymi wyprowadzonymi od środka poszczególnych boków (gra zwana *engijn dżirge* lub *bugyn dżirge*). Bardziej rozbudowaną planszą tworzyły 2 wpisane w siebie kwadraty (*engijn dżirge*, *altan charaacağ*). Często były plansze złożone z 3 wpisanych w siebie kwadratów (*chonin szatar*) albo pięcioboków (*tawan tal*), 3 wpisane w siebie sześcioboki stanowiły planszę do gry *dżurga tal*. Najczęściej jednak w Mongolii początków naszego stulecia do gry używana była plansza złożona z 4 wpisanych w siebie kwadratów połączonych wewnętrznymi liniami. Taką planszę rysowali przede wszystkim moi informatorzy, określając nazwę gry jako *dżirge* lub *dżirch*. Pamięć o tej grze zachowała się najlepiej wśród mieszkańców centralnej i wschodniej Mongolii (Chałchasów), na zachodzie, wśród Ojratów niemal nie zetknęłam się z informacjami o *dżirge*. Wspomina o niej natomiast Namdżildordż i Popova⁶⁹.

Współcześni nam Mongołowie nie łączą *dżirge* z wędrówką, mimo że moglibyśmy wyróżnić ten motyw biorąc pod uwagę ruchy pionów na planszy. Najważniejszą zasadą gry jest dla nich, podobnie jak w grach wymienionych dotychczas, blokada przeciwnika połączona ze zbijaniem

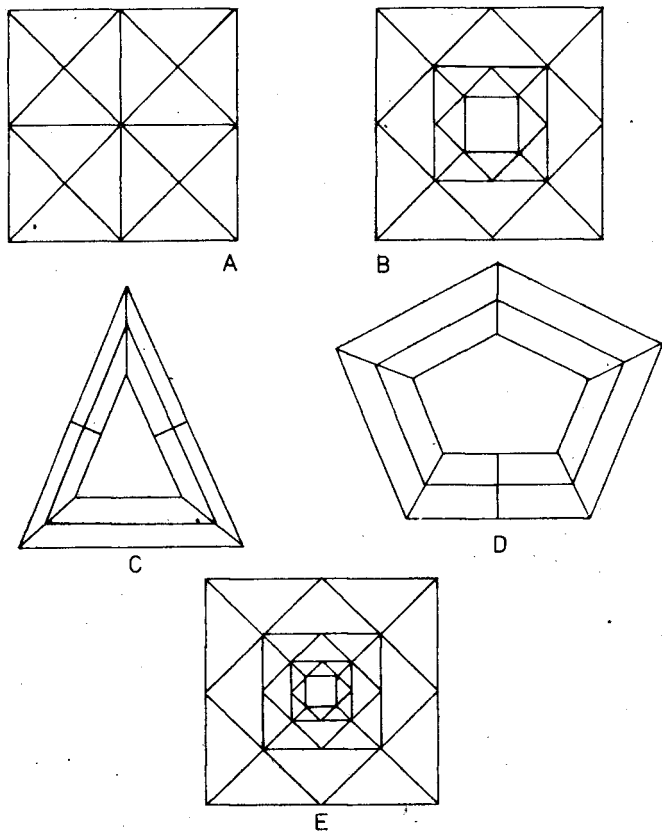
⁶⁷ M. Baran, *Children's a Games*, „Expedition”, vol. 17: 1974, nr 1, s. 21; Culin, *Games* ..., s. 102; Pijanowski, *op. cit.*, s. 26.

⁶⁸ R. Cailliois, *Zywiol i tad*, Warszawa 1973, s. 366, 398.

⁶⁹ Namdżildordż, *Mongolyn* ..., s. 175-202; Popova, *op. cit.*, s. 26-32. Wspomina o niej również Kon, *op. cit.*, s. 118.

jego pionów. Z wędrówką łączą się natomiast wyraźniej takie gry, jak *badżij*, *szambalyn szoo* czy *czüüczamaj*, które omawiam oddzielnie.

Dżirge jest grą dwuosobową. Jej popularność w początkach XX w. nie dorównuje jednak zainteresowaniu, jakim darzono szachy, *buga*, a nawet warcaby. Nie znalazłam też wzmianek o niej w zapiskach XIX-wiecznych badaczy i podróżników, co wskazuje na to, że już wówczas nie należała ona do najbardziej popularnych. Kiedy z grą tą zetknęli się Mongołowie i czy przypisywali jej jakieś znaczenie pozaludyczne w przeszłości, nie wiemy.



Ryc. 2. Przykłady tablic do gry *dżirch* (*dżireg*, *dżirge*):

A — tablica do gry *altan charaacij*; B — *chonin szatar*; C — *altan gurgaldaj*; D — *tawan tal*; E — *dawchar dżirge*, *dżirch* (ten rodzaj tablic rysowali najczęściej moi informatorzy)

Rys. Iwona Kabzińska-Stawarz

W zależności od rodzaju gry i charakteru tablicy każdy z graczy dysponował odpowiednią ilością pionów *chiüü* (od 3 do 40). Grano kamieniami starając się podkreślić opozycję walczących stron barwą lub kształtem. Kamienie jasno np. grały przeciw ciemnym, lub płaskie — przeciw wypukłym. Piony stawiano na przecięciach linii, podobnie jak

w *buga*. Gdy jednemu z graczy udało się postawić 3 kamienie w jednej linii, to odwracał środkowych na drugą stronę i wołał „*džirch!*”, a następnie zabierał dowolny pionek przeciwnika stawiając w tym miejscu własny kamień. W ten sposób torował sobie drogę do dalszych posunięć. Gdy w jednej linii znalazły się 4 kamienie, wówczas gracz odwracał 2 środkowe wołając „*džüch!*” i zabierał 2 kamienie przeciwnikowi.

Moi informatorzy porównywali okrzyk „*džirch!*” do głosu ptaka. *Džirch* nie jest jednak nazwą ptaka, lecz zwierzęcia. Określa się w ten sposób syberyjską wiewiórkę ziemną, a także zwierzę żyjące na drzewach leśnych, dobrze chodzące i skaczące po drzewach, podobne do myszy z czarnymi paskami na grzbiecie, przy tym bardzo pożyteczne⁷⁰. Darambadzar natomiast podaje, że słowo *džirg* ma odpowiednik w starotureckim *cern*, tj. rząd, równoległe położenie⁷¹.

Mimo pożytecznej roli, jaką zwierzę to spełnia w przyrodzie, w wierzeniach mongolskich przypisuje mu się znaczenie ujemne. *Džirch* jest bowiem uważany za przeciwnika Nieba⁷². O jego małej wartości świadczyć też może np. tekst wygłaszany pod adresem osoby, która nie potrafiła odgadnąć zagadki. Porównuje się ją do wielu bezwartościowych rzeczy. Oświadcza się jej ponadto, że została sprzedana za przedmioty nie mające większej wartości, m. in. za popręg do siodła zrobiony ze skóry *džirch*⁷³.

Utrata pionów i ich blokada pozbawiała gracza szansy na zwycięstwo. Odwołując się do symboliki blokady możemy przypuszczać, że oznaczało to jednocześnie jego symboliczną śmierć. Symboliczną stawką w grze byłoby więc życie. Nie dysponuję jednak dowodami potwierdzającymi bezpośrednio tę hipotezę. Dla współczesnych nam Mongołów *džirch* jest tylko grą. Nie spotkałam się z przypisywaniem jej jakiegokolwiek znaczenia symbolicznego lub magicznego. Można tu natomiast dodać, że Chińczycy w grze odpowiadającej mongolskiej *džirch* (zwanej przez nich *sám k'i* — trzy szachy) określali pionek zabrany przeciwnikowi mianem zmarłego⁷⁴.

Mongolowie grali w *džirch* podczas obchodów nowego roku. Fakt ten (oraz charakter reguł gry) wskazywałby na prawdopodobieństwo łączenia jej w przeszłości z symbolicznym konfliktem między życiem i śmiercią,

⁷⁰ W pierwszym znaczeniu słowo to występuje w słowniku mongolsko-rosyjskim, *Mongol oros tol'*, Moskwa 1957, s. 181, w drugim — w *Mongol chelnij towcz tajlbar tol'*, Ja. Cewel (red.), Ułan Bator 1966, s. 248.

⁷¹ Darambadzar, *op. cit.*, s. 78.

⁷² Niekludow, *Mongolskich ...*, s. 172; G. N. Potanin, *Erke, kult syna nieba w Siewiernoj Azii. Matieriały k tjurksko-mongolskoj mifologii*, Tomsk 1916, s. 16; tenże, *Oczerki...*, wyd. 4, s. 181.

⁷³ B. Sodnom, *On' sogoor chodžigdsonyng ügeer chudaldachad cheldeg cholboo szulgiyn tuchaj*, „Aman Dzochoielyn Sudlal”, vol. 6: 1968, s. 48.

⁷⁴ Culin, *Games ...*, s. 192.

z walką o życie. Na taką możliwość wskazują też niektóre inne gry typu *dzirch*, których bohaterami są ptaki określane ponadto jako złote. Jedną z nich jest *altan charaacaġ* (złota jaskółka), inną — *altan gurgaldaġ* (słowik)⁷⁵. Jaskółka pojawia się w bajkach mongolskich jako pomocnik Nieba, pośrednik między nim a człowiekiem⁷⁶. Złoto zaś symbolizuje życie u jego początków, podstawę życia, trwanie itp.⁷⁷ Być może gry te miały w przeszłości znaczenie magiczne wynikające z ich (domniemanej, co prawda) symboliki?

