

MICHAŁ ŁUCZYŃSKI

JĘZYKOWO-KULTUROWY OBRAZ DEMONOLOGII LUDOWEJ W GRACH DZIECIĘCYCH

Jak pisze jeden ze współczesnych językoznawców i semiotyk, „gra wykazuje duże podobieństwo ze sztuką, zwłaszcza teatralną. W obu przypadkach ma miejsce pewien typ udawania oraz wyjście poza granice własnego Ja realnego. [...] włączając się do gry, jednostki świadomie podejmują rolę, którą im narzucają reguły, przy czym zrzekają się (w całości czy częściowo) własnej indywidualności”¹. W przypadku tego typu ruchowych gier dziecięcych, jakim są gry mitologiczne czy demonologiczne, o których będę tutaj mówić, rola, jaką przyjmuje grający, polega na naśladowaniu czynności postaci mitologicznych i „wcielaniu się” w nie dla rozrywki oraz osiągnięcia satysfakcji i rozładowania napięć w chwilowej zabawie, której kanwą jest ludowy mitologiczny obraz świata.

Gry i zabawy dziecięce jako źródło do rekonstrukcji tradycyjnych ludowych wyobrażeń demonologicznych zostały uwzględnione w programie etnolingwistycznego opisu postaci mitologicznych, sformułowanym na potrzeby słownika „Slavjanskije drevnosti”². Nie zostały one jednak dotychczas wykorzystane przez badaczy, przez co pozostają faktycznie szerzej nieznanym

¹ O. Leszczak, *Gra i rytuał jako rodzaj formalizacji doświadczenia kulturowego*, [w:] tegoż, *Lingwosemiotyczna teoria doświadczenia, Księga trzecia. Dyskurs a doświadczenie kulturowo-cywilizacyjne*, Kielce 2009, s. 165.

² Por. *Schema opisanija mifologičeskich personazej*, In: *Materialy k VI Meždunarodnomu kongresu po izučeniju stran jugo-vostočnoj Evropy. Sofija, 30.VIII.89 – 6.IX.89. Problemy kultury*, Moskva 1989, s. 85.

gatunkiem folkloru dziecięcego, mimo że opisy gier dostarczają wielu istotnych informacji co do kulturowego funkcjonowania wyobrażeń mitycznych i wielu przeżytków archaicznego światopoglądu w ich akcjonalnej (a nie tylko werbalnej) postaci. Poniżej została przedstawiona próba analizy wybranych gier dziecięcych podejmujących wątki demonologiczne, z zastosowaniem podziału na uczestników, lokalizację oraz środki formalne, takie jak czynności, przedmioty i rekwizyty, mimikę, artykulację głosu oraz kwestie dialogowe. Jej celem jest próba odpowiedzi na pytanie: czy i w jakim stopniu zawarty w nich obraz świata może być przydatny w rekonstrukcji semantyki tradycyjnych wyobrażeń i wierzeń ludowych.

Uczestnicy

Poszczególne role nazywane są przy użyciu teonimów (ros. Бор ‘Bóg’), nazw istot mitologicznych – aniołów (pol. anioł, cz. anjel, chorw. anđel, cz. anděliček ‘anioleczek’; ros. ангел, ангелята), nazw istot demonicznych – demonimów (pol. diabeł, diabełek, chorw. đava, cz. čert, ros. черт/чорт ‘czart’; ros. баба яга ‘baba jaga’, pol. szczygoń, upiór, cz. hastrman, mužiček, pikulík, morska panna, pol. topielec, topielica) lub ich eufemizmów (nieczyści, nieczystniki, dziad, zły duch, złe duchy; dobre (duchy), kusiciel, pol. dial. czárny buł/but); a także nazw postaci półdemonicznych (czarownik) lub bajkowych (ros. великанъ ‘olbrzym, wielkolud’), i innych (najczęściej zwykłych antropomimów).

W grach dziecięcych często obowiązuje podział płci: grają albo sami chłopcy, albo same tylko dziewczęta, choć nie jest to bezwzględnie stosowana zasada. Decyzja, kto w jaką rolę wcieli się w grze, najczęściej zależy od wspólnego wyboru graczy albo od gracza, który nadaje imiona pozostałym. W niektórych wariantach gracze umawiają się między sobą lub zgłaszają się do roli, bądź decyduje wyczytanie kogoś. O tym, kto rozdzieli role, może też zadecydować próba sprawności, a często wynik (wygrana lub przegrana) z poprzedniej gry (np. zamiana miejsc).

