

Марина Костюхина, ДЕТСКИЙ АРАКУЛ. ПО СТРАНИЦАМ НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫХ ИГР, Москва: Новое Литературное Обозрение, 2013, сс. 656.

Kultura dzieciństwa, w szczególności zaś dziecięce gry i zabawy, to w rosyjskiej literaturze naukowej temat stosunkowo mało zbadany. Przekonuje o tym lektura znakomicie pomyślanej i starannie wykonanej monografii autorstwa badaczki kultury i literatury dziecięcej, Mariny Kostiuichiny, która ukazała się w 2013 roku nakładem prestiżowego wydawnictwa Nowoje Literaturnoje Obozrenije. W tym imponującym pod względem objętości opracowaniu po raz pierwszy podjęto próbę przybliżenia szerokiemu kręgowi odbiorców zjawiska dziecięcych gier planszowych popularnych w Rosji w ostatnim trzydziestoleciu wieku XVIII i pierwszej połowie wieku XX, a więc w okresie, gdy stanowiły one najbardziej znaczącą i powszechną formę spędzania czasu wolnego w warunkach domowych, zwłaszcza jesienią i zimą.

W przeciwieństwie do gier ruchowych gry planszowe były przewidziane dla niewielkiej liczby uczestników, zwykle 2–4, a ich aktywność zdecydowanie ograniczała przestrzeń stołu, na którym rozkładano potrzebne do gier akcesoria. Ponadto właśnie owe akcesoria (pionki, karty, kostki, żetony, zabawki) były obiektem gry, nie zaś sam grający, jak to jest w przypadku wszelkich gier i zabaw ruchowych.

Wspomniany wyżej adresat publikacji nie jest przypadkowy, ma ona bowiem wymiar nie tyle specjalistyczny, co praktyczny właśnie, choć lektura to dość wymagająca w odbiorze. Być może zagrać w poszczególne prezentowane w monografii gry współczesnemu ich odbiorcy byłoby trudno, zwłaszcza że kopii żadnej z nich – zapewne ze względów finansowych – do publikacji nie dołączono, a i zasady pewnych gier są dość skomplikowane, wydaje się jednak, że potencjalnie taka możliwość mimo wszystko istnieje. Niebagatelną rolę odgrywa w tym względzie dbałość autorki o szatę graficzną opracowania, wzbogaconego o liczne kolorowe i czarno-białe – niekiedy unikalne – ilustracje plansz do gier, a także opis zasad gier bardzo rzadkich i dziś już zupełnie zapomnianych, a także tych prezentowanych jedynie na ilustracjach.

Tym niemniej pozostaje pozazdrościć autorce, która miała realną możliwość sprawdzenia każdej gry w praktyce i – jak łatwo się domyślić – skorzystała z tej niepowtarzalnej sposobności, dzięki czemu cała publikacja zyskuje walor wiarygodności i autentyczności. To zapewne nieco zrekompensowało trud zlokalizowania, a następnie dotarcia i udokumentowania interesujących ją gier. Nierzadkie były przypadki, gdy sama gra przechowywana była w innym miejscu niż jej zasady. Autorce omawianego przedsięwzięcia przyszło się zatem zmagać z wieloma trudnościami natury czysto technicznej, w czym niebagatelną rolę odgrywał też tzw. czynnik ludzki, czyli życzliwość i zaangażowanie (lub ich brak) pracowników archiwów, bibliotek. Można przypuszczać, że opisanie tych zmagañ w oddzielnym studium byłoby nie mniej interesujące niż recenzowana książka.

Rezultatem tego iście tytanicznego trudu jest kilkaset gier planszowych pozyskanych z najrozmaitszych źródeł, co poświadcza dołączony do monografii ich alfabetyczny i tematyczny indeks. Brak numeracji ciągłej utrudnia jednak czytelnikowi podanie ich dokładnej liczby. Z ustaleń piszącej te słowa wynika, że wszystkich wspomnianych w publikacji gier planszowych jest w sumie 620.

Jedną z wielu niepodważalnych wartości recenzowanej monografii Mariny Kostuchiny jest nie tylko przekazywana za pośrednictwem prezentowanych w niej gier wiedza o tzw. kulturze codzienności rosyjskiego miasta i przemianach, jakim ulegała ona na przestrzeni wieków, ale i wyobrażenie na temat ich wartości dydaktyczno-wychowawczych. Od samego początku istnienia gry służyły wprawdzie rozrywce, jednak przede wszystkim miały wspierać rozwój emocjonalny i intelektualny dziecka, uczyć poprzez zabawę, kształtować określone umiejętności społeczne, co także zmieniało się wraz z postępem naukowym w dziedzinie pedagogiki i psychologii dziecięcej. Dlatego za pośrednictwem gier przekazywano najrozmaitsze treści: poczynając od metafizycznych, poprzez historyczne i literackie, na propagandowych zaś kończąc. Gry wiele też mówią o psychologii dziecka, jego sposobie postrzegania rzeczywistości, pod wieloma względami przypominającego myślenie typu magicznego. To tłumaczy, dlaczego gry budowane są w oparciu o takie uniwersalne toposy, jak podróż, polowanie, pływanie, pojedynek, bitwa.