5. WODA — REALIA PASTERSKIE CZY SYMBOLICZNY POCZĄTEK ?

Pozwoliłam tu sobie na pewne odstępstwo od dotychczas stosowanej zasady i zrezygnowałam z wymieniania w podtytule gier, o których będzie mowa w dalszej części artykułu. W tym przypadku bowiem gier jest kilka. Łączy je zaś przedmiot konfliktu. Jest nim możliwość wydośtania się na ótwartą przestrzeń, oznaczaną najczęściej jako woda. Podobnie jak w innych grach omówionych dotychczas, rozstrzygnięcie konfliktu następuje tu w wyniku blokady i eliminacji pionów przeciwnika.

Gry tego rodzaju były popularne w Mongolii jeszcze w połowie naszego stulecia. Należały do nich przede wszystkim: *temeen tawag* (ślad wielbłąda), *dörwön buch* (4 byki), zwana rzadziej *dörwön nochoġ* (4 psy), *tugaġ* (ciełę) albo *gurwan chudaġ* (3 studnie), *dörwön цаġ* (cztery pory roku) oraz *olon sanaa* (wiele życzeń, myśli). Z informacjami o tych grach zetknęłam się podczas swoich badań. Wspomina o nich także Popova i Namdzıldordź⁷⁸.

We wspomnianym okresie wymienione tu gry występowały na różnych terenach Mongolii. *Temeen tawag* i *dörwön buch* były popularne przede wszystkim na terenach gobijskich. Z informacjami o *dörwön buch* zetknęłam się też w ajmaku centralnym. Namdzıldordź natomiast potwierdza występowanie tej gry w ajmaku dzawchańskim i w Archan-gaju. Podobno grali w nią nie tylko Mongołowie, lecz także Kazachowie i Chińczycy⁷⁹. Grę zwaną *tugaġ* albo *gurwan chudaġ* potwierdza Namdzıldordź dla ajmaku kobdoskiego, dzawchańskiego, gobiatajskiego i öw-

⁷⁵ O grach tych pisze Popova, *op. cit.*, s. 31-32.

⁷⁶ Ceren-sodnom, *op. cit.*, s. 127-128; *Mongolian Folktales...*, s. 19-21; Potanin, *Oczerki ...*, wyd. 4, s. 183, 219 in.

⁷⁷ Szerzej pisze o tym Niekludow, *Zamietki ...*, s. 65-94. Rozpatruje on symbolikę złota w następujących aspektach: najwyższej wartości, wiecznego początku, absolutnego centrum, absolutnej podstawy, istoty, treści i in. Autor ten zaznacza ponadto (za Riftinginem), że epitet „złoty” upowszechnił się w mitologii mongolskiej pod wpływem buddyzmu, w którym złoto występuje jako jeden z uniwersalnych symboli kosmicznych (s. 65).

⁷⁸ Namdzıldordź, *Mongolyn ...*, s. 23-29, 41-46; Popova, *op. cit.*, s. 18-19.

⁷⁹ Namdzıldordź, *Mongolyn ...*, s. 27.

w *buga*. Gdy jednemu z graczy udało się postawić 3 kamienie w jednej linii, to odwracał środkowych na drugą stronę i wołał „*džirch!*”, a następnie zabierał dowolny pionek przeciwnika stawiając w tym miejscu własny kamień. W ten sposób torował sobie drogę do dalszych posunięć. Gdy w jednej linii znalazły się 4 kamienie, wówczas gracz odwracał 2 środkowe wołając „*džiich!*” i zabierał 2 kamienie przeciwnikowi.

Moi informatorzy porównywali okrzyk „*džirch!*” do głosu ptaka. *Džirch* nie jest jednak nazwą ptaka, lecz zwierzęcia. Określa się w ten sposób syberyjską wiewiórkę ziemną, a także zwierzę żyjące na drzewach leśnych, dobrze chodzące i skaczące po drzewach, podobne do myszy z czarnymi paskami na grzbiecie, przy tym bardzo pożyteczne⁷⁰. Darambadzar natomiast podaje, że słowo *džirg* ma odpowiednik w starotureckim *cern*, tj. rząd, równoległe położenie⁷¹.

Mimo pożytecznej roli, jaką zwierzę to spełnia w przyrodzie, w wierzeniach mongolskich przypisuje mu się znaczenie ujemne. *Džirch* jest bowiem uważany za przeciwnika Nieba⁷². O jego małej wartości świadczyć też może np. tekst wygłaszany pod adresem osoby, która nie potrafiła odgadnąć zagadki. Porównuje się ją do wielu bezwartościowych rzeczy. Oświadcza się jej ponadto, że została sprzedana za przedmioty nie mające większej wartości, m. in. za popręg do siodła zrobiony ze skóry *džirch*⁷³.

Utrata pionów i ich blokada pozbawiała gracza szansy na zwycięstwo. Odwołując się do symboliki blokady możemy przypuszczać, że oznaczało to jednocześnie jego symboliczną śmierć. Symboliczną stawką w grze byłoby więc życie. Nie dysponuję jednak dowodami potwierdzającymi bezpośrednio tę hipotezę. Dla współczesnych nam Mongołów *džirch* jest tylko grą. Nie spotkałam się z przypisywaniem jej jakiegokolwiek znaczenia symbolicznego lub magicznego. Można tu natomiast dodać, że Chińczycy w grze odpowiadającej mongolskiej *džirch* (zwanej przez nich *sám k'i* — trzy szachy) określali pionek zabrany przeciwnikowi mianem zmarłego⁷⁴.

Mongołowie grali w *džirch* podczas obchodów nowego roku. Fakt ten (oraz charakter reguł gry) wskazywałby na prawdopodobieństwo łączenia jej w przeszłości z symbolicznym konfliktem między życiem i śmiercią,

⁷⁰ W pierwszym znaczeniu słowo to występuje w słowniku mongolsko-rosyjskim, *Mongol oros tol'*, Moskwa 1957, s. 181, w drugim — w *Mongol chelnij towcz tajlbar tol'*, Ja. Cewel (red.), Ulan Bator 1966, s. 248.

⁷¹ Darambadzar, *op. cit.*, s. 78.

⁷² Niekludow, *Mongolskich ...*, s. 172; G. N. Potanin, *Erke, kult syna nieba w Siewiernoj Azii. Materiały k tjurksko-mongolskoj mifologii*, Tomsk 1916, s. 16; tenże, *Oczerki...*, wyd. 4, s. 181.

⁷³ B. Sodnom, *On' sogoor chodžigdsonyng ügeer chudaldachad cheldeg cholboo szulgijn tuchaj*, „Aman Dzochoilyn Sudlal”, vol. 6: 1968, s. 48.

⁷⁴ Culin, *Games ...*, s. 192.

z walką o życie. Na taką możliwość wskazują też niektóre inne gry typu *dżirch*, których bohaterami są ptaki określane ponadto jako złote. Jedną z nich jest *altan charaacij* (złota jaskółka), inną — *altan gurgaldaj* (słownik)⁷⁵. Jaskółka pojawia się w bajkach mongolskich jako pomocnik Nieba, pośrednik między nim a człowiekiem⁷⁶. Złoto zaś symbolizuje życie u jego początków, podstawę życia, trwanie itp.⁷⁷ Być może gry te miały w przeszłości znaczenie magiczne wynikające z ich (domniemanej, co prawda) symboliki?

5. WODA — REALIA PASTERSKIE CZY SYMBOLICZNY POCZĄTEK ?

Pozwoliłam tu sobie na pewne odstępstwo od dotychczas stosowanej zasady i zrezygnowałam z wymieniania w podtytule gier, o których będzie mowa w dalszej części artykułu. W tym przypadku bowiem gier jest kilka. Łączy je zaś przedmiot konfliktu. Jest nim możliwość wydobycia się na otwartą przestrzeń, oznaczaną najczęściej jako woda. Podobnie jak w innych grach omówionych dotychczas, rozstrzygnięcie konfliktu następuje tu w wyniku blokady i eliminacji pionów przeciwnika.

Gry tego rodzaju były popularne w Mongolii jeszcze w połowie naszego stulecia. Należały do nich przede wszystkim: *temeen tawag* (śląd wielbłąda), *dörwön buch* (4 byki), zwana rzadziej *dörwön nochoj* (4 psy), *tugał* (ciele) albo *gurwan chudag* (3 studnie), *dörwön cag* (cztery pory roku) oraz *olon sanaa* (wiele życzeń, myśli). Z informacjami o tych grach zetknęłam się podczas swoich badań. Wspomina o nich także Popowa i Namdżildordż⁷⁸.

We wspomnianym okresie wymienione tu gry występowały na różnych terenach Mongolii. *Temeen tawag* i *dörwön buch* były popularne przede wszystkim na terenach gobijskich. Z informacjami o *dörwön buch* zetknęłam się też w ajmaku centralnym. Namdżildordż natomiast potwierdza występowanie tej gry w ajmaku dzawchańskim i w Archan-gaju. Podobno grali w nią nie tylko Mongołowie, lecz także Kazachowie i Chińczycy⁷⁹. Grę zwaną *tugał* albo *gurwan chudag* potwierdza Namdżildordż dla ajmaku kobdoskiego, dzawchańskiego, gobiałtajskiego i öw-

⁷⁵ O grach tych pisze Popowa, *op. cit.*, s. 31-32.

⁷⁶ Cerensodnom, *op. cit.*, s. 127-128; *Mongolian Folktales...*, s. 19-21; Potanin, *Oczerki ...*, wyd. 4, s. 183, 219 in.