Lokalizacja

Zabawę taką lokalizowano najczęściej na miejskiej ulicy, wiejskiej drodze, wokół kamienia, w rowie lub nad wodą; niekiedy było to miejsce, które miało wyobrażać symboliczną wodę albo jezioro (mogło je imitować jakieś miejsce pogłębione albo też krzew, zarośla) lub też tworzono symboliczną ulicę, ustawiając dwa szeregi graczy. Tworzą one jej kod przestrzenny i symboliczny.

Czynności

Akcjonalny (operacyjny) obraz demonów tworzą rozmaite czynności.

W zabawach dziecięcych najczęstsze schematy ruchowe to:

- ◇ przychodzenie, np. przychodzenie z powitaniem;
- ◇ przybieganie, np. chłopcy przebiegają przez brzeg, zachowując się, jakby się kąpali; dzieci podbiegają ku „demonowi” i wołają itp.;
- ◇ odchodzenie, np. odchodzenie na bok („precz”, „na stronę”) podczas gry;
- ◇ gonitwa, np. gracz przedstawiający demona rzuca się za innymi graczami i goni ich w celu złapania; grupa wygranych goni grupę przegranych i in.;
- ◇ bicie, np. uderzanie rękami / skręconymi ubraniami przegranej grupy po ciele; „szarpatka”, czyli napadanie taboru – grupy na drugą (aniołów na czartów); bicie jednego aktora przez grupę wygranych (czarta przez anioły, anioła przez czarty); rzucanie w bałwana pigułkami ze śniegu aż do całkowitego skruszenia itp.;
- ◇ przeciąganie, np. siłowanie się grup, kto przeciągnie kij / pałkę na swoją stronę;
- ◇ symboliczne zabieranie / „porywanie” przedmiotu/osoby, np. czart wylicza kolory i nazwanego, jeśli taki okaże się, zabiera go na bok;
- ◇ udawanie, np. anioł pokonany udaje płacz; gracz, oglądając od tyłu gracza, który ma zostać diabłem, udaje, że widzi jego ogon, mówiąc: „Co ci wisi ogon mysi? U ogona karmelek. Chodź no ze mną po stołek”; Hastrman, udaje, że szyje; dziewczęta udają, że wchodząc do wody, piorą/udają, że skaczą za rybami; Bóg udaje, że podaje każdemu grającemu kij – grający składają potem ręce, jakby trzymali te kije;
- ◇ gestykulacja, np. odgrażanie się przegranego przez wyciąganie ku ścigającym dłoni i pięści; topielica gestami, ruchami i krokami wyraża poczwarność; gestykulacja często wzmocniona werbalnie, np. anioł wskazując w górę, pyta o niebo; czart mówi o wysokości płotu, pokazując powyżej siebie;
- ◇ przekrzykiwanie się, np. grający zagłuszają boga / matkę tzn. starają się jak mogą głośno krzyknąć mu / jej do ucha; czy obydwie grupy grających z wielkim wrzaskiem krzyczą: „*Ďub, đub, đub!*” – co kończy grę.

Przedmioty i rekwizyty

Rekwizytami w grach dziecięcych mogły być kukły lub figury wykonane ze śniegu, o ile nie wyobrażają ich żywi uczestnicy; częstym atrybutem gier są także kije (pałki), noże, kamień, kwiatki czy nawóz bydlęcy.

Mimika

Mimiczny obraz zawierają te gry, których scenariusze zakładają występowanie grających w roli czarta z grymasami; lub też próba śmiechu w niektórych scenariuszach, które zakładały np. że gracze żartują („robią figle”), aby dany gracz roześmiał się i szedł „między czarty”; czy gdy czart, zwiesiwszy brodę i grymasząc, robiąc miny, stara się rozśmieszyć pytanego (jeśli ten nie roześmieje się, przechodzi do anioła, inaczej – zostaje u czarta).

