

KAROL ŁOPATECKI

WYDZIAŁ HISTORYCZNO-SOCJOLOGICZNY
UNIwersytet w Białymstoku
E-MAIL: KAROLLOPATECKI@GMAIL.COM

NOWOŻYTNA ZABAWA W GOSPODARSTWO A WSPÓŁCZESNE GRY FABULARNE

Gry fabularne (*role-playing games*, RPG) stały się pod koniec XX i na początku XXI w. nieodłącznym elementem popkultury [Szeja 2007: 189–195; Szeja 2004; Krawczyk 2010: 64–70]. W 2014 r. minęło 40 lat od powstania pierwszej, komercyjnie rozpowszechnionej, tego typu gry zatytułowanej *Dungeons & Dragons* (D&D) autorstwa Gary’ego Gygaxa i Dave’a Arnesona [Tresca 2010: 59–62]. Obecnie tradycyjne gry fabularne to zaledwie drobna część potężnego rynku wydawniczego. Masowy charakter mają przede wszystkim komputerowe gry RPG [Porczyński 2013: 329–343; Nowaczek 2012: 228]. Oprócz tego istnieją książkowe gry paragrafowe, w których czytelnik poprzez swoje decyzje może zmienić dalszą część fabuły¹. Pojawiają się również beletrystyczne tytuły odwołujące się do konkretnych systemów RPG [Stockmann, Jahnke 2008: 127–143]. Coraz popularniejsze są też LARP-y (*live action role-playing*), w których gracze, podobnie jak w teatrze, odgrywają swoje postacie, zazwyczaj posługując się kostiumami oraz rekwizytami. Popularnym zjawiskiem są również kolekcjonerskie gry karciane [(krzaku) & (jvd) 1995: 42–43]², kostkowe i bitewne. W Polsce, podobnie jak na świecie, zjawisko to doczekało się badań naukowych pro-

1 Lista opublikowanych w języku polskim pozycji: <http://paragrafowegrane.republika.pl/lista.html> [11.09.2014].

2 Artykuł ten rozpoczął erę tychże gier w Polsce. Pierwszym wydaniem w języku polskim systemem był *Doom Troper* szwedzkiej firmy Target Games (obecnie już nieistniejącej).

wadzonych przez socjologów, medioznawców, literaturoznawców, psychologów i dydaktyków³.

Wśród prowadzonych analiz zjawiska, jakim są *role playing games*, brakuje spojrzenia historycznego. Nie piszę tu o chronologicznym uporządkowaniu informacji dotyczących wydawanych tytułów z ostatniego półwiecza, a o spojrzeniu znacznie głębszym. Fenomen gier fabularnych skłania do utożsamienia go ze społeczeństwem ponowoczesnym [Wróblewski 2009: 289–300; Surdyk 2008: 27–35]. Jednocześnie interesujące jest, czy analogiczne typy gier występowały w społeczeństwach o strukturze feudalnej sprzed rewolucji przemysłowej. W niniejszym artykule prezentuję istniejącą w Europie okresu wczesnonowożytnego grę w *Gospodarstwo*. Skupiam się jedynie na wycinku zjawiska, które występowało w Rzeczypospolitej szlacheckiej, zestawiając je ze współczesnymi grammi fabularnymi. Historycy, z uwagi na niezwykle charakter rozgrywki, chętnie tę grę przedstawiają. Są to jednak najczęściej kilkudzaniowe opisy utrzymane w tonie pewnej ciekawostki [Konarski 1970: 467; Witkowska 1997: 59–62; Fabian 1988: 130; Łoziński 1920: 102–103; Czapliński, Długosz 1976: 139]⁴.

Na wstępie należy wyjaśnić ideę gier fabularnych. Założenia są stosunkowo proste – zabawa polega na konwersacji pomiędzy kilkoma (co najmniej dwoma) osobami. W rozgrywce udział biorą dwa typy uczestników. Pierwszą grupą są gracze (bohaterowie), których zadaniem jest wcielenie się w stworzoną (wylosowaną) postać, żyjącą w opisanym na kartach podręcznika świecie (historycznym, alternatywnym, *fantasy*, *science fiction*) [Matyka 2012: 125–137; Chmielewska-Łuczak, Matkowski: 2008: 199–212]⁵. Co do zasady, podczas rozgrywki nie ma konieczności używania obiektów materialnych, takich jak: figurki, plansze, zdjęcia czy rysunki, choć wszystkie one mogą uatrakcyjnić grę [Czarnecka 2001: 30–31]. Koniecznym jest jedynie posiadanie karty postaci, na której odnotowane są wszelkie niezbędne cechy fizyczne i psychiczne (współczynniki), a także dodatkowe informacje, takie jak: ekwipunek, dane osobowe, posiadana broń, lista zdolności i umiejętno-

3 Od 2009 r. wydawane jest czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier *Homo Ludens*. Zob. <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/>. Warto też zwrócić uwagę na kolejne konferencje poświęcane temu zjawisku. Na przykład w styczniu 2015 r. stowarzyszenie badaczy popkultury i edukacji popkulturowej Trickster przygotowało we Wrocławiu konferencję zatytułowaną *Gry fabularne – kultura i historia*.

4 Ostatnio więcej miejsca tej formie rozrywki poświęcił Jacek Żukowski [2013: 76–81].

5 Istnieją również systemy, które prezentują jedynie mechanikę gry, świat zaś tworzony jest samodzielnie przez graczy [Paszkowski 1993: 6–9].

ści⁶. Za zmysły graczy – wzrok, słuch, węch, smak, dotyk – odpowiada specjalna osoba określana najczęściej jako mistrz gry, który również odgrywa wszystkie inne występujące w świecie istoty (tzw. NPC – *non-player characters* – czyli bohaterowie niezależni)⁷. On też przygotowuje fabułę, która będzie toczyła się podczas sesji (spotkania graczy z mistrzem gry), [Szeja 2004: 12].