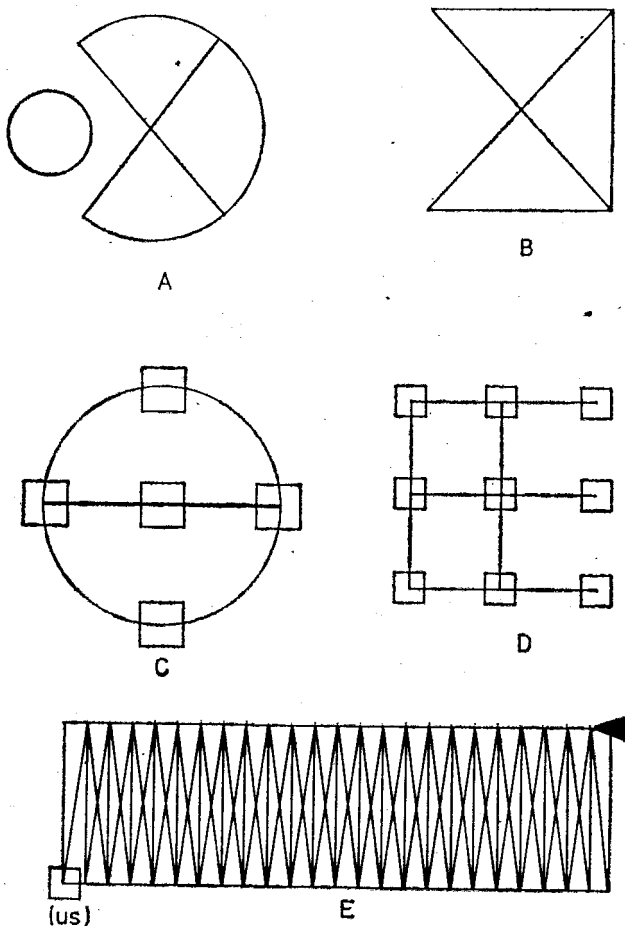
⁷⁷ Szerzej pisze o tym Niekludow, *Zamietki ...*, s. 65-94. Rozpatruje on symbolikę złota w następujących aspektach: najwyższej wartości, wiecznego początku, absolutnego centrum, absolutnej podstawy, istoty, treści i in. Autor ten zaznacza ponadto (za Riftinem), że epitet „złoty” upowszechnił się w mitologii mongolskiej pod wpływem buddyzmu, w którym złoto występuje jako jeden z uniwersalnych symboli kosmicznych (s. 65).

⁷⁸ Namdżildordż, *Mongolyn ...*, s. 23-29, 41-46; Popowa, *op. cit.*, s. 18-19.

⁷⁹ Namdżildordż, *Mongolyn ...*, s. 27.

snörskiego, o *olon sanaa* opowiadano mi w ajmaku wschodniogobijskim. Namdzildordż i Popova nie podają miejsca jej występowania.

Tablice używane w wymienionych tu grach były bardzo proste. Przedstawiały koło (*dörwön cag*) lub jego wycinek (*temeen tawag*) oraz wycinek kwadratu (*dörwön buch* oraz *tugal* albo *dörwön chudag*). Gra-



Ryc. 3. Tablice do gier:

A — *temeen tawag*; B — *dörwön buch*; C — *dörwön cag*; D — *tugal* (*gurwan chudag*);
E — *neg tugal tuuch* (*tugal uslach*)

Rys. Iwona Kabzińska-Stawarz

cze posługiwali się niewielką ilością pionów. Na ogół każdy z graczy dysponował 2 (w *dörwön buch* i *dörwön cag*) lub 3 pionami (*tugal* albo *dörwön chudag*). Wymienione gry były grami dwuosobowymi. Tylko w *olon sanaa* grały 3 osoby. Każda z nich posługiwała się monetą mającą wyobrażać objuczonego wielbłąda. W pozostałych grach najczęściej używano kamieni, które różniły się barwami. Czasem używano też astragali,

które kładziono na stronach przeciwnych („owcy” i „kozy”). Opozycja pionów podkreślana była nie tylko barwą kamieni czy ułożeniem astragali stronami przeciwnymi do góry. Wyrażały ją także nazwy pionów. I tak np. w *temeen tawag* 2 piony, zwane *cagaan chüü*, występowały przeciwko 2 pionom *char chüü*, w *dörwön buch* 2 *cagaan buch* występowały przeciw 2 *char buch*. Podobnie było w grze *tugal*, gdzie 3 białe cieleńta występowały przeciw 3 czarnym. Taką informację podaje Namdzildordż⁸⁰, potwierdzając ją także moje badania. Popova podaje natomiast, że piony białe zwane były cieleńtami (franc. *veaux*), czarne piony zaś nosiły nazwę ich opiekunów, domyślnie: pasterzy (franc. *gardiens de veaux*)⁸¹.

Walka na planszy toczyła się o to, kto pierwszy wydostanie się na otwartą przestrzeń lub zablokuje ruchy przeciwnika uniemożliwiając mu wyjście poza teren zamknięty. Wolną przestrzeń nazywano i oznaczano w różny sposób. W *temeen tawag* nosiła ona np. nazwę *chudag*, tj. studnia, a zaznaczano ją czasem rysunkiem małego koła. W *tugal* zwano ją *gurwan chudag* (3 studnie). W *dörwön buch* i *olon sanaa* używano natomiast nazwy *dalaj* (ocean; niezmierzony). Wolna, nieograniczona przestrzeń, wydostanie się na którą przynosiło zwycięstwo w grze, oznaczana była więc zazwyczaj określeniami wskazującymi na jej związek z życiem. Studnia, ocean, to przecież nic innego jak woda, z której powstało życie⁸². Terytorium opozycyjne oznaczano jako *nutag* (pastwisko). Był to obszar zamknięty, a w dodatku — jak możemy się domyślać — suchy. Pozostanie tu w wyniku zablokowania przez przeciwnika oznaczało czasową śmierć.

Przyjmując, że sytuacja konfliktowa wyrażana przez gry ma szersze odniesienia, możemy — podobnie jak dotychczas — rozpatrywać ją w oderwaniu od tego, co dzieje się na planszy. Interpretacja konfliktu może przy tym dotyczyć planu rzeczywistości „widzialnej” (realiów pasterskich) lub też aspektu szerszego, uniwersalnego. Zakładamy, że wydostanie się na obszar otwarty, uniknięcie blokady, jest równoznaczne z symbolicznym przejściem do strefy życia. Jeśli nawet odrzucimy myśl

⁸⁰ Namdzildordż, *Mongolyn ...*, s. 41.

⁸¹ Popova, *op. cit.*, s. 19; używa ona określenia *gardiens de veaux* nie *gardiens* (pasterze).

⁸² O wodzie jako źródle życia w folklorze mongolskim i jej asocjacji z kobietą i prapoczątkiem patrz np.: Altan tobczy: *Mongolskaja letopis XVIII w.*, P. B. Bałdandżapow (red.), Ulan Ude 1970, s. 111; Godziński, *W kręgu...*, s. 21-22; Kałużyński, *op. cit.*, s. 268-269; Niekludow, *Zamietki...*, s. 78, 83, 87; Potanin, *Oczerki...*, wyd. 4, s. 225; A. F. Trocewicz, *Motiw gieroja priniesien-nogo wodoj w koriejskich i mongolskich priedanijach*, [w:] *Literaturnyje swiazi Mongolii*, Moskwa 1981, s. 63-75, zwi. s. 66, 70. Wspomniani autorzy wskazują także na związek wody z sytuacją przejścia, asocjując ją też z granicą między „tym” i „tamtym światem”. Niekludow pisze ponadto o podobnej roli studni (por. też przyp. 88 informacje o morzu-matce).

o symbolicznym charakterze konfliktu, o walce o życie na poziomie symboliki, to nie przestaniemy obracać się w kręgu pojęć życia i śmierci. Będą one jednak dotyczyć realiów pasterskich. Obszar, na którym znajduje się woda, nie przestanie bowiem być terenem życiodajnym. Zwierzętom pozbawionym dostępu do wody grozi wszak śmierć. Tak więc jedna interpretacja nie przeczy drugiej. Dotyczą tylko innych poziomów rzeczywistości.

Woda, studnia itp. są także symbolicznie związane z sytuacjami przejścia. O takich sytuacjach zdają się też mówić wspomniane tu gry.

Walka charakterystyczna dla sytuacji przejścia wyrażana była we wspomnianych grach nie tylko z pomocą reguł. Informowały o niej również kolory pionów, opozycja przestrzeni otwartej i zamkniętej, obszarów suchych i związanych z wodą, nazwy pionów, położenie astragali i in. Użycie astragali w grach tego typu każe również sądzić o związkach tych form zachowań ludycznych z sytuacjami przejścia, przede wszystkim zaś z nowym rokiem. W sytuacjach przejścia pojawiają się też najczęściej w wierzeniach mongolskich zwierzęta występujące w owych grach: wielbłąd, byk, pies, cielę.

Nie udało mi się zebrać informacji, które wskazywałyby na pozaludyczne znaczenie przypisywane wymienionym tu grom w przeszłości. Dla współczesnych nam Mongołów gry te były tylko formą rozrywki. Nie nadawano im sensu symboliczno-komunikacyjnego, ani też magicznego. Możemy się jednak domyślać, że niegdyś znaczenie takie mogło być tym grom przypisywane. Nikłym śladem wskazującym na taką możliwość jest chociażby nazwa jednej z gier — *olon sanaa* (wiele życzeń, myśli), podobnie jak używanie w tej grze monet mogących symbolizować mnogość, dostatek, bogactwo. Już samo to, że monety te miały przedstawiać objuczone wielbłądy, pozwala nam sądzić, że wyrażały one pragnienie grającego, który marzył o powiększeniu swego dobytku. Być może wierzył, że marzenie to spełni się w wyniku wygranej? Nie zapominajmy również o mediacyjnej roli wielbłąda w kulturze monogolskiej.