Artykulacja głosu

Artykulacja i ton głosu ma znaczenie w dźwiękowym obrazie demonów sporadycznie, jednak scenariusze zakładają jego występowanie w grze w wodnika, np. grający wykonuje jakieś czynności, a przy tym „se brumla” (tj. mówi niewyraźnie): „Svit’, mèsíčku, svit’, | at’ mi šije nit”; lub też odpowiada pytającym go „huhnavym głosem”: „Můžete, perte a máchejte: | jen mně mých rybiček nechejte”.

Dialogi

Scenariusz większości gier zakłada stale powtarzający się schemat dialogów między grającymi, który przebiega na ogół według pewnego wzoru (w grach typu „Anioł i diabeł”, „Anioł i czart”³ lub „Niebo i piekło”⁴, a także innych⁵). Tworzą one werbalny plan gier, w którym główną rolę odgrywa dialog na temat podziału dóbr. W najbardziej rozpowszechnionym scenariuszu Anioł i Czart od Matki, Dawcy Imion, Kupca (Czart dodatkowo od Boga

³ B. Klimo, *Z hier deti v Liptovskom Jamníku*, „Časopis Museálnej slovenskej spoločnosti”, r. VIII, Turčiansky sv. Martin 1905, s. 73–74; A. Šteller, *Hry našich detí v Bravacom*, „Časopis Museálnej slovenskej spoločnosti”, r. XXIV, Turčiansky sv. Martin 1932, s. 75; B.M. Kulda, *Moravské národní pohádky, pověsti, obyčejé a pověry*, sv. I–II, V Praze 1874–1875, t. II, s. 342; *Iгры narodov SSSR. Sbornik materialov sostavlennyj V.N. Vsevolodskim-Gerngross, V.S. Kovalevoj i E.I. Stepanovoj*, Moskva – Leningrad 1933, s. 68.

⁴ J. Grzegorzewski, *Na Spiszu. Studia i teksty folklorystyczne*, Lwów 1919, s. 118.

⁵ *Iгры narodov...*, s. 67–69.

w jednym z wariantów gry) dostają określone przedmioty odgrywane przez pozostałych graczy, przy czym dialog trwa aż do wyczerpania się zapasów, co można przedstawić w następującej formie:

Anioł: Stuk, stuk pod oknem. | Cilin, cilin, cilin! | Cencelen bombáš! || Czart:
Stuk, stuk u wrót. | Dzi-liń, dzi-liń, bom! | Muru, muru, muru!

Matka: Kto tu? Po coś przyszedł? || Bóg: Kto tam? || Anioł: Kto tu? || Kupiec:
Co chcesz, panie? || Dawca imion: Ktoś ty?

A.: Po kolor. | Złote sznurki! || A.: Anioł. || C.: Czart. | Czart z garbem. | Ja –
czart z rogami, z gorącymi pierogami. | Idzie czort kosorot.

M.: Za jaki? || A.: Po co? || B.: Skąd? || D.: Co chcesz? || K.: Tu je masz!

A.: Po białe. | Barwy. || C.: Po kolory. | Z bandury. | Hurtu, hurtu!

A.: Po co kolory? || B.: Po co? || D.: Jakiej? || K.: Co chcesz, czarcie?

A.: Złotej róży! | Złotego gołębia! || C.: Po kury | Złoty bicz! | Sanie malować.

A.: Po co sanie? || C.: Żenię się. || D.: Nie to, skończyła się | Nie ma, skończyła
się. || K.: Nie ma go!

A.: Jakie trzeba kolory? itd.

Inny rozpowszechniony typ gier demonicznych zakłada odgrywanie scen z podań wierzeniowych związanych z demonami wodnymi: najczęstszy scenariusz zawiera drażnienie czy prowokowanie postaci za pomocą kwestii typu:

Hastrmane, Tatrmane! dej kůži na buben: budeme ti bubnovati, až vyjdeš
z vody ven.

Mužičku! Mužičku! Strhí mne do potůčku!

Pikola nebo Pikulík hoří.

Kompciu woła itp.⁶,

po czym zaczyna się gonitwa (scenariusze gier mogą rozszerzać ten zasadniczy schemat o dodatkowe kwestie dialogowe czy modyfikować/redukować go).