Sama gra opiera się na opowieści (narracji) mistrza gry, uzupełnionej dialogami oraz wypowiedziami uzewnętrzniającymi wolę i myśli postaci odgrywanych przez graczy. W kluczowych momentach o skutkach decyzji podjętych przez graczy rozstrzyga los, najczęściej w oparciu o system kostkowy⁸. W wersji bardzo prostej, skierowanej do młodszych miłośników tego typu zabawy, rozgrywka często sprowadza się do walki z różnymi przeciwnikami przy wykorzystaniu zasad (mechaniki gry) opisanych w podręczniku⁹. Wśród starszego wiekiem lub doświadczeniem pokolenia graczy dominujący element stanowią dialogi pomiędzy graczami i bohaterami niezależnymi, a podejmowane działania bardzo rzadko kończą się siłowym rozwiązaniem¹⁰.

Gry fabularne opierają się na dwóch podstawowych założeniach. Po pierwsze, wszyscy gracze tworzą drużynę, która wspólnie realizuje cele – tym samym nie są oni jak w większości innych gier rywalami¹¹. Po drugie, bra-

6 „Gra odbywa się w wyobraźni i na kartce papieru; wszystkie akcje, czynności, działania i przedsięwzięcia graczy w narzuconych scenariuszem sytuacjach odbywają się w imaginacji, a ich przejawem jest konkretna deklaracja, jaką gracze składają Mistrzowi Gry” [Sapkowski 1994: 36].

7 Z reguły rolę mistrza gry pełni jedna osoba, chociaż w niektórych systemach proponuje się, aby miał on pomocnika. Przykładem może być system *Dzikie Pola*, gdzie oprócz „starosty” (odpowiednik mistrza gry wynikający ze stylistyki świata – nowożytnej Rzeczypospolitej) występują również „podstarości” [Komuda, Jurewicz, Baryłka 1997: 202].

8 Wraz z rozwojem gier fabularnych pojawił się systemy gier, w których bardzo ograniczono lub wręcz wyeliminowano element losowy. Skutki decyzji podejmowanych przez graczy są w gestii mistrza gry. Tego typu gry określamy mianem *storytelling* (narracyjna gra fabularna). Przykładem takiego systemu jest *Amber Diceless Roleplaying Game*, który opiera się na serii książek fantasy autorstwa Rogera Zelaznego pt. *Amber* [Gałęcki 1994: 6–9].

9 W latach dziewięćdziesiątych XX w. na rynku polskim brakowało wydawanych drukiem kampanii i scenariuszy adresowanych do mistrzów gry, którzy następnie je adaptowali na potrzeby sesji. Dlatego każdy publikowany scenariusz był szeroko komentowany w środowisku graczy RPG. Szczególna rola przypadła przygodzie Artura Szyndlera pt. *Demoniczna horda* [Szyndler 1993: 30–37], która była negatywnie oceniana właśnie za zbyt uproszczone podejście do rozgrywki, oparte jedynie na siłowym rozwiązaniu konfliktów.

10 Według analizy 303 scenariuszy zbadanych przez Michała Mochockiego [2008: 234], w 77,2% z nich przewidywano stosowanie rozwiązań siłowych, jednakże w zaledwie w 10,6% walka była jedynym możliwym rozwiązaniem.

11 Kluczowym był element praktyczny, to znaczy podział drużyny na jedno lub dwuosobowe grupy zasadniczo obniżałby „grywalność”, gdyż mistrz gry nie mógłby płynnie prowadzić narracji.

kuje precyzyjnie określonego celu gry – podobnie jak w życiu, to sami gracze decydują, co jest dla nich ważne, do czego dążą, jakie mają pasje, namiętności. Gra daną postacią kończy się najczęściej w momencie śmierci postaci lub, ewentualnie, w wyniku podjętej przez gracza decyzji o pozostawieniu postaci i wylosowaniu nowego bohatera.

Do Polski idea *role playing games* docierała z Zachodu z opóźnieniem, bo nie sprzyjała temu funkcjonująca w tym kraju demokracja ludowa. Znamienne, że pierwsze masowe rozpowszechnienie praktycznej wiedzy o grach RPG wiązało się z prywatną firmą ENCORE. Wydawała ona istniejące na rynku amerykańskim i brytyjskim nielicencjonowane gry planszowe – wśród których można było zauważyć zapowiedź przyszłych gier fabularnych. W szczególności wypada wymienić wydaną w 1982 r. grę *Labirynt śmierci* (w oryginale *Citadel of Blood* autorstwa Erica Lee Smitha, który oparł się z kolei na grze *Death Maze* Grega Costikyana), przetłumaczoną przez Andrzeja Zarzyckiego. W swej idei i estetyce była ona wzorowana na systemie D&D. Mistrza gry zastępował jeszcze ślepy traf/los, jednakże inne elementy były już zbliżone do specyfiki RPG: wspólny cel całej drużyny, wyimaginowany – choć przedstawiony w szczątkowej formie – świat [Zarzycki 1982: 1]. Pomysł trafił w zapotrzebowania odbiorców. Gry tej firmy były wydawane w nakładach 20–30 tys. egzemplarzy, co i tak nie zaspokajało zapotrzebowania rynku [Makowski 1987: 64]. Na tej fali powstawały kolejne gry planszowe i paragrafowe mające pewne cechy gier RPG, takie jak: *Odkrywcy nowych światów*, *Dreszcze*, *Goblin*, *Monstrum* czy *Władca podziemi*.