Symboliczno-magiczne znaczenie miała też zapewne dla pasterzy gra *dörwön cag*. Namdzildordż łączy kolisty diagram stanowiący planszę do tej gry z informacją o obrocie Ziemi wokół Słońca. Miejsca oznaczone na diagramie miałyby odpowiadać pozycjom, jakie zajmuje Ziemia na ekliptyce w ciągu roku. Popova, u której znalazłam informację o koncepcji Namdzildordża, odrzuca jednak tę myśl, powołując się na nieznaną teorię kopernikańskich przez tzw. tradycyjnych Mongołów⁸³. Diagram używany w grze *dörwön cag* nawiązuje natomiast, jak sądzę, do symboliki universum. Przemawiałaby za tym kolisty plansza. Zaznaczono na niej podstawowe kierunki odpowiadające czterem stronom świata oraz centrum kosmiczne. Magiczno-symboliczny (kosmiczny) cha-

⁸³ Popova, *op. cit.*, s. 18.

rakter miały też zapewne w przeszłości gry, w których nazwie występuje cyfra cztery (*dörwön buch*, *dörwön nochoj*, *dörwön cag*), jak też gry, w których pojawia się cyfra trzy (*gurwan chudag*, *olon sanaa*).

Nazwa *temeen tawag* i *dörwön buch* odnosiła się nie tylko do gier planszowych. Określano nią także zabawy dzieci polegające na wykonywaniu w wilgotnym piasku (przy pomocy odpowiednio ułożonych dłoni) śladów zwierząt — wielbłąda i bydła rogatego. Informację o tej zabawie zapisałam w ajmaku wschodniogobijskim. Wielu moich informatorów łączyło nawet nazwę *temeen tawag* i *dörwön buch* wyłącznie z tą zabawą nie zaś z grą planszową. Zabawie tej przypisywano znaczenie dydaktyczne. Ślady wykonywane przez dzieci przypominały tablice używane do odpowiednich gier planszowych. Być może między tymi dwoma rodzajami zachowań ludycznych istnieje jakiś związek genetyczny? Planszę używaną do gry *olon sanaa* porównuje się natomiast w literaturze do przedmiotu używanego do pętania koni (*czödör*)⁸⁴. A może jest ona odpowiednikiem *tulgyn gurwan czuluu* — 3 kamieni zajmujących centralne miejsce w jurcie będącej symbolem kosmosu? Na takich kamieniach rozpalali np. Mongołowie pierwszy ogień w jurcie podczas obrzędu weselnego używając w tym celu krzesiwa, a więc tak jak czynili to przodkowie — założyciele grupy, do czasów których trzeba było powrócić, aby móc kontynuować ognisko domowe (*gal golomt dzalgamdžilach*), przedłużyć łańcuch pokoleń⁸⁵. Związek tej noworocznej gry z symboliczną re-kreacją życia wydaje się być bardzo prawdopodobny (występowanie takich elementów jak woda, wielbłąd, który jest zwierzęciem medycynym, unikanie blokady prowadzące do zwycięstwa, a symbolizujące uniknięcie śmierci i in.).

Ciekawą grą, łączącą się także z symbolicznym kontaktem ze źródłami życia, jest *tugal uslach* (pojenie cielaka)⁸⁶. Planszą do gry był prostokąt, którego dwa dłuższe boki były połączone zygzakowatą linią biegnącą przez środek. Jeden z graczy posługiwał się dwoma kamieniami (lub astragalami), które nosiły nazwę *mor'* (konie), drugi zaś operował kamieniem (lub astagalem) zwanym *tugal* (cielę). Białe kamienie „były końmi”, czarny kamień zaś — „cielęciem”. Jeżeli grano astragalami, to kości reprezentujące „konie” kładziono stroną *mor'* do góry, natomiast kość odpowiadającą „cielakowi” — stroną *ücher*. Zadaniem „koni” było zablokowanie ruchów „cielaka”, zepchnięcie go ku lewej stronie planszy (grę rozpoczynano od strony prawej), aby nie wymknął się i nie dotarł do prawego boku prostokąta. Koniec, z którym powinien zetknąć się „cielak”, nazywano *us* (woda). Popova, pisząc o podobnej grze, zwanej *neg tugal tuuch* (wodzenie, prowadzenie cielęcia), zaznacza to miejsce

⁸⁴ Darambadzar, *op. cit.*, s. 79; Namdžildordż, *Mongolyn ...*, s. 44.

⁸⁵ O zwyczaju tym pisze Wasilewski, *Symboliczne universum...*, s. 106.

⁸⁶ Informacje o niej zapisałam w ajmaku centralnym w 1980 r.

białym kwadratem, nie podaje jednak jego nazwy⁸⁷. „Konie” mogły iść tylko do przodu, „cielak” zaś miał także prawo cofać się.

Nag tugal tuuch (*tugal uslach*) należała do gier noworocznych. Współcześni nam pasterze, z którymi miałam okazję rozmawiać, nie nadawali jej żadnego znaczenia pozaludycznego. Pewne elementy przemawiają jednak za symbolicznym charakterem gry, jej związkiem z walką o życie, jaka toczyć się miała w naturze w okresie noworocznym. Zauważmy, że walka toczy się między zwierzętami opozycyjnymi — „końmi”, zaliczanymi do tzw. zwierząt o gorącym oddechu (*chaluun choszuu mal*) i „cielęciem” należącym do zwierząt o zimnym oddechu (*chüjten choszuu mal*). Zwierzęta „gorące” były bardziej szanowane, składano je także niegdyś w ofierze Niebu. „Zimne” zaś łączono w wierzeniach z ziemią; było rogate — z księżyce⁸⁸. W grze opozycja między „końmi” a „cielęciem” wyrażana jest z pomocą barw kamieni: białej i czarnej. Barwy te występują ponadto w oznaczeniach poszczególnych boków planszy. Punkt wyjścia oznaczony jest czarnym trójkątem, miejsce, ku któremu po-

⁸⁷ Popova, *op. cit.*, s. 23; plansza III, ryc. 2, s. 21.

⁸⁸ W wierzeniach Mongołów byk od najdawniejszych czasów asocjowany był z księżyce. Świadczą o tym m. in. rysunki naskalne; Nowgorodowa, *op. cit.*, s. 37. Wyrażna asocjacja byk-księżyc występowała w wierzeniach Buriatów XIX/XX w. Patrz np.: N. N. Agapitow, M. N. Changałow, *Materialy po izuczeniju szamanstwa w Sibiri. Szamanstwo u buriat Irkutojskoj gubernii*, Irkutsk 1883, s. 51-52; C. Humphrey, *Some ritual techniques in the bull-cult of the Buriat-Mongols*, *Proceedings of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* for 1973, Londyn 1974, s. 27. Autorka ta wskazuje na związki byka z płodnością, początkiem życia, jego miejsce w ludzkiej koncepcji narodzin, na jego asocjację z elementem męskim, ojcostwem. Ten element zaś kojarzony jest symbolicznie z górami. Ich opozycją jest z kolei woda, reprezentująca element żeński w naturze, macierzyństwo; Humphrey, *op. cit.*, s. 15-28. Być może ta symboliczna opozycja wyrażona została graficznie na planszy do gry *neg tugal tuuch* (por. przyp. 89)? O roli byka w prokreacji patrz także: N. O. Szarakszinowa, *Mif o Bucha-Nojonie*, „Etnograficzeskij Sbornik”, t. 3: 1962, s. 128-147. Koń natomiast w wierzeniach ludów Azji stanowił inkarnację bogów słońca, nieba, burzy itp. Jednocześnie symbolizował seksualne siły przyrody. Pełnił też funkcje mediatora między „tym” i „tamtym światem”. Patrz np.: E. E. Kuźmina, *Rasprostranienije koniewodstwa i kulta konia u iranojazycznych plemien Sriedniej Azii i drugih narodow starogo swiata*, [w:] *Sriedniaja Azija w diewnosti i sriednewiekowej*, Moskwa 1977, s. 28-52, zwł. s. 44-45 dotyczące ludów altajskich; L. L. Wiktorowa, *Mongoty. Proischozhdienije naroda i istoki kultury*, Moskwa 1980, s. 29, 125, 135, 149; K. W. Wjatkin, *Kult konia u mongolskich narodow*, „Sowietskaja Etnografija”, vol. 2: 1968, s. 117-122. Ogólnie o symbolice konia i byka patrz np.: F. Aubin, *Cheval céleste et bovin chtoniën*, [w:] *Quand le crible dans la paille...*, Paryż 1978, s. 37-63; A. Roes, *L'animal au signe solaire*, „Revue Archeologique”, vol. 12: 1938; A. M. A. Sen, *Animal motifs in ancient Indian Art*, Calcutta 1972; o symbolice konia: R. H. van Gulik, *Hayagriva. The mantrayānic aspect of Horse-cult in China and Japan*, *Internationales Archiv für Ethnographie*, suppl. zu Bd 33, Leyde 1935; G. W. Ksienofontow, *Pastuszeskij byt i mifotogiczeskije wozzrienija klasiczeskogo wostoka*, Irkutsk 1929, oraz bibliografia w artykule Kuźminy licząca 366 pozycji.

winien zdążyć „cielak”, zaznaczano natomiast białym kwadratem. Czarny trójkąt odpowiada jednocześnie pastwisku (*nutag*), biały kwadrat zaś wodzie (*us*). W *tugal uslach* (*neg tugal tuuch*) powtarza się sytuacja znana z *temeen tawag*, *dörwön buch* czy *tugal* — walka o kontakt z wodą, która — jak zakładamy — symbolizuje tu źródła życia. W grze tej za jedyne możliwe, pożądane, uważa się zwycięstwo „koni”, które zaganiają „ciele” ku wodzie. Jeżeli „ciele” się wymknie, tworzy się sytuacja nie właściwa z punktu widzenia wyniku gry.

Symboliczne początki życia asocjowane są także w wierzeniach mongolskich z bielą. Takim kolorem oznaczony jest też kwadrat, ku któremu zmierza „ciele” w grze opisanej przez Popową.