Są one wreszcie kopalnią wiedzy o wrażliwości i preferencjach estetycznych jej producentów i użytkowników, o wykorzystywanych przy ich produkcji technikach graficznych. Nie sposób przy tej okazji pominąć faktu, iż na wygląd zewnętrzny gier, ale też na ich fabułę, a co za tym idzie bohaterów, ogromny wpływ wywarła książka. Jak się okazuje, gry czytano i to w sensie dosłownym, ponieważ dołączano do nich obszernie teksty z przeznaczeniem do czytania w trakcie gry lub po jej zakończeniu. Nawet zewnętrznie gry przypominały niejednokrotnie książkę, zwłaszcza w wieku XIX, kiedy wydawano je w takiej właśnie formie. Zatem gry planszowe to także fragment dziejów kultury książki i wzajemne oddziaływanie obu tych dziedzin ludzkiej aktywności niewątpliwie zasługuje na osobne omówienie.

Oczywiście nasuwa się pytanie o to, w co grano w Rosji wieku XVIII–XX, jakie gry cieszyły się największą popularnością, na jakich zasadach były oparte, jaka była ich tematyka oraz bohaterowie. Wbrew pozorom odpowiedź nie jest łatwa – wszystkich gier nie sposób wymienić – wypada natomiast zacząć od przedstawienia prób ich klasyfikacji, które w zależności od przyjętego kryterium dają w miarę całościowy i przejrzysty ogład tego, o czym mowa w postawionym wyżej pytaniu.

Jak pokazuje dołączony do publikacji indeks tematyczny, wszystkie gry można podzielić na 25 grup, z których najpopularniejsze to wycinanki, układanki, łamiągłówki; domino, gry w karty i w kości; gry o tematyce świąteczno-karnawałowej

(ros. «гуляния»); teatr cieni, gry inspirowane rosyjskim teatrem ludowym (ros. детские косморамы); wyrocznie (ros. оракулы), pytania i odpowiedzi, zagadki; podróże; wyścigi, biegi z przeszkodami; gry wojenne; przedstawienia cyrkowe; gry na bazie klasyki literackiej, literatury podróżniczej, bajkowej; gry o tematyce zwierzęcej; ideologiczno-propagandowej.

Jeśli na przykład wziąć pod uwagę użyte w grze przedmioty, akcesoria, to grano w gry z obrazkami, z kośćmi, z kartami i z fantami, przy czym tylko trzy pierwsze rodzaje gier były uznawane za typowo planszowe.

Jeśli z kolei uwzględnimy stopień udziału w grze jego uczestnika, to wśród dzieci, a także ich rodziców, wielką popularnością cieszyły się gry planszowe, których wynik całkowicie zależał od wylosowanej karty lub liczby oczek na wyrzuconej kostce (gra w gęsi, lotto (ros. лото), chińczyk (ros. несердись, рич-рач)); gry, w których gracz miał pewną swobodę działania, ale też wiele zależało od przysłowiowego łutu szczęścia (domino); gry, których wynik całkowicie uzależniony był od działań gracza (szachy, warcaby, gry typu „polowanie”, „oblężenie”).

Najmniej precyzyjnym kryterium wydaje się dzielenie gier planszowych według pełnionych funkcji, czyli na gry dydaktyczne (tzw. dary Fröbela), edukacyjne (lotto dla dzieci typu historycznego, geograficznego, arytmetycznego; wycinanki z tektury, warcaby i ich pochodne) oraz służące rozrywce (gra w gęsi). Choć do ostatniej grupy zaliczana była między innymi wymieniona gra w gęsi oraz wszystkie jej pochodne (tzn. wszelkiego rodzaju gry, polegające na rzucaniu kośćmi, przesuwaniu pionków lub żetonów po planszy, omijaniu różnego rodzaju przeszkód i jak najszybszym dotarciu do celu), trudno zgodzić się z opinią, by zaspokajała ona jedynie potrzebę zabawy i relaksu. Już sama liczba pól do pokonania – zazwyczaj 63, znajdujące się na drodze gracza najrozmaitsze przeszkody – „studnia”, „karczma”, „więzienie”, „śmierć”, a także bonusy w postaci pola z rysunkiem gęsi nadają grze wymiar iście metafizyczny, bowiem nietrudno traktować grę w kategoriach drogi życiowej, którą rządzi przeznaczenie.