⁶ K.J. Erben, *Prostonárodní české Písňe a říkadla*, V Praze 1864, s. 31, 84; J. Košťál, *Vodník v podání lidu českého*, „Český Lid”, I, V Praze 1892, s. 561; Č. Zíbrt, *V. Krolmusa Slovník obyčejů, pověstí, pověr a slavnosti lidu českého*, „Český Lid”, XIII, V Praze 1904, s. 113–114; A. Saloni, *Lud lańcucki. Materiały etnograficzne*, „Materiały antropologiczno-archeologiczne i etnograficzne”, 6, Kraków 1903.

Wnioski

1. Ruchowe gry dziecięce można analizować pod kątem rekonstrukcji semantyki kulturowej (tzn. treści wyobrażeń mitologicznych czy demonologicznych), ponieważ nośnikami znaczenia są w nich: słowo, gest i czynność. Kreują one przy tym sytuację komunikacyjną, która w przestrzeni kognitywnej uczestniczących w nich graczy odwołuje się do mitycznego obrazu świata.

W ich świetle można rekonstruować nie tylko takie aspekty wyobrażeń demonologicznych, jak wygląd zewnętrzny (ogon, rogi, garb), czynności (porywanie, walka) czy lokalizacja (pole) – w przypadku stereotypu diabła (demonia zła); czy czynności (szycie, porywanie, spanie), czas aktywności (noc) i lokalizację (brzeg, jezioro) – w przypadku demonologii wodnej itd. Ich analiza dostarcza także dźwiękowej charakterystyki postaci demonów w formie zdrobnień i eufemizmów, typowych dla języka dziecięcego.

2. Organizacja przestrzenna gier odwołuje się do tradycyjnych sposobów porządkowania przestrzeni, mających mityczny źródło, co uwidacznia się w lokalizowaniu zabaw koło krzewów (odpowiednik drzewa), kamienia (symbol góry) czy wgłębienia w terenie (symbolicznego zbiornika wody). Te trzy elementy to podstawowe składniki wszechświata w archaicznych wyobrażeniach kosmologicznych. Ponadto, do symboliki środka nawiązuje być może lokalizowanie postaci demonicznej w centrum kręgu, zw. „sedło” (tj. siedzisko, przybytek) wokół którego biegają pozostali gracze. O magicznej waloryzacji tego elementu świadczą niektóre warianty gier.
3. Gry zawierają ślady archaicznego myślenia w postaci wiary w magiczną moc słowa. Taka funkcja języka w grach dziecięcych w ogóle manifestuje się w postaci formuł typu „Czur mi” (ros. чур меня), oznaczających (chwilowe) wyłączenie grającego z gry i zwolnienie od jej reguł. W grach demonologicznych Hastrman albo Vodnik „ma prawo” tylko w wodzie, poza brzeg moc jego nie sięga – stąd reguła, iż dotknięcie gracza liczy się tylko i wyłącznie „w wodzie”, tzn. w określonej zasadami gry przestrzeni, podczas gdy poza nią traci ono ważność – siła magiczna demonia nie sięga poza pewną zakreśloną przestrzeń.
4. Analiza gier dziecięcych wskazuje, że odnosiły się one do dwóch głównych motywów podań wierzeniowych: Po pierwsze, było nim rozdzielenie

jakiegoś elementu rzeczywistości między dwie dychotomiczne, opozycyjne strony⁷. Po drugie, był nim wątek walki o dusze, wyrażony środkami gier dziecięcych jako zbieranie stronników, zwolenników, „partii” do końcowej walki, „próby siły”, przy czym o przydziale do którejś z tych stron decydowała próba zgadywania, zręczności itp., co sankcjonowały odpowiednie reguły gry. W ten sposób gry odzwierciedlały wątek psychomachii właściwej wierzeniom religijnym, w której grupy aniołów, Boga – z jednej strony, a czarta, diabła, „nieczystych” – z drugiej, wyrażały opozycję dobro – zło. W tym kontekście ideologiczna wymowa tego gatunku folkloru wiąże się z jednej strony z dualizmem synkretycznej religijności ludowej, z drugiej – z przeżytkami animizmu.