Centralną postacią w grze jest „ciele” — osobnik młody, dziecko. Za-uważmy, że nowy rok, podczas którego grano w *neg tugal tuuch*, odpowiada symbolicznie początkowi dzieciństwa natury, mamy tu więc zgodność charakteru kontekstu z jednym z elementów treści wyrażanych przez grę znajdującą się w tym kontekście. Otwarte pozostaje pytanie, dlaczego tak istotny jest kontakt „cielęcia” z wodą, bielą? Czy dzieje się tak ze względu na przypisywane mu — jako reprezentantowi klasy: bydło rogate — symboliczne związki z początkami życia (por. przyp. 88).

Uwagę zwraca zygzakowata linia biegnąca przez środek planszy. Nie wiadomo jednak, czy miała ona jakieś szczególne znaczenie⁸⁹.

III. WĘDRÓWKA

Sytuacje konfliktowe rozstrzygane były w grach nie tylko z pomocą blokady pionów. O zwycięstwie mógł też np. decydować rezultat „wędrówki”, którą „odbywały” piony na planszy. Kto pierwszy doprowadził swój pion do celu, pokonawszy po drodze różne przeszkody, ten wygrywał. Jak możemy wnioskować na podstawie — nielicznych, co prawda, relacji samych Mongołów, zwycięstwo to miało znaczenie symboliczne. Dotyczyło przy tym nie tylko jednostki, lecz całego społeczeństwa. Grom, które w symboliczny sposób przedstawiały wędrówkę, przypisywano przy tym znaczenie magiczne.

Niektórzy badacze zwracali uwagę na symboliczne związki gier planszowych z wędrówką z ziemi do nieba, raju itp.⁹⁰ Inni kwestionowali

⁸⁸ Iwanowo traktuje tego typu wzory, występujące np. na szamańskich bębnach ludów Azji, jako oznaczenie ziemi lub opasujących ją łańcuchów górskich, pomost ofiarny lub most, po którym przechodził szaman do „innego świata”; S. W. Iwanow, *K woprosu o znaczeni izobrażenij na starinnych przedmetach kulta u narodow sajan-altajskogo nagorja*. Sbornik Muzeja Antropologii i Etnografii, Moskwa—Leningrad 1955, t. 16, s. 168-188; Wasilewski natomiast uważa, że jest to ornament asemantyczny; Wasilewski, *Podróże ...*, s. 121.

⁹⁰ A. B. Gomme, *The traditional games of England, Scotland and Ireland*, London 1894, s. 223; Hummel, Brewster, *op. cit.*, s. 18. Por. też informacje o labiryncie (przyp. 68). Inny przykład gry dziecięcej wyrastającej z archaicznego

sam cel podróży (niebo, raj), powołując się np. na wierzenia ludów starożytnej Azji o odmiennej wędrówce duszy i ciała w „tym” i „tamnym świecie”, nie negując jednak związku gier z wędrówką. Sprowadzali ją jednak do bardziej realnych wymiarów (widzieli w niej; np. pielgrzymkę do rzeki lub podnóża góry, gdzie miało się odbyć święto religijne)⁹¹. Czyż można jednak pominąć symboliczny aspekt tej wędrówki, gdy wiadomo, że rzeka to symboliczna granica, góra zaś jest symbolicznie związana z Niebem? Wspomniani tu Gupta i Chandra określają je dodatkowo jako święte, wskazują na ich związki ze świętem religijnym⁹².

Swoistą formą gier posługujących się motywem wędrówki dla przekazu informacji o toczącej się w naturze walce o życie i jego kontynuację, o sytuacji zmiany są wyścigi. Różne rodzaje wyścigów, w których konie zastępowano przez kości (astragale), omówiłam w I części artykułu. W tym miejscu chciałabym omówić 3 gry planszowe, które w nieco inny sposób przedstawiają motyw wędrówki. Są to: *badżij* (zwana też *padż* lub *pandżiga*), *szambalyn szoo* oraz *cziiłczamaz*. Jednostkowe odpowiedzi, jakie uzyskałam na moje pytania zmierzające do interpretacji tych gier, pozwalają sądzić, że w niedalekiej jeszcze przeszłości przypisywano im znaczenie symboliczno-magiczne. Na podstawie nielicznych informacji trudno co prawda przeprowadzać postępowanie naukowe, udowadniać hipotezy itp., zdecydowałam się jednak na publikację tych skąpych materiałów z uwagi na ich unikalny charakter. Może nie są one materiałem dowodowym, lecz z pewnością jest to ślad prowadzący do celu, jeden z kroków na drodze do prawdy o tym, czym były dla Mongołów gry, jakie nadawano im znaczenie pozaludyczne, jaką pełniły rolę w kulturze.

1. „BADZIJ”

Jeśli przyjmiemy za wiarygodne ustalenia archeologów, którzy wykopuła dwustronnie kość w formie krążka z krzyżem wyciętym na jednej stronie, znalezioną w Karakorum, określili jako przedmiot służący do gry *badżij*⁹³, to grę tę możemy traktować jako jedną z najstarszych gier zna-

podłoża wierzeniowo-rytualnego przytacza Wasilewski. Jest to gra w klasy, gdzie skakanie między „piekłem a niebem może być uważane za pogłos jakiejś obrzędowej podróży w te regiony”; Wasilewski, *Podróże ...*, s. 226.

⁹¹ Np. L. Daiken, *Children's Games throughout the years*, London 1949, s. 44; D. Gupta, Ch. Chandra, *The Boiled Rice and Vegetable Game*, „Man in India”, vol. 22: 1942, nr 1, s. 273-276.

⁹² Gupta i Chandra wspominają ponadto, iż gracz, który szczęśliwie dotarł do przestrzeni oznaczonej na planszy jako święta rzeka, mógł się wykapać; Gupta, Chandra, *op. cit.*, s. 275-276. Jak jednak wiemy, dla Hindusów kąpiel w świętej rzece ma przede wszystkim znaczenie magiczno-symboliczne, sprawa higieny jest w tym przypadku drugorzędna.

⁹³ *Driewniemongolskie goroda...*, s. 294.

nych Mongołom, o których informują źródła. *Badżij* to gra znana w Polsce jako „chińczyk”, choć nie powstała ona w Chinach, a także prawdopodobnie nie była tam w ogóle znana. Jej ojczyzną są Indie. Występowała tam od wieków jako *pachisi* albo *chausar*. Liczne warianty gry znane były na Cejlonie, w Birmie, Laosie, Korei, Iranie i in. Poprzez Syberię i Alaskę zbliżona gra dotarła też na obszary obu Ameryk⁹⁴, gdzie znana była m.in. Aztekom jako *patolli*⁹⁵. W końcu XIX w. i w początkach naszego stulecia można ją było spotkać w wielu rejonach Azji, np. u Turków⁹⁶, Koreańczyków⁹⁷ i Tuwińczyków⁹⁸. Mongołowie grali w nią jeszcze w połowie XX w. Namdżildordż potwierdził jej występowanie w tym czasie w ajmaku centralnym, bułgańskim i Archangaju⁹⁹. Podczas swych badań w ajmaku centralnym w 1975 r. natrafiłam na informacje o starszuchach, którzy jeszcze czasem grywają w *badżij*. Z informacjami o tej grze zetknęłam się także w ajmaku kobdoskim i wschodniogobijskim. U wielu współczesnych nam Mongołów starszego pokolenia gra ta wciąż jeszcze żyje w pamięci, aczkolwiek gra się w nią bardzo rzadko, a jeszcze rzadziej przypisuje się jej znaczenie symboliczne czy magiczne.

W *badżij* grały 4 osoby. Dopuszczano także możliwość gry zespołowej (4 grupy złożone z 2-3 osób). Planszę do gry tworzyła deseczka zbita w krzyż. Rysowano też krzyż na papierze lub kawałku materiału. Każde z ramion krzyża podzielone było liniami pionowymi na 8 kwadracików. Na niektórych polach krzyża znajdowały się specjalne oznaczenia. Trudno mówić o jakimś powszechnym dla całej Mongolii wzorze oznaczeń. Rysunki, jakie posiadam, różnią się np. od tych, jakie prezentuje Namdżildordż, ważna jest dla nas natomiast pewna ogólna zasada nanoszenia na ramiona krzyża znaków odpowiadających miejscom bezpiecznym i niekorzystnym dla gracza. Miejsca bezpieczne oznaczano np. swastyką (*chas*), przy czym zwano je czasem jurtą (*ger*) lub jurtą sąsiada (*chörszi ger*), albo krzyżem i określano słowem *bat*, tj. mocny, dający

⁹⁴ Autorem tej koncepcji jest E. B. Tylor, *On the game of patolli in ancient Mexico and its probable Asiatic origin*, „Journal of the Royal Anthropological Institut of Great Britain and Ireland”, vol. 8: 1879, s. 116-131. W naszej literaturze koncepcję tę powtarza Pijanowski, *op. cit.*, s. 193. Innego zdania był początkowo Culin, który twierdził, że gra amerykańska powstała niezależnie od hinduskiej jako wyraz podobnej koncepcji przestrzeni; S. Culin, *America, the cradle of Asia*, „American Association for the Advancement of Science Proceedings”, vol. 52: 1903, s. 495. W innym miejscu Culin wyraża przekonanie o związku *pachisi* z czaturangą; Culin, *Games ...*, s. 76-77; Patrz też: C. J. Erasmus, *Patolli, pachisi and the limitation of possibilities*, [w:] *The Study of Games*, E. M. Avedon, B. Sutton-Smith (red.). Nowy York 1971, s. 109-129.

⁹⁵ Patrz np.: Ch. Duverger, *L'esprit du jeu chez les Aztèques*, Paryż 1978, s. 53-66.

⁹⁶ Baran, *op. cit.*, s. 23.

⁹⁷ Culin, *Games ...*, s. 145.

⁹⁸ I. Sambuu, *Tuwińskijskie narodnyje igry*, Kyzyl 1978, s. 166.