Powoli pierwsze informacje o grach fabularnych docierały do Polski zza „żelaznej kurtyny”. Ogromną rolę popularyzatorską odegrały czasopisma *Fantastyka* oraz *Razem*, które w latach 1984–1986 wyjaśniały ideę tego typu zabaw [Toruń 1984; Ciesielski 1986]. Pojawiły się pierwsze grupy osób (drużyny), najczęściej związane z fanklubami skupiającymi miłośników szeroko pojętej fantastyki, które grały w samodzielnie wymyślony system lub przy pomocy podręcznika kupionego za granicą. Przykładowo w Warszawie początek zjawiska można łączyć z rokiem 1985, kiedy to stworzono system zatytułowany *Wyspa par*, oparty na świecie opisanym przez Andre Nortona pt. *Świat czarownic*¹². Zjawisko to w interesujący sposób przedstawił współtwórca takich grup Remigiusz Horbal z Kluczborka:

12 <http://gitgames.blogspot.co.uk/2014/07/stowarzyszenie-miosnikow-gier.html>. Z mniejszych ośrodków miejskich mogę podać przykład Siedlec, gdzie grupa graczy istniała od 1988 r. Tomasz Stański odnotował: „Z braku jakichkolwiek systemów dostępnych w Polsce zmuszony byłem do stworzenia własnego. Kilka lat temu z niemalym trudem udało mi się *Zieloną krainę*.”

Często, gdy znalazłem się w grupie kilku osób, a zabrakło nam pomysłu na zabicie nudy, opowiadałem o „przygodówkach”. Już po chwili towarzystwo szukało kostki, kartki, ołówków, a ja wyciągałem swe mapy i zamieniałem się w Mistrza Gry. [...] Po ukończeniu gry z reguły spotykałem się ze słowami „zrób jeszcze raz coś takiego” [Ciesielski 1989].

Niemal natychmiast po przeobrażeniach gospodarczych i politycznych lat 1987–1989 nastąpił żywiołowy rozwój gier fabularnych¹³. Pojawiły się pierwsze pomoce i wyjaśnienia, jak należy tworzyć systemy RPG. W 1988 r. Jacek Ciesielski [1988] zaproponował przerobienie gier paragrafowych (typu *Dreszcze* lub *Goblin*) na gry fabularne. Pierwszy stworzony w szczerkowym zarysie system RPG wydany został drukiem w czasopiśmie *Fenix* w roku 1990 [Sapkowski 1990]¹⁴. System nazwano później *Oko Yrrheda*, a jego autorem był Andrzej Sapkowski, który mechanikę gry rozbudował w latach 1994–1995 [Sapkowski 1994; Sapkowski 1995].

Prawdziwym przełomem okazało się założenie pierwszego pisma poświęconego niemal w całości grom RPG. *Magia i Miecz* pojawiło się w sprzedaży w 1993 r. i rozpoczęło publikację systemu zatytułowanego *Kryształ czasu* autorstwa Artura Szyndlera¹⁵. Pierwszy raz cały system RPG wydano drukiem w 1994 r. i był to brytyjski produkt zatytułowany *Warhammer Fantasy Roleplay*. Od tego momentu nastąpił bardzo dynamiczny rozwój zjawiska. Zaczęły pojawiać się nowe czasopisma *Labirynt* (1994), *Złoty Smok* (1994), *Talizman* (1995), *Kruk* (1997). Powstawały również oryginalne polskie systemy. Entuzjastycznie przyjęto grę *Dziki Pola*, chłodno *Aphalon*, a całkowitą klapą okazała się publikacja podręcznika *Zły cień* – co było pierwszym sygnałem przeobrażeń na rynku. To już nie na-

Bardzo szybko doszedłem jednak do wniosku, że ta gra, chociaż bardzo oryginalna nie spełnia moich oczekiwań. Wobec tego zabrałem się do pracy nad nowym systemem. Tak powstał niedopracowany jeszcze *Półwysp Czarnoksiężników*” [*Magia i Miecz* 1994: 2; Brzeziński 1993: 4].

- 13 Istotną rolę odegrał konwent miłośników fantastyki *Kontur*, który odbył się w Supraślu w maju 1989 r. Był on zorganizowany przez białostockie kluby UBIK i TAURUS. Wówczas po raz pierwszy odbyła się w Polsce gra terenowa (rozgrywana w Puszczy Knyszyńskiej) – prekursorska względem późniejszych LARP-ów [Szłęczak, Kozubski 1993: 35–37].
- 14 Korelacja pomiędzy publikacją a pierwszymi grupami graczy RPG była istotna. Świadczy o tym list opublikowany w czasopiśmie *Magia i Miecz* (nr 5 z 1993 r.), w którym Marcin Zajdel, wówczas uczeń I klasy LO informował: „około trzech lat temu [1990 r. – dop. KŁ] wraz z moimi kolegami opracowałem własny system role playing. Nazwaliśmy go *Najemnicy*”.
- 15 Wersja książkowa *Kryształów Czasu* ukazała się w 1998 r.

bywcy prenumerowali gry półtora roku przed wydaniem podręcznika, ale producenci musieli dopasowywać się do zapotrzebowania rynku¹⁶.

Rozwój opisanego powyżej zjawiska skłania do refleksji nad jego związkiem z ponowoczesnością, która w kulturze charakteryzuje się między innymi przejściem od powagi do karnawału [Szahaj 2004: 49]. Pojawia się zatem pytanie, czy *role playing games* są fenomenem psychologicznym i socjologicznym dzisiejszych czasów? Cóż takiego zmieniło się w ludziach, społeczeństwie, kulturze, że stosunkowo duża grupa osób czerpie przyjemność z odgrywania fikcyjnych postaci?

W tym miejscu warto przywołać koncepcję Rogera Cailloisa [1973: 320 i nast.], który dokonał podziału gier i zabaw na cztery podstawowe typy. Jednym z nich są *mimicry*, które polegają na zamaskowywaniu i przebieraniu własnej osoby oraz czerpaniu satysfakcji z wynikających z tego konsekwencji. Człowiek w tych zabawach jest aktywny, pełen inicjatywy i twórczy. Koncentruje się na tworzeniu fikcyjnej rzeczywistości i usytuowaniu siebie w jej obrębie. Na pierwszy plan wysuwa się element ułudy, fikcji, inności w stosunku do codziennych zajęć życiowych [Okoń 1987: 328]. Definicja ta pasuje do idei gier fabularnych, ale zgodna jest również z pewnym typem rozrywki istniejącej w okresie nowożytnym, określanym jako *Gospodarstwo* (*Wirtschaft* lub *Wirchaus*).