O poza ludycznych funkcjach gry przesądza fakt, że plansze do niej często zawierają odniesienia do historii, architektury, geografii, a nawet literatury kraju, w którym ją wydano. Wiadomo na przykład, że w 1909 roku lwowscy księgarze Gustaw Seyfarth i Damian Czajkowski wydali wariant gry w gęś nazwany *Piast, zabawa historyczna podług Assarmota*, w którym na planszy przedstawiono dzieje Polski, począwszy od legendarnych postaci Lecha, Kraka i Popiela, aż po Królestwo Kongresowe. Nie inaczej było w Rosji. Wprawdzie pochodząca z 1831 roku plansza do pierwszej ze znanych tam „gęsich historii” opracowana była jeszcze w sposób tradycyjny, ale już do wydanej w roku 1848 gry tego typu zatytułowanej *Kto oszuka czas, otrzyma nagrodę* (ros. *Кто обманет время – получит награду*) dołączona była książeczka z wierszami o porach roku rosyjskich poetów. Klasyczny schemat „gęsich” podróży legł wreszcie u podstaw gry *Konik-garbusek*, wykorzystującej oczywiście znaną baj-

kę Piotra Jerszowa. Jak z kolei pokazuje gra *Krasin i Małygin* z 1928 roku w gęsiach dostrzeżono potencjał propagandowy, nie był to bowiem jedyny przypadek użycia paradigmatu tej gry do kształtowania określonego światopoglądu, narzucania wzorców zachowań i wartości rewolucji bolszewickiej. Zresztą w okresie rządów Stalina, mało które zjawisko nie nosiło znamion propagandy politycznej, dlatego w zasadzie nie powinien dziwić fakt, że nie ominęło to nawet, a może przede wszystkim, tej, a także wielu innych sfer kultury dziecięcej.

W związku z powyższym warto podkreślić, że informacje o samych grach, ich zasadach, oprawie plastycznej, ich odbiorcach i producentach osadzone są przez autorkę w szerokim kontekście kulturowych, historycznych, społeczno-obyczajowych uwarunkowań, co nadaje jej monografii charakter na wskroś nowatorski i nowoczesny, bowiem w konsekwencji sytuuje się ona w obszarze badań antropologiczno-kulturowych. Na przykład przy okazji wspomnianej wyżej gry *Krasin i Małygin* autorka pokrótce omawia historię samej wyprawy ratunkowej w okolice Bieguna Północnego, podjętej m.in. właśnie przez tytułowe lodołamacze, czyniąc to oczywiście z perspektywy ówczesnej propagandy. Mimo że na pomoc rozbitkom włoskiego sterowca „Italia” ruszyły okręty z różnych krajów, radziecka prasa podkreślała wyższość rodzimej techniki okrętowej, zdolnej sprostać surowym warunkom klimatycznym w Arktyce w o wiele większym stopniu niż zachodnioeuropejska. Podbój Arktyki (Czeluskin, Czkałow) okazał się zresztą tematem wyjątkowo odpowiednim do emocjonalnej i intelektualnej manipulacji, o czym świadczą omawiane w monografii gry i zabawy dla dzieci, nie tylko przy tym planszowe, a także literatura pisana z myślą o tym właśnie odbiorcy.

Wszystkich zalet monografii Mariny Kostiuichiny nie sposób wymienić. Za wyjątkowo trafny należy uznać już sam pomysł przybliżenia nieznanego dotąd obszaru kultury rosyjskiej, nie mówiąc już o samej jego realizacji – niezwykle interesującej i, jak można mniemać, inspirującej dla przedstawicieli różnych dyscyplin, w tym kulturologów i antropologów kultury, zwłaszcza że analogiczny fragment naszej rodzimej działalności twórczej wciąż pozostaje poza polem naukowych dociekań. Omawiana publikacja poszerza ponadto wiedzę na temat polsko-rosyjskich związków kulturowych. Jak wiadomo, począwszy od w. XVIII za polskim pośrednictwem docierało do Rosji piśmiennictwo zachodnioeuropejskie, które przyswajano w postaci przekładów, wolnych tłumaczeń, parafraz, nierzadko, co ciekawe, właśnie z języka polskiego. Tymczasem lektura recenzowanej monografii uświadamia, że rola Polski jako pośrednika w wymianie dóbr kulturowych między Europą zachodnią a Rosją była o wiele bardziej znacząca niż się powszechnie sądzi.

Iwona Rzepnikowska  
Uniwersytet Mikołaja Kopernika