⁹⁹ Namdżildordż, *Mongolyn ...*, s. 106.

nadzieję, ustabilizowany. Rysowano też białe kółeczka zwane *nüch* (oko). Zatrzymanie się na tak oznaczonych polach dawało graczom prawo do dodatkowych rzutów lub przesunięcia się o określoną ilość pól do przodu (np. o 8 miejse). Jeśli gracz zatrzymał się na polu oznaczonym krzyżem lub swastyką, a stał tam już pionek innego gracza, to pierwszy gracz nie miał prawa cofnąć drugiego do punktu wyjścia, co uczyniłby na każdym innym polu. Na tym polu można było zatrzymać się i nie wykonywać żadnych ruchów czekając aż przeciwnik oddali się, a sytuacja będzie korzystniejsza. Gracz czekający na dogodny dla siebie moment wykonywał rzuty, ale nie przesuwiał pionka gromadząc punkty w zapasie. Miejsca niebezpieczne dla grających oznaczano czarnym kółeczkiem (zwano je *tüig*, tj. więzienie, miejsce niebezpieczne, sytuacja bez wyjścia) albo kilkoma ukośnymi kreseczkami (*tuszaa*, tj. pęta). Gracz, który stanął na miejscu tak oznaczonym musiał zakończyć grę lub — zależnie od umowy — cofał się do punktu wyjścia i zaczynał ją od początku. Wygrywał ten, kto pierwszy doszedł do punktu wyjścia po obejściu całego obwodu krzyża.

Każdy z graczy dysponował 1 pionkiem zwanym *buchaar*, tj. lichy gatunek skóry. W grze zespołowej jeden pionek należał do całej grupy. Przed rozpoczęciem gry wszystkie pionki ustawiano na polu środkowym, zwanym jurta (*ger*). Każdy z graczy rzucał 6 muszlami kauri, zwanymi *jawuu* lub *buuwal*. Muszle te obtłukiwano, aby obnażyć ich czarny środek. W ten sposób jedna część muszli była biała, a druga czarna, co miało istotne znaczenie dla gry. Jeżeli grano grupami, to ich członkowie rzucali muszle pojedynczo w poszczególnych kolejkach. Rzut nazywał się *gadzar* (ziemia). Grę rozpoczynał gracz, który wyrzucił 5 muszli białych i 1 czarną. Przesuwał on jednocześnie swój pionek na planszy o 25 lub — według innych informacji — o 26 pól, jeżeli rzut wypadł w trakcie gry. Układ ten nazywał się *badžij*. Prawo rozpoczęcia gry i przesuwania pionka o 11 pól do przodu miał też gracz, który wyrzucił 5 muszli czarnych i 1 białą (układ zwany *dans*). Układ 6 białych (*peer* albo *paara*) dawał możliwość posunięcia się o 12 pól; 6 czarnych (*paar* albo *czag*) — o 6 pól, 4 białe i 2 czarne (*cagaan bol*) pozwalały posunąć się o 4 pola, 3 białe muszle i 3 czarne (*czud*) — o 3 pola, 2 białe i 4 czarne (*chonchoj*) — o 2 pola. Wyrzucenie *badžij* i *dans* dawało ponadto prawo do dodatkowego rzutu. Poruszano się „ze słońcem”.

W literaturze spotykamy rozmaite koncepcje dotyczące symboliki gier typu *badžij*. Nie ma tu miejsca na ich przedstawianie. Niektóre z nich prezentuje Duverger¹⁰⁰. Informacje o tej grze znajdujemy też u Erasmusa¹⁰¹. Ogólnie można powiedzieć, że grom typu *badžij* przypisuje się symbolikę kosmiczną, ponadto — związki z kalendarzem, podziałami przestrzeni itp.

¹⁰⁰ Duverger, *op. cit.*, s. 56, 57, 66, 217.

¹⁰¹ Erasmus, *op. cit.*

Informacje, jakie uzyskałam podczas swoich badań, pozwalają sądzić, że jeszcze w początkach XX w. niektórzy przynajmniej Mongołowie przypisywali *badżij* znaczenie magiczno-wróżebne. Zwycięstwo w grze wróżyło pomyślność w przyszłości (praktyka ta była powszechna w odniesieniu do gier noworocznych, do których należała także *badżij*). Dobrą wróżbę było też częste stawianie pionka na polach znajdujących się na zakończeniu ramion krzyża (zwano je *ööchöö garach*, tj. wchodzenie na górę). Jeśli natomiast gracz często zatrzymywał się na polach zwanych *tüü* lub *tuszaa*, to mógł oczekiwać niedobrego losu. Zwycięstwo w grze miało nie tylko znaczenie jednostkowe. Gra służyć bowiem miała także celom ogólnospołecznym. Jak mi mówiono, dzięki zwycięstwu gracze w symboliczno-magiczny sposób niszczyli zło zagrażające człowiekowi, aby zapobiec jego powrotowi na ziemię. Tłumaczy to łączenie gry z kontekstem noworocznym.

Jak stwierdziłam, wiara w magiczną skuteczność gry łączyła się przede wszystkim z faktem zwycięstwa. Tylko w niewielkim stopniu łączono ją z występowaniem w grze muszli kauri. Traktowano je przy tym przede wszystkim jak amulety mające przynosić szczęście i chronić przed złem (dla niektórych moich informatorów cała gra była próbą szczęścia¹⁰²). Nie obdarzano ich natomiast symboliką płodności. Symbolika ta nadawana była muszłom kauri przez różne ludy świata od czasów neolitu. Muszle te używane były m.in. w hinduskiej *pachisi*. Być może nadawały one grze znaczenie magiczne (związek z re-kreacją życia, płodnością itp.)?

Obecność muszli w grze informuje o jej związku z sytuacją przejścia. Wskazuje też na nią obecność skóry (nazwa pionków). Fakt, że był to lichy gatunek skóry, nasuwa również przypuszczenie o związkach gry z magią. W zabiegach magicznych mających na celu m.in. zapewnienie płodności naturze Mongołowie dość często stosowali przedmioty nie mające żadnej wartości (wyschnięty na słońcu kawałek drzewa, tylna noga martwego zwierzęcia itp.). Być może z podobną sytuacją spotykamy się w *badżij*. W Indiach, Korei czy Chorezmie pionki służące do gry typu *badżij* nosiły nazwę koni¹⁰³. Zgodnie z symboliką przypisywaną temu zwierzęciu możemy sądzić, że gra, w której występowały „konie”, była symbolicznie związana z sytuacją przejścia, ze Słońcem i płodnością.

Zgodnie z symboliką ruchu obrotowego możemy również przypuszczać, że gracze obchodzący ramiona krzyża za pośrednictwem pionów „ze słońcem” w symboliczno-magiczny sposób dokonywali aktu posuwania biegu czasu i świata w przyszłość. Wiadomo też, że ruch ten służył magicznemu powiększaniu, rozwojowi, mnożeniu itp.¹⁰⁴

¹⁰² Zapisalam w ajmaku centralnym w 1980 r.

¹⁰³ Culin, *Games ...*, s. 75; G. P. Sniesarijew, „Pacziz” (ob odnom etnograficzskom pamiatnikie drierwnich indo-choriezmijskich swiaziej), „Sowietskaja Etnografija”, vol. 5: 1962, s. 83.

¹⁰⁴ Wasilewski, *Symbolika ruchu ...*, s. 81-108.

Bardzo wyraźnie z sytuacją przejścia łączyła się gra typu *badżij* w Chorezmie. Według Sniesariewa trafiła tam ona w I w. p.n.e., gdy terytorium to znajdowało się w obrębie imperium Kuszanów i było poddane silnym wpływom hinduskim¹⁰⁵. Sniesariew w swym artykule porównuje grę chorezmijską (*pacziz* lub *paczoz*) i hinduską *pachisi*, wskazując na liczne zapożyczenia widoczne np. w nazwach dotyczących poszczególnych rzutów stosowanych przez mieszkańców Chorezmu w X-XIII w. i inne podobieństwa widoczne chociażby w używaniu muszli kauri. Muszle te nie występowały raczej w Azji Środkowej jako przedmiot gry. Wykorzystywano je natomiast w charakterze ozdób-amuletów i monet. W Indii natomiast gry muszlami kauri były rozpowszechnione już w IV-III w. p.n.e. Mieszkańcy Chorezmu stosowali także oznaczenia planszy podobne do tych, jakie występowały w hinduskiej *pachisi*¹⁰⁶.

Mongolska *badżij* wykazuje wyraźny związek genetyczny z hinduską grą *pachisi*. Wskazuje na to zarówno forma gry, jej reguły, jak też podobieństwo brzmienia niektórych nazw. Są one też podobne do tych, jakie używano w Chorezmie. Wśród nazw mongolskich występują np.: *badżij*, *padż*, *pandżiga*, podobne do *pacziz* i *paczoz* używanych w Chorezmie i Indiach. Kolejne pary podobnych nazw tworzą: *dans* — *dast*; *das*; *paar* lub *peer* — *bora*, *barach*; *czag* — *czaka*, *czcha*. Zostawmy jednak na boku rozważania genetyczno-porównawcze pozostawiając je osobom bardziej kompetentnym i powróćmy jeszcze do związków gry z sytuacjami przejścia. Wielce interesujące są dla nas ustalenia Sniesariewa, który twierdzi, że w Chorezmie gra *pacziz* była związana z zebraniem mężczyzn i miała ściśle określone momenty, kiedy należało w nią grać. Obowiązywała przy tym tajemnica gry. Grano po cichu, poza miastem. Graczami byli młodzi chłopcy wchodzący do związku mężczyzn. *Pacziz* była sprawdzianem inicjowanych. Sniesariew opisuje wymyślne kary, jakie stosowane były wobec tych, którzy nie mogli się pochwalić umiejętnością gry. Wskazują one na traktowanie nieszczęsnego gracza jako osoby niepełnowartościowej, niegodnej miana człowieka, która nie przeszła granicy między młodością i dojrzałością i pozostała po „tamtej stronie”. Przypomnijmy tu legendy mongolskie wskazujące na to, że sprawdzianem męskości młodzińca mogły być i inne gry, przede wszystkim szachy.