Wspomniana gra była zabawą elitarną. Udział w niej ograniczał się do rodzin królewskich, książęcych, dworzan, najwyższych urzędników państwowych, przedstawiciele magnaterii i ewentualnie znamienitych gości. Każdy uczestnik losował role, które najczęściej wiązały się ze zwykłymi zawodami (żołnierz, sługa, pasterz, chłop polski, chłop szwedzki, wójt, szynkarz, owczarz, młynarz) lub narodowościami (Anglik, Niemiec, Włoch, Maur¹⁷). Do odgrywania roli należało się przygotować – przede wszystkim koniecznym było zdobycie odpowiedniego kostiumu, nierzadko dodatkowych rekwizytów związanych z odgrywaną postacią. Gra była koedukacyjna – postaci losowano parami dla mężczyzn i kobiet (żołnierz – żona żołnierza, sługa – służąca, chłop – żona chłopca). Kawaler przed grą zob-

16 Charakterystyczne, że żadne czasopismo poświęcone grom RPG nie przetrwało próby czasu. *Magia i Miecz* istniała od 1993 do 2002 r., *Portal* ukazywał się w latach 1999–2003, a *Gwiezdny Pirat* był wydawany w okresie 2003–2007 [Mochocki 2008: 230].

17 W tym przypadku odgrywano stereotypy narodowościowe [Niewiara 1998: 171-184].

wiązany był odwiedzić damę, obdarować ją prezentami i ewentualnie przygotować dla niej kostium [Żukowski 2013: 78–79]¹⁸.

Oprócz graczy w zabawie występował gospodarz, który to „urząd” był również losowany. To on miał ugościć wszystkich uczestników rozgrywki, udekorować salę, przygotować poczęstunek. Grano w pomieszczeniach pałacowych, którym nadawano odpowiedni wystrój. Albrecht Stanisław Radziwiłł odnotowuje, że „gospoda niemiecka” rozgrywała się „jakby na scenie”, przez co nawiązuje do cieszących się w tamtych czasach coraz większą popularnością spektakli teatralnych [Radziwiłł 1980: 235]. Z uwagi na „miejsce zabawy” i typ losowanych postaci, grę nazywano na różny sposób, na przykład: „gospoda wiejska” (*Garstwirtschaft*), „gościna” (*Gastmahl*), „poczęstunek” (*Bewirtung*), „wiejskie wesele” (*Hochzeit*) [Fabian 1988: 130; Żukowski 2013: 78]. W okresie panowania dynastii Wazów najczęściej była to „karczma”, która oprócz wystroju mogła być ozdobiona szyldem i w której zastawa stołowa miała odpowiadać realiom życia niższych warstw społecznych (drewniane dzbany, proste kufle, ceramiczne miski).

Istotą całej maskarady była chwilowa odmiana roli życiowej. Zabawnym było poczuć się kimś innym niż w rzeczywistości [Czapliński, Długosz 1976: 139; Fabian 1988: 130]. Na czas gry zapominano o hierarchii społecznej. Każdy uczestnik był sobie równy, przy czym szczególnie zaszczytna rola przypadała gospodarzowi. Jacek Żukowski [2013: 79–80] ocenia, że zabawa ta:

bazowała na diegetycznych dyskusjach oraz przyswojeniu praktyki estetycznej dialogu jako środka społecznego upoetycznienia. Przybieranie kostiumu i zabawa w chłopów czy karczmarzy, czasowe zawieszenie ról publicznych stanowiło specyficzną platformę komunikacji, oczyszczający rytuał przynależności, zaprzeczenie dworskiej izolacji.

Warto dodać, że w grze pewną rolę odgrywał element hazardu. Jedna lub dwie postacie miały specjalny charakter. Pierwszą z nich był gospodarz, który podejmował i częstował gości. Osoba ta była więc zobowiązana do zorganizowania uczty, podczas której gra się odbywała i zapłacenia za nią [Radziwiłł 1980: 235]. Czasem w zabawie występował również kupiec, który zaopatrywał w przeróżne przedmioty sklep. Uczestnicy mogli u niego nabyć różne rzeczy, płacąc za nie fikcyjnymi pieniędzmi [Czapliński, Długosz 1976:

18 W Rzeczypospolitej szlacheckiej nie było jednak powszechnego zwyczaju obdarowywania kobiet strojami do gry [Lewański 1973: 41].

138]. Jak bardzo kosztownym to było przedsięwzięciem, niech świadczą słowa Radziwiłła [1980: 297], który ocenił, że zarówno Stanisław Koniecpolski (gospodarz), jak i Jakub Sobieski (kupiec) „obaj musieli wydać do kilku tysięcy, jeden przyjmując obiadem, a drugi wystawiając towary”¹⁹. Opisując inną grę, ówczesny nuncjusz apostolski podkreślał, że wylosowanie kupca „oznacza wielki wydatek, gdyż musi przygotować sklep, gdzie znajdują się różne galanterie, dokąd przychodzą damy, aby zakupuć to, na co mają ochotę, aż do momentu, kiedy sklep będzie pusty, nie płacąc zaś w ogóle nic” [Lewański 1973: 41]. A zatem przy odrobinie szczęścia, można było nie tylko uczestniczyć w atrakcyjnej rozrywce, ale również zdobyć cenne drobiazgi.