5. Pragmatyka gier dziecięcych w ogóle pokazuje, że spełniały one przede wszystkim funkcję ludyczną. Gry „mitologiczne” miały zapewne poprzez wyśmianie i karykaturę dodatkowo oswoić i zneutralizować grozę świata istot demonicnych, w czym można widzieć też ich funkcję terapeutyczną.

Źródła

- Čapek J., *Dětské hry, rozprávky, říkadla a škádlivky na Čimelicku*, „Český Lid”, XXVI, V Praze 1926.
- Erben K.J., *Prostonárodní české písně a říkadla*, V Praze 1864.
- Gołębiowski Ł., *Gry i zabawy różnych stanów*, Warszawa 1831.
- Grzegorzewski J., *Na Spiszu. Studia i teksty folklorystyczne*, Lwów 1919.
- Klimo B., *Z hier deti v Liptovskom Jamníku*, „Časopis Museálnej slovenskej spoločnosti”, r. VIII, Turčiansky sv. Martin 1905.
- Košťál J., *Vodník v podání lidu českého*, „Český Lid”, I, V Praze 1892.
- Kulda B.M., *Moravské národní pohádky, pověsti, obyčejé a pověry*, sv. I–II, V Praze 1874–1875.
- Pieśni ludowe z Mazowsza Północnego*, zebrał i opisał Tadeusz KiszczaK, Kraków 1986.
- Rožin N.B., *Narodna drama i igre u Sinjskoj krajini*, „Narodna umjetnost”, kn. 5–6, Zagreb 1967–1968.
- Saloni A., *Lud łańcucki. Materiały etnograficzne*, „Materiały antropologiczno-archeologiczne i etnograficzne”, 6, Kraków 1903.

⁷ Jako elementy mogą występować tu uczestnicy wyobrazający kolory, kury, towary, (złote) sznurki, róże, gołębie, bicz, łyżkę itp.

- Saloni A., *Lud rzeszowski. Materiały etnograficzne*, „Materiały antropologiczno-archeologiczne i etnograficzne”, 10, Kraków 1908.
- Šteller A., *Hry našich detí v Bravacom*, „Časopis Museálnej slovenskej spoločnosti”, r. XXIV, Turčiansky sv. Martin 1932.
- Zíbrt Č., *V. Krolmusa Slovník obyčejů, pověstí, pověr a slavnosti lidu českého*, „Český Lid”, XIII, V Praze 1904.
- Igry narodov SSSR. Sbornik materialov sostavlennyj V.N. Vsevolodskim-Gerngross, V.S. Kovalevoj i E.I. Stepanovoj*, Moskva – Leningrad 1933.
- Pokrovskij E.A., *Detskija igry preimuščestvenno russkija. (V svjazi s istoriej, etnografiej, pedagogiej i gigienoj)*, Moskva 1895.

Bibliografia

- Cieślakowski J., *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy. Wyobrażenia dziecka. Wiersze dla dzieci*, Wrocław 1985.
- Leszczak O., *Gra i rytuał jako rodzaj formalizacji doświadczenia kulturowego*, [w:] *tegoż, Lingwosemiotyczna teoria doświadczenia, Księga trzecia. Dyskurs a doświadczenie kulturowo-cywilizacyjne*, Kielce 2009, s. 153–167.
- Michalikowa L., *Tradycyjne zabawy ludowe*, Warszawa 1976.
- Morozov I.A., *Igry (fol’klornyje)*, In: *Etnolingwistický slovar’ slavjanskich dřevnostej. Projekt slovníka. Predavatel’nyje materialy*, Moskva 1984, s. 149–161.
- Simonides D., *Współczesny folklor słowny dzieci i nastolatków*, Wrocław – Warszawa 1976.
- Schema opisanija mifologičeskich personazej*, In: *Materialy k VI Meždunarodnomu kongresu po izučeniju stran jugo-vostočnoj Evropy*. Sofija, 30 VIII 1989 – 6 IX 1989. *Problemy kultury*, Moskva 1989, s. 78–85.

Summary

A Linguistic and Cultural Image of Folk Demonology in Children’s Games

The article focuses on plays and games as one of the genres of childlore. The author analyzes kids games in the light of the reconstruction of traditional demonological beliefs in the Slavic folklore of 19th and 20th century.