Czy Mongołowie łączyli *badżij* z jakimś innym kontekstem czasowo-obrzędowym poza noworocznym, nie wiemy. Gdybyśmy chcieli iść tropem Sniesariewa i łączyć grę z inicjacją, musielibyśmy najpierw zająć się samym zagadnieniem inicjacji, która jest na razie tajemnicą dla badaczy Mongolii. Źródła dotyczące zachowań ludycznych Mongołów nie pozwalają nam także sięgać zbyt daleko w przeszłość. Musimy więc po-

¹⁰⁵ Sniesariew, *op. cit.*, s. 91.

¹⁰⁶ Sniesariew, *op. cit.*, s. 89-91.

przestać na faktach i zadowolić się stwierdzeniem, że jeszcze w początkach XX w. *badżij* była grą noworoczną. O konsekwencjach takiego związku wnioskujemy częściowo na podstawie materiałów terenowych, część zaś domysłów pozostawiamy w sferze hipotez.

2. „SZAMBALYN SZOO”

Motyw wędrówki, jaki występował w *badżij*, znajdujemy też w grze zwanej przez Mongołów *szambalyn szoo* (rajska kostka). Przez współczesnych nam Mongołów gra ta została niemal całkowicie zapomniana. Nieliczne wypowiedzi moich informatorów pozwalają jednak stwierdzić jej występowanie jeszcze w początkach XX w. na terenie Mongolii¹⁰⁷. Trudno jednak mówić o jej popularności w tym okresie. Większość moich informatorów nie znała tej gry nawet ze słyszenia, a ci, którym nazwa nie była obca, nie potrafili na ogół odtworzyć jej reguł ani też opisać planszy. Wiem tylko ogólnie, że plansza ta wyobrażała drogę do raju. Podobnie jak na planszy służącej do gry *badżij*, znajdowały się tu miejsca niebezpieczne i przeszkody oraz miejsca odpoczynku (przede wszystkim klasztory).

W literaturze mongolistycznej nie znalazłam informacji o *szambalyn szoo*. Wspominają o niej natomiast źródła dotyczące Tybetu, gdzie gra zwana *sa-lam-Nam-sha* (droga ziemia—niebo) była ulubioną rozrywką. Grano kośćmi na odpowiednio oznakowanym arkuszu reprezentującym universum, kosmos. Na diagramie zaznaczone były miejsca szczęśliwe i nieszczęśliwe, jak na kole życia w świętej stolicy Lhasie, i takie mitologiczne miejsce, jak Sham-bha-la, mieszkanie Rigs-Idana, który był klucznikiem wprowadzającym do złotego wieku, światowego dominium. Gracze rzucali kolejno drewnianą kostką. Na każdej z 6 stron kostki napisane były sylaby świętej modlitwy lamajskiej *om-ma-ni-pad-me-hum*. Gracz posuwał się zgodnie z sylabami wskazanymi przez rzuconą kostkę i albo wspinał się do nieba, albo spadał do piekła, albo błędził między tymi dwoma światami. Znaczenie poszczególnych sylab było następujące: *om* — obszar zamieszkały przez bogów, *ma* — obszar tytanów, *ni* — obszar zamieszkały przez ludzi, *pad* — obszar zwierząt, *me* — strefa duchów kusicieli i *hum* — piekło¹⁰⁸.

¹⁰⁷ Zanotowałam je u kilku mieszkańców Ułan Bator w 1980 r.

¹⁰⁸ Bell, *op. cit.*, s. 269; Hummel, Brewster, *op. cit.*, s. 8-9, 22. Formule tej przypisywane jest także znaczenie magiczne. Jej wypowiedzianie ma m. in. uchronić świat przed rzeczywistym końcem: A. Govinda, *Foundation of Tibetan mysticism*, Nowy York 1960, s. 19. W indyjskim tantryzmie *padma* była symbolem organów kobiecych, *mañi* zaś symbolicznym przedstawieniem organów męskich. Pierwotny sens wspomnianej formuły (*mantry*) polegał na jej magicznym związku z kreacją życia; D. Czattopadchajja, *Lokajata Darszana. Istorija indijskiego materializmu*, Moskwa 1961, s. 309.

Mongołowie przejęli z Tybetu nie tylko reguły gry, lecz także koncepcję raju, zwanego przez nich *szambala* (tybet. *bDe—'bjung*). Lamowie tybetańscy, podobnie jak mongolscy i buriaccy, często opowiadali podróżnikom o swych wędrówkach do raju, opisywali ową krainę wiecznego szczęścia. W XVIII w. Panczenlama III napisał nawet przewodnik w podróży po szambali (tybet. *Sza'm-bha-la'i-lam-jig*)¹⁰⁹. Także przeor tybetańskiego klasztoru Wut aj-szan opisał drobiazgowo swą wyprawę do tej krainy w książce *Piękna droga do szam-bha-li*¹¹⁰. Lamowie mongolscy wskazywali także pewną liczbę tajemnych miejsc związanych z rajem, które miały znajdować się między Changajem a Gobi¹¹¹.

Na podstawie nielicznych wypowiedzi osób, które pamiętały choćby z nazwy *szambalyn szoo*, możemy stwierdzić, że grze tej, podobnie jak *badżij*, przypisywano sens magiczny i że na podstawie jej wyników wrócono o pomyślności grających. Kto często wygrywał mógł spodziewać się szczęścia, a także długowieczności. Niezbyt pomyślny zaś miał być los tego, kto często trafiał na przeszkody. Kobieta ciężarna, która wygrała w *szambalyn szoo*, mogła się spodziewać lekkiego porodu, jeśli zaś spotykały ją liczne przeszkody — poród miał być trudny. Czy poród, o którym tu mowa, można rozpatrywać symbolicznie jako narodziny życia w ogóle, akt re-kreacji dokonującej się w okresie noworocznym?

Koncepcję wędrówki do raju powtarzała też gra zręcznościowa zwana w Mongolii *szambalyn tülchüür* (rajski klucz), *szambalyn ons* (mechanizm raj), *mongol tülchüür* (mongolski klucz). Znane też były inne nazwy. W początkach XX w. gra ta występowała przede wszystkim u Ojratów. Nie należała jednak do popularnych. Grali w nią też chłopcy w Urduze. Większość moich chałchaskich informatorów nie znała jej jednak nawet ze słyszenia.

Szambalyn tülchüür to 9 żelaznych pierścieni, haczyków lub prętów misternie splecionych ze sobą. Grający kolejno rozdzielał poszczególne części „klucza” uważając, by ich nie spleść. Zwycięzał ten, kto najszybciej rozłączył wszystkie części. Gdy zwycięzca zdejmował ostatni pierścień wygłaszał odpowiednią formułkę. Mówił np. tak: *Nar sümbeer naadlaa l/nas ötlöchöd ogloo l/ene chaany üüdend/erch dzorgoor öslööl/Erleg chaany üüdend/juugaan cheldź ognool/Torguud chaany üüdend/toglodź naadagt öslöö/Tol't chaany üüdend/juuchnal cheldź chürechew* (tzn. grałem w *nar sümbee*)¹¹² i poszedłem, gdy już byłem stary, i stanąłem swobodny przed drzwiami Pana, co ja potem powiem u wrót Erlik cha-

¹⁰⁹ Godziński, W *kregu...*, s. 151.

¹¹⁰ M. Rerich, *Attaj — Himalaje*, Warszawa 1980, s. 86.

¹¹¹ *Tamże*.

¹¹² Formułę tę zapisałam od Dzachczinki urodzonej w ajmaku kobdoskim, od wielu lat mieszkającej w Ulan Bator. *Nar sümbee* to dzachczyńska nazwa gry; materiały autorki 1980 r. O *mongol tülchüür* pisze też np. N. Namdżildordż, *Dzugaataj bodloguud*, Ulan Bator 1963, z. 3, s. 42-49.

na? Dużo grałem u chana torguckiego i tam wyrosłem, co ja powiem, gdy będę już u chana Tol' ¹¹³?).

Jak mi mówiono, zdejmowanie poszczególnych części mechanizmu oznaczało pokonywanie kolejnej przeszkody w życiu i na drodze do raju. Kto szybko pokonał przeszkody, ten — podobnie jak w *szambalyn szoo* — mógł oczekiwać, że szybko trafi do raju i będzie mu się lekko żyło w następnym wcieleniu. Grze przypisywano więc znaczenie magiczne. Namdžildordż natomiast traktuje ją wyłącznie jako łamigłówkę o charakterze matematycznym ¹¹⁴. Jak można się domysleć, klucz, o którym mówi nazwa gry, był symbolicznym odpowiednikiem rajsiego klucza, którym posługiwał się Rig-sldan.

3. „CZÜÜCZAMAJ”

Gra ta łączy zasadę blokowania przeciwnika i osłabiania jego sił przez eliminację pionów z motywem wędrówki. Informacje o niej znajdują się u Namdžildordża i Popovej ¹¹⁵. Do gry służyła plansza przypominająca pięcioramienną gwiazdę (pentagram). Rysowano ją na ziemi lub piasku, czasem używano specjalnej deski. Jeżeli grano na ziemi, posługiwano się kamieniami, jeżeli zaś grano na desce, w charakterze pionów występowały astragale. Linie zwano odpowiednio *czüü*, *cza*, *maj*, *buu*, *dal*. Gracze dysponowali 9 kamieniami lub astragalami. Na planszy było 10 miejsc. Zadaniem graczy było takie manewrowanie pionami, by nie zostały one zablokowane ani zbite. Piony trzeba było przesuwac po przecięciach linii tak, aby zawsze pozostawało między nimi jedno wolne miejsce. Gdy między pionami były dwa wolne pola można było zbić pionek — jak w grze w warcaby. Grano do momentu, gdy na planszy znajdował się tylko 1 pionek. Nazywano go *czüüczamaj*. Namdžildordż tłumaczy tę nazwę jako „ledwie-ledwie, z trudem”, Popova zaś podaje, że jest ona nieprzetłumaczalna.