O ile funkcja kupca była niewątpliwie elementem hazardowym, o tyle rola gospodarza ulegała profesjonalizacji. Dostyc często ustalano osobę gospodarza na podstawie kilku okoliczności. Po pierwsze, nie każdy uczestnik mógł podołać finansowo przedsięwzięciu. Po drugie, co było ważniejsze, niektórzy posiadali przymioty, które zapewniały dobrą rozrywkę. Takim „etatowym” gospodarzem był w 1644 r. Kazimierz Leon Sapieha, który „jak pierwiej zwykł był zastawiać królowi doskonały stół, tak i teraz chętnie zgodził się na to”. W tym samym roku zaszczyt poprowadzenia sesji otrzymał marszałek wielki litewski Aleksander Ludwik Radziwiłł, który „przyjął nas wieczerzą w oznaczonym czasie nie po chłopsku, lecz po dworsku i po królewsku” [Radziwiłł 1980: 386]. Niewątpliwie od gospodarza zależała też jakość intelektualna rozrywki. Choć źródła o tym milczą, oczywistym wydaje się, że zobowiązany był do „bawienia gości”, co mogło wiązać się z propozycją rozmów na wskazany temat, czy też zadaniami przydzielanymi uczestnikom.

W Rzeczypospolitej Obojga Narodów rozrywka ta przyjęła się w epoce Wazów wraz z modą na teatr [Tomkiewicz 1969: 315–324]. Był to okres baroku i jak zauważa Hanna Dziechcińska [1981: 78]: „Iluzja, pozór, bycie na «wzór czegoś» nie ograniczyło się w kulturze tamtych czasów... do teatru, balu maskowego lub maskarady ulicznej. Tendencja ta przebiegała głębiej w życie epoki i znajdowała swe realizacje w wielu dziedzinach życia obyczajowego”. Pojawiła się wówczas moda na przebieranie się, występowanie incognito, organizowanie maskarad [Sarnecki 1958: 155–156; Czapliński, Długosz 1976: 138; Kuchowicz 1975: 458–459].

W latach dwudziestych XVII w. nad Wisłę dociera z Rzeszy Niemieckiej gra w *Wirtschaft*. Zjawisko to jesteśmy w stanie dobrze ułokować w czasie. Jak się wydaje kluczową rolę odegrała tu podróż królewicza Władysława po

19 Nawet jeżeli uznamy, że zobowiązania finansowe wynosiły 2 000 zł, oznaczało to że kwota ta wystarczała do opłacenia żołdu przez trzy miesiące dla 50 husarzy [Kościelniak 2011: 155].

Europie w latach 1624–1625. Wówczas to, goszcząc na dworach, uczestniczył w tego typu rozgrywkach. O jednej z nich pisze towarzyszący królewiczowi Stefan Pac. 28 października 1624 r. w pałacu arcyksiążęcym w Sawernie „po obiedzie grą jakąś niemiecką sobie zaczęli rozdawania różnych urzędów z taką mieszaniną, że się panom dostawało być woźnicami, masztalerzami, a ich sługom panami” [Przyboś 1977: 213–214]. W społecznej świadomości tamtych czasów grę jednoznacznie utożsamiano z czymś obcym, sprowadzonym z zachodu Europy. Wskazywała na to jej nazwa (*Wirtschaft*), wobec której zamiennie używano także sformułowania „gra niemiecka”.

Gra w *Gospodarstwo* każdorazowo była wydarzeniem. Przede wszystkim organizowano ją w czasie karnawału, w szczególności w trakcie jego trzech ostatnich dni (mięsopestu)²⁰. Wieść o takiej rozgrywce rozchodziła się wśród magnaterii. Przykładowo, Jan Sobieski pisał 2 lutego 1671 r. ze Lwowa do Marii Kazimiery D’Arquien, że „w Warszawie zapusty wesołe się odprawować będą: ma być komedia, maskary i wirchauz” [Jan III Sobieski: 195]. O atrakcyjności tejże zabawy niech świadczą potwierdzone źródłowo gry z okresu panowania Władysława IV Wazy. W 1641 r. pierwsza sesja odbyła się 27 lutego, kiedy to król był Maurem, siostra Anna Katarzyna Konstancja Wazówna została żoną kupca, żona Cecylia Renata Habsburżanka – służebną, Albrecht Stanisław Radziwiłł – pasterzem, a Krystyna Anna z Lubomirskich Radziwiłłówna – żoną żołnierza. Cztery dni później zagrano ponownie, powtórnie losując postacie. Gospodarzem został Jerzy Ossoliński, a w rozgrywce brało udział 30 osób [Radziwiłł 1980: 297–298; Lewański 1973: 40–41; Żukowski 2013: 76–77].

16 lutego 1643 r. zorganizowano grę, w której brała udział Cecylia Renata Habsburżanka [Lewański 1973: 49]. Rok później Władysławowi znów przypadła rola Maura (trudno ustalić czy był to przypadek, czy też wybór króla), królowej – Turczynki, kanclerzynie litewskiej – weneckanki, kanclerzowi Radziwiłłowi – odźwiernego, gospodarzem został zaś marszałek nadworny litewski Kazimierz Leon Sapieha. Zabawa była tak doskonała, że nie nasyceni wrażeniami uczestnicy gry w trzy dni później, w niezmiennym składzie osobowym, powtórnie bawili się w *Gospodarstwo*. Tym razem król został francuskim chłopem, królowa – jego żoną, kanclerz – sługą podającym do stołu, a kanclerzyna – węgierską chłopką. Kolejna gra odbyła się 12

20 M.W. Gniewosz do K.L. Sapiehy, 28 II 1638, Lwowska Narodowa Naukowa Biblioteka Ukrainy im. W. Stefanyka. Oddział Rękopisów, f. 103, teka IX/65 (1265).

dni później – 4 lutego 1644 r. [Radziwiłł 1980: 386 i 389; Łoziński 1920: 103; Dziechińska 1981: 75; Fabian 1988: 130].