W początkach naszego stulecia *czüüczamaj* nie należała do gier popularnych. Podczas swoich badań spotkałam zaledwie kilka osób, które znały ją ze słyszenia i nie okazywały zdziwienia na dźwięk nazwy gry i na moje pytania. Niewiele z nich pamiętało jednak jej reguły. W ajmaku centralnym spotkałam małżeństwo ponad 80-letnich staruszków, którzy udzielili mi kilku istotnych informacji. Pochodzili oni z ajmaku öwsnurskiego. Informacje podane przez nich różniły się jednak od tych,

¹¹³ Tol' — zwierciadło. W wierzeniach lamajskich władał nim najwyższy sędzia zmarłych. Odbijały się w nim wszystkie czyny człowieka. Tybetańska księga zmarłych wyjaśnia, że lustro to jest własną pamięcią człowieka, która przypomina mu wszystkie uczynki dokonane za życia „tutaj”; G. Padmasambhawa, *Bardo Thö-dol*, Oxford 1927.

¹¹⁴ Namdžildordż, *Dzugaataj...*, s. 42-48.

¹¹⁵ Namdžildordż, *Mongolyn...*, s. 4-22; Popova, *op. cit.*, s. 56.

jakie znalazłam w literaturze. Jak mi powiedziano, w grze uczestniczyły 2 osoby. Każda z nich dysponowała 2 astragalami. Astragale należące do jednego gracza kładziono stroną „owcy” ku górze, do drugiego zaś — stroną „kozy” (Namdzildordż i Popova nie podają, w jaki sposób układano astragale na desce). Używano też kości o różnych barwach, np. białej i brązowej. Gra polegała na blokowaniu i zbijaniu pionów przeciwnika.

Na uwagę zasługuje sama plansza. Jest ona, jak sądzę, dla Mongołów graficznym wyrazem związku pięciu elementów będących składnikami każdego tworu natury, pojęć abstrakcyjnych itp. Figure tę budowali m.in. pasterze z astragali, aby w magiczny sposób zapewnić sobie trwałość stad, chronić ich zdrowie i życie. Być może i gra *czüüczamaj*, w której występowała owa figura, miała niegdyś znaczenie magiczne?

Wspomniani informatorzy wskazywali na związek gry z ludzkim losem. Porównywali oni wędrówkę pionów po planszy do życia człowieka, w którym bywają wzloty i upadki (gracz także raz znajdował się w górnej części planszy, to znów schodził w dół). Jednak, jak mi mówiono, tak w grze jak w życiu człowiek nie był ślepo uzależniony od losu. Mógł bowiem zwyciężać zło i wszelkie przeszkody dzięki własnemu uporowi, sile, umiejętnościom pokonywania trudności, walce z własną słabością itp. Tego typu spojrzenie przypomina nieco wierzenia starożytnych Greków, dla których pentagramy były wyobrażeniem stosunku między człowiekiem a światem astralnym¹¹⁶.

W opisie *czüüczamaj* zamieszczonym przez Namdzildordża zwraca uwagę informacja o zamiennym stosowaniu astragali i kamieni w charakterze pionów, przy czym kamienie łączono z ziemią, astragale zaś — z deską, drzewem. Trudno mi jednak powiedzieć, czy zasady te dotyczyły wyłącznie *czüüczamaj*, czy też były szerzej stosowane. W swoich badaniach zetknęłam się wyłącznie z praktyką zamiennego używania astragali i kamieni w charakterze pionów, nie było ono jednak uzależnione od rodzaju planszy¹¹⁷.

¹¹⁶ L. Szuman, *Życie po śmierci*, Gorzów Wielk., 1983, s. 214.

¹¹⁷ O możliwości zastępowania astragali kamieniami i odwrotnie decydowały, być może, magiczne właściwości obu tych przedmiotów, m. in. udział w odstraszeniu i niszczeniu zła. O magicznych właściwościach astragali pisałam w części artykułu, O magicznej roli kamienia u ludów mongolskich patrz np.: M. N. Changałow, *Sobranije soczinienij*, Ulan Ude 1960, t. 3, s. 369; Czanczibajewa, op. cit., s. 83-94; E. G. Kagarow, *Mongolskije „obo” i ich etnograficzieskije paraleli*, Sbornik Muzeja Antropologii i Etnografii, Moskwa—Leningrad 1926, t. 6, s. 115-124; G. I. Michajłow, *Problemy folklora mongolskich narodow*, Elista 1971, s. 9; B. E. Pietri, *Ornament kudinskich burjat*, Sbornik Muzeja Antropologii i Etnografii, Moskwa-Leningrad 1918, t. 5, s. 216; Ja. Smolewa, *Tri tabangutskich roda sielenginskich buriat. Etnograficzieskij oczerk*, Trudy Troickosawsko-Kiachtinskago Otdielenija Priamurskogo Otdiela IRGO, Moskwa 1893, t. 1, nr 3, s. 120; A. I. Ułanow, *Driewnij folktor buriat*, Ulan Ude 1974, s. 5. Kamień występuje też jako

Ивона Кабзиньска-Ставаж

НОВОГОДНИЕ МОНГОЛЬСКИЕ ИГРЫ. ИХ СИМВОЛИКА И СВЯЗЬ С МАГИЕЙ

Резюме

Это вторая часть статьи, в которой делается попытка отметить связь между играми и их временно-обрядовым контекстом. Автор рассматривает некоторые монгольские настольные игры, которые еще в начале XX века были особенно распространены в новогодний период. Основная цель автора — указать причины включения некоторых видов игр в празднование нового года. Связь игр с новогодним контекстом объясняется прежде всего развлекательным характером их функций. Одной из основных была символическокоммуникабельная функция, которая вязалась с магической. Далее автор старается выяснить, какого рода конфликты отображали настольные игры. Какова была символика такой ситуации и символика игры, каким путем решался конфликт? Кроме того автора интересует отношение монголов к настольным играм.

Основной предпосылкой автора является мнение, что игры, при помощи свойственных им средств, информируют о событиях, происходящих в определенное время в природе. Одновременно игры подтверждают верования, связанные с их контекстом. Что касается новогодних игр, то они символизируют прежде всего борьбу между жизнью и смертью, борьбу, которая характерна для переломных моментов. Сами монголы, как и современные монгольские исследователи считают, что настольные игры иллюстрируют военные события, охоту, борьбу за доступ к воде, странствования и т. д. Однако автор утверждает, что конфликтные ситуации, отображаемые в настольных играх, отличаются более универсальным характером, ибо они выражают также борьбу между жизнью и смертью, между добром и злом, между мужским и женским началом в природе и т. п. Эта борьба представлена символически. Характер конфликта, о котором информируют монгольские настольные игры, автор определяет при помощи анализа правил игры — прежде всего анализа способа решения споров, учитывая применяемую терминологию, принципы, обозначения пешек (цвет, форма, названия), формы таблиц, вид выступающих персонажей. Притом автор обращается к общему языку символов и значений, придаваемых отдельным предметам, лицам, явлениям и действиям, языку, обязывающему в монгольской культуре. Автор ссылается также на верования и правила поведения, описываемые в литературе. Свою точку зрения автор отстаивает на основе материалов, собранных во время пребывания в Монголии, ссылаясь также на сравнительную литературу и исторические труды, касающиеся генезиса отдельных игр и значения, приписываемого им в других культурах.

Автор делит рассматриваемые игры на две группы. К первой принадлежат те игры, в которых решение конфликта наступает путем блокирования и изъятия пешек противника. Ко второй группе принадлежат игры, в которых преобладает мотив странствования. В первой группе оказались такие игры как *шатар*, *даам*, *буга*, *джирге*, *дбэрвильдж*. Отдельно рассматриваются игры, в которых предметом конфликта является вопрос доступа к воде (*темеен таваг*, *дчрвчн бух*, *дчрвчн цаг*, *олон санаа*, *нег тугаль туух* и др.). Ко второй группе приписаны такие игры как *баджий*, *шамбалын шоо* и *чуучамай*.

broń bohaterów licznych legend i eposów. Przypisuje mu się ponadto pewien udział w stworzeniu człowieka, z niego bowiem zostały stworzone ludzkie kości; Changałow, *Sobranije...*, s. 5, 9; Potanin, *Oczerki...*, wyd. 4, s. 219. Ze związku stali (ojciec) z kamieniem otoczakiem lub krzemieniem (matka) miał także powstać ogień, od którego — według wierzeń Mongołów — zależy wszelka egzystencja w naturze; T. A. Biertagajew, *Kult bogini-matieri ognia u mongolskich plemien*, „Sowiejskaja Etnografija”, vol. 6: 1973, s. 120-125. O magiczno-symbolicznych związkach astragali z początkiem życia pisałam w I części artykułu.

Новогодним играм монголы придавали магическое значение: на основе результатов игр определялось будущее в наступающем году, предсказывалось богатство и счастье. Однако результаты игр имели значение не только для игрока и его семьи. Действия игроков имели более универсальный характер. Их действия влияли на возрождающуюся природу, крепили вновь возникающую жизнь, обогащали плодородные силы природы, предотвращали возврат зла на землю, будучи в то же время мерилom человеческих сил, умения человека бороться с превратностями судьбы.

Из функций игр вытекало, в частности, положительное отношение монголов к такого рода занятиям. Об этом в значительной мере решала магическая функция, в меньшей же степени функция символично-коммуникабельная.

Современные монголы не слишком хорошо ознакомлены с символичнокоммуникабельным характером настольных игр. Касаясь отношения монголов к играм, автор статьи пишет также о легендах и верованиях, связанных с ними, приводя при этом записанные его высказывания монгольских пастухов.