Trudno odtworzyć stan psychologiczny uczestników gry w *Gospodarstwo*, ustalić, z jakim nastawieniem podchodzili do rozgrywki, co było dla nich szczególnie atrakcyjne. Oczywiście nie każdemu *Wirchaus* przypadła do gustu [Przyboś 1977: 214]. Ludwika Maria Gonzaga uznała tego typu zabawę za ekstrawagancję [Fabian 1988: 130; Targosz 1971: 28]. Dla części uczestników była to jednak doskonała zabawa. Źródłem, które zbliża nas do ich wewnętrznych przeżyć może być poezja. Szczęśliwie we fragmentach zachował się wiersz autorstwa Jana Andrzeja Morsztyna [1930: 469] opisujący tę zabawę. Poeta postanowił stworzyć utwór upamiętniający grę, podczas której król Władysław IV Waza został chłopem angielskim, a kanclerz Ossoliński – wójtem. W tekście podmiot liryczny skarży się wójtowi (Jerzemu Ossolińskiemu) na angielskiego chłopca (Władysława IV Wazę):

Wójtowską swą powagą przywiedź go do tego,
By go też i gąsiorem [więzieniem – dop. KŁ] postraszyć się miało,
Żeby mi się od niego rychle dosyć stało, w tem co mi obiecał.

Morsztyn prosi kanclerza-wójta, by mocą swego wiejskiego urzędu, nastraszył króla-chłopa dybami, co miało skutkować spełnieniem obietnicy wobec Morsztyna (oczywiście w „postaci królewskiej”). W tym trzywersowym fragmencie utworu możemy dostrzec, jak swobodny charakter musiała mieć konwersacja, która, co oczywiste, z uwagi na rzeczywiście pełnione funkcje, miała podwójne dno. Wypowiedzi były wieloznaczne, można było je odczytywać nie tylko z perspektywy wylosowanych postaci, ale również stojących za nimi osób. Charakterystyczna jest opinia Albrychta Stanisława Radziwiłła, który oceniając zabawę w *Gospodarstwo*, stwierdził, że zjawisko, w którym uczestniczył było połączeniem spektaklu teatralnego i zabawy słownej [Radziwiłł 1980: 297].

W dalszej części wiersza Morsztyn wskazuje na jeszcze jeden niedoceniany dotychczas element tej zabawy. Jak już wspomniałem, w grze uczestniczyły zarówno kobiety, jak i mężczyźni – najczęściej w rozgrywce udział brały małżeństwa. Niewątpliwą atrakcją było czasowe rozdzielenie węzła małżeńskiego i losowe łączenie uczestników w pary. W opisywanej rozgrywce żona kuchmistrza Andrzeja Mniszka została żoną angielskiego chłopca (Władysława IV Wazę), co stanowiło trudno dziś uchwytny element żartu.

Ostatni wiersz kto pisał, niechaj nie wie Mniszek,
Boby zaś, żeby struś, nie dowierzył kiszek [Morsztyn 1930: 469].

A zatem, podczas zabawy nie tylko rozmawiano, ale wymieniano się liściami. W powyższym fragmencie podmiot liryczny prosi wszystkich uczestników o zatajenie uwag, które Morsztyn wypowiedział i napisał o małżonce Mniszka. Morsztyn obawia się bowiem, iż mąż gotów jest zemścić się, wykorzystując swój urząd, aby go struć. Wszystko to jest mówione półżartem, tak jak wyglądała cała gra. Wieloznaczne są też słowa Albrechta Stanisława Radziwiłła [1980: 386]: „moja żona [została – dop. KŁ] chłopką węgierską za mężem, wedle losu marszałkiem nadwornym” (Kazimierza Leona Sapiehy).

Zestawiając gry typu *role playing* oraz *Wirchaus* okazuje się, że mają one bardzo zbliżoną strukturę. W obu spełnione są podobne podstawowe warunki: gracze nie występują przeciwko sobie i nie ma sprecyzowanych zasad zwycięstwa. Pojawiają się dwie kategorie uczestników – bohaterowie odgrywający postacie oraz organizatorzy całej gry. Odpowiednikiem mistrza gry w zabawie z epoki nowożytnej jest gospodarz. Obaj tworzą wyimaginowany świat: obecnie czyni się to narracyjnie, uzupełniając opowieść o elementy dekoracyjne i muzykę, ówczas zaś nastawiano się na rekwizyty, wystrój pomieszczenia, w którym toczyć się miała akcja, choć rozmowa także odgrywała bardzo istotną rolę. Zabawa opiera się na „wejściu” do nierealnego świata: dziś są to rzeczywistości historyczne, *fantasy*, cyber-punk, *space-opera*, w siedemnastym stuleciu odwoływano się do życia nizin społecznych lub mieszkańców innych państw, co było równie odległe kulturowo dla magnaterii i rodziny królewskiej, jak elfy, cyborgi, kosmiczni piraci czy wiedźmini dla studentów uczestniczących w rozgrywkach RPG²¹. W końcu warto zwrócić uwagę, że w obu przypadkach gra wiąże się z kulturą obcą: współcześnie amerykańską, wówczas niemiecką, co stanowi podstawę do jej krytyki.

Różnice są drugoplanowe, ale świadczą o tym, że gry te są zakorzenione w zupełnie odmiennych kulturach i społeczeństwach. Po pierwsze, *Gospodarstwo* było zabawą elitarną ograniczoną do najwyższej warstwy społecznej. Inaczej wyglądało to w XX w. W czasach PRL-u, kiedy przepływ informacji był ograniczony, istniały pojedyncze grupki graczy, które pojawiały się od połowy lat osiemdziesiątych. Natomiast w kolejnym dziesięcioleciu, przede

21 Przykładowo Krzysztof Zawisza [1862: 62] 15 listopada 1698 r. odnotował: „wesele sprawowałem Wasilowi strangretowi z Anuską piastunką dzieci moich. Rohotnej ceremonie wiejskie haniebnie śmieszne i cudne odprawić kazałem przed sobą w pokoju, z którychem się naśmiał i nacieszył”.

wszystkim dzięki mediom (prasie) liczba ta gwałtownie wzrosła. Ponadto, ze względów obyczajowych i religijnych, w XVII w. spotkania odbywały się w okresie karnawału. Obecnie gra się właściwie cały rok, a różnice dotyczą poszczególnych dni tygodnia (najczęściej w piątek, sobotę, niedzielę), [Zagórska, Topór 2008: 339–346, 348]. Po trzecie, podczas rozgrywek w epoce nowożytnej brak było rozbudowanej fabuły, a przede wszystkim nie było możliwości dłuższego grania jedną postacią²². Obecnie zaś rozłożony w czasie proces doskonalenia, zdobywania doświadczenia przez odgrywaną postać, jest bardzo ważnym aspektem atrakcyjności rozgrywki [Chmielewska-Łuczak, Matkowski 2008: 202]. Po czwarte, istotny w Rzeczypospolitej szlacheckiej aspekt hazardowy został współcześnie właściwie wyeliminowany. Zatarciu uległy też podziały ze względu na płeć. W XVII w. gracze ulokowani byli w strukturach małżeńskich. Obecnie zjawisko to nie występuje; charakterystyczne jest jednak zmaskulinizowanie środowiska graczy RPG, jak też obniżenie wieku uczestników [Chmielnicka-Kuter 2004: 127–129, 133–135].

Sądzę, że zarówno w szczegółowych analitycznych badaniach nad grami fabularnymi, jak też przy syntetycznych uogólnieniach, warto odwoływać się do nowożytnej gry w *Gospodarstwo*, mieć na uwadze, że *role playing games* są nową treścią, która zaspokaja potrzeby społeczeństwa ponowoczesnego, nie stanowią jednak nowej formy. Gry RPG odwołują się bowiem do potrzeb i pragnień człowieka, które były zaspokajane w zadziwiająco zbliżony sposób od wieków²³.

22 Obecnie część graczy uważa, że zwycięstwo w grach RPG polega na przeżyciu postaci, otrzymaniu jak największej liczby punktów doświadczenia i rozbudowaniu postaci w możliwie najszerszym zakresie. Różnice te wynikają z innej genezy tego typu zabaw. O ile RPG w prostej linii wywodzi się z gier planszowych, o tyle *Gospodarstwo* swą genezę miało w dworskich uroczystościach: procesjach, turniejach, przede wszystkim zaś baletach, operach, komediach i balach maskowych.

23 Odrębnym problemem badawczym jest kwestia tego, jakie potrzeby gra zaspokaja wśród uczestników. Zasygnalizuję tutaj tylko uznaną koncepcję Freuda [1976: 20 i nast.], w świetle której gry i zabawy służą redukcji napięć. Interesujące są też badania, które wskazują, że wśród mężczyzn i młodych graczy widoczna jest chęć eksperymentowania, co przekłada się w odgrywaniu odmiennych pod względem psychologicznym postaci. Odwrotnie kobiety i starsi gracze starają się stworzyć postacie podobne z charakteru do własnej osobowości [Matkowski 2008: 213–226].

Bibliografia

ŹRÓDŁA RĘKOPIŚMIENNE

Lwowska Narodowa Naukowa Biblioteka Ukrainy im. W. Stefanyka. Oddział Rękopisów, f. 103, teka IX/65

ŹRÓDŁA DRUKOWANE

- Jan III Sobiecki, *Listy do Marysieński [Marii Kazimierzy D'Arquien]*, <http://biblioteka.ki-jowski.pl/sobieski%20jan%20iii/listy%20do%20mar%20sie%F1ki.pdf> [15.12.2015]
- Morsztyn J.A. (1930), *Obserwacje niektóre wirchusa chłopskiego*, [w:] A. Brückner, *Dzieje kultury polskiej*, t. II, Kraków
- Przyboś A. (oprac.) (1977), *Podróż królewicza Władysława Wazy do krajów Europy Zachodniej w latach 1624–1625 w świetle ówczesnych relacji*, Kraków
- Radziwiłł A.S. (1980), *Pamiętnik*, t. II, tłum. i oprac. A. Przyboś, R. Żelewski, Warszawa
- Sarnecki K. (1958), *Pamiętniki z czasów Jana Sobieskiego. Diariusz i relacje z lat 1691 – 1696*, oprac. J. Woliński, Wrocław
- Zawisza K. (1862), *Pamiętniki*, wyd. J. Bartoszewicz, Warszawa

PUBLIKACJE FANOWSKIE

- (krzaku) & (jvd), *Systemy karciane* (1995), „Magia i Miecz”, nr 18
- Brzeziński J. (1993), *Wpływ gier role-playing na zmiany w psychice*, „Magia i miecz”, nr 2
- Ciesielski J. (1986), *Gra Fantazji*, „Razem”, nr 11
- Ciesielski J. (1988), *Fantasolo ale nie solo*, „Razem”, nr 7
- Ciesielski J. (1989), *Gra w fantazję*, „Razem”, nr 8–9
- Czarnecka M. (2001), *O prowadzeniu słów kilka*, „Magia i Miecz”, nr 90
- Gałecki R. (1994), *Amber. System bezkostkowy*, „Magia i Miecz”, nr 6
- Komuda J.L., Jurewicz M., Baryłka M. (1997), *Dzikie Pola. Rzeczypospolita w ogniu. Kompletna gra fabularna z czasów Rzeczypospolitej szlacheckiej*, Warszawa
- Makowski M. (1987), *Gra w fantazję*, „Fantastyka”, nr 60
- Paszkowski D. (1993), *Gurps. System uniwersalny*, „Magia i Miecz”, nr 5
- Sapkowski A. (1990), *Role Playing Games - gry fantasy dla każdego*, „Fenix”, nr 3
- Sapkowski A. (1994), *Podręcznik mistrza gry*, „Magia i Miecz”, nr 7
- Sapkowski A. (1994), *Tym, którzy pierwszy raz*, „Magia i Miecz”, nr 7
- Sapkowski A. (1995), *Oko Yrrheda*, Warszawa
- Szłęczak M., Kozubski G. (1993), *Gry fabularne na żywo*, „Magia i Miecz”, nr 2
- Szyndler A. (1993), *Demoniczna horda*, „Magia i Miecz”, nr 5
- Toruń D.J. (1984), *Pierwsze wejście w „role playing games”*, „Fantastyka”, nr 10
- Zarzycki A. (1982), *Labirynt śmierci*, Warszawa

OPRACOWANIA

- Caillois R. (1973), *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa
- Chmielewska-Łuczak D., Matkowski C. (2008), *Kilka uwag o niewchodzeniu w rolę*, „Homo Communicativus”, nr 3 (5)
- Chmielnicka-Kuter E. (2004), *Gry fabularne w badaniach psychologicznych*, „Polskie Forum Psychologiczne”, r. 9, nr 2
- Czapliński W., Długosz J. (1976), *Życie codzienne magnaterii polskiej w XVII wieku*, Warszawa
- Dziechcińska H. (1981), *Literatura a zabawa*, Warszawa
- Fabian B. (1988), *Na dworze Wazów w Warszawie*, Warszawa
- Freud Z. (1976), *Poza zasadą przyjemności*, tłum. J. Prokopiuk, Warszawa
- Konarski K. (1970), *Warszawa w pierwszym jej stołecznym okresie*, Warszawa
- Kościelniak K. (2011), *Źródła dochodów oficerów jazdy polskiej w pierwszej połowie XVII wieku*, (w:) K. Łopatecki (red.), *Organizacja armii w nowożytnej Europie: struktura – urzędy – prawo – finanse*, Zabrze
- Krawczyk S. (2010), *Badacz z fanem w jednym domu. O potrzebie kontaktów z fandomem w badaniach nad narracyjnymi grami fabularnymi*, „Homo Ludens”, nr 2
- Kuchowicz Z. (1975), *Obyczaje staropolskie*, Łódź
- Lewański J. (1973), *Świadkowie i świadectwa opery Władysławskiej*, (w:) *Opera w dawnej Polsce na dworze Władysława IV i królów saskich. Studia i materiały*, Wrocław
- Łoziński W. (1920), *Życie polskie w dawnych wiekach*, Lwów
- Matkowski C. (2008), *Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych*, „Homo Communicativus”, nr 3 (5)
- Matyka M. (2012), *Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych jako gatunek (próba rekonstrukcji wzorca)*, „Słowo. Studia Językoznawcze”, nr 3
- Mochocki M. (2008), *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych*, „Homo Communicativus”, nr 3 (5)
- Mochocki M. (2009), *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym*, „Homo Ludens”, nr 1
- Niewiara A. (1998), *Inni w oczach „wojowników sarmackich” – o stereotypie narodowości w XVII wieku*, (w:) J. Anusiewicz, J. Bartmiński (red.), *Stereotyp jako przedmiot lingwistyki. Teoria, metodologia, analizy empiryczne*, Wrocław
- Nowaczek K. (2012), *Tekstowe gry przeglądarkowe – nowa płaszczyzna gier fabularnych*, „Folia Litteraria Polonica”, t. 17, nr 3
- Okoń W. (1987), *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa
- Porczyński D. (2013), *Komputerowe gry fabularne – pogranicze światów rzeczywistego i wirtualnego*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej. Organizacja i zarządzanie”, t. 65
- Stockmann B., Jahnke J. (2008), *Playing by the book literature and board games at the beginning of 21st century*, „Homo Communicativus”, nr 3 (5)
- Surdyk A. (2008), *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, „Homo Communicativus”, nr 3 (5)
- Szahaj A. (2004), *Ponowoczesność – czas karnawału. Postmodernizm – filozofia błazna*, (w:) A. Szahaj, *Zniewalająca moc kultury*, Toruń

- Szeja J. (2007), *Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej*, (w:) A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier, Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, Poznań
- Szeja J.Z. (2004), *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków
- Targosz K. (1971), *Polsko-francuskie powiązania teatralne w XVII wieku: kronika wydarzeń w teatrze dworskim z lat 1646–1689 w korespondencji Piotra Des Noyersa*, „Pamiętnik Teatralny”, nr 20
- Tomkiewicz W. (1969), *Kultura artystyczna*, (w:) J. Tazbir (red.) *Polska XVII wieku*, Warszawa
- Tresca M.J. (2010), *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, b.m.w.
- Witkowska A. (1997), *Muzyka na dworze Augusta II w Warszawie*, Warszawa
- Wróblewski M. (2009), *Gra jako model społeczny. O potrzebie grania w społeczeństwie ponowoczesnym*, „Homo Ludens”, nr 1
- Zagórska W., Topór M. (2008), *Intuicyjny styl myślenia a quasi-mityczne zaangażowanie w narracyjne medium kulturowe*, (w:) B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja. Teoria i praktyka*, Kraków
- Żukowski J. (2013), *Maszkary Bakcha, czyli król Władysław tańczy*, „Barok”, r. 20, nr 1

SUMMARY

Early modern game *The Farm* and contemporary role playing games

The article compares contemporary role playing games with a court game played in the early modern Europe, which in the Nobles' Republic (Rzeczpospolita Szlachecka) was called *The Farm*. This game came to the attention of Władysław IV Vasa (Władysław IV Waza), and as a consequence became very popular in his court. To play the game, the participants drew cards with various characters, and then dressed as these personas and role play them. The drawn characters belonged to social groups which were distant to the aristocratic elites. These could have been a soldier, servant, miller, peasant, etc., or residents of other geographical regions, such as Germans, Venetians, Maurs, etc. The article points out the similarities and differences between the two types of games.

Keywords:

court entertainment, role playing games, Wirtshaus, Władysław IV Vaza