

## RECENZJA

rozprawy doktorskiej mgr Remigiusza Gogosza

Instytut Historii, Uniwersytet Rzeszowski

Promotor: prof. dr hab. Leszek P. Słupecki

### **"Hver er sterkastr?" Sports and Games of the Northmen In the Middle Ages Roles, Rules and Aspects. A Study with Special Focus in Saga Age Iceland**

Do ulubionych zajęć ludzi chcących czasowo zapomnieć o pracy koniecznej dla przeżycia lub mających możliwość robienia czegoś innego niż niezbędną pracę, należą gry i zabawy, będące częścią wielkiego i różnorodnego świata rozrywki. O ich wczesnym znaczeniu dla ludzkości świadczą najstarsze zapiski pokazujące wysoki stopień zaangażowania w rozrywkę jako coś ważnego dla istnienia każdej społeczności. Rzymski *Circus Maximus*, *Colosseum*, *Hippodrom* w Konstantynopolu, są dla nas symbolami starożytnej rozrywki. Wysokie miejsce jakie rozrywka zajmuje w obecnej cywilizacji Zachodu jest odbiciem jej starożytnego statusu, dalszym ciągiem uwielbienia wszelkiego rodzaju sportów, widzianych wręcz, przez duże i różnorodne grupy, jako nadające sens ich życiu.

Pamiętając o tym niesłychanie ważnym miejscu rozrywki w historii ludzkości nie będziemy zaskoczeni obecnością sportów i gier u średniowiecznych Skandynawów, znanych ze swoich militarnych umiejętności wymagających siłę fizyczną i dużo treningu. Jak ówczesni Skandynawowie praktykowali rozrywkę w formie sportów i gier pokazał w swojej pracy doktorskiej mgr Remigiusz Gogosz.

W tytule pracy jest postawione pytanie „Kto jest najsilniejszy?” Jest to cytat z islandzkiej sagi, jednej z wielu stanowiących podstawę źródłową rozprawy, a mający symbolizować postawę Skandynawów wobec oglądanych zawodów sportowych i wszelkiego rodzaju gier. Manifestowanie i umiejętne stosowanie siły było zawsze cenione u Germanów, a zwycięscy w organizowanych grach byli traktowani jak wodzowie zwyciężający w bitwach. Dotyczy to również zwycięzców w grach

wymagających tylko wysiłku umysłowego, a które rozgrywano przy pomocy pionków poruszanych na planszach. Autor rozprawy, będący historykiem mającym głęboką wiedzę o świecie średniowiecznych Skandynawów, zainteresował się ich rozrywkami przeprowadzając badania islandzkich sag. Rezultaty swoich badań Doktorant przedstawił w jedenastu rozdziałach i trzech aneksach. Dwa pierwsze rozdziały poświęcone są teorii i metodologii i stanowią dobry wstęp do skomplikowanej i trudnej do przedstawienia problematyki. Wstęp byłby znacznie lepszy, gdyby podział na podrozdziały był bardziej przemyślany. Na przykład zaczynające prezentację definicje podstawowych pojęć - *iprottir* i *leikr* - lepiej by współdziałały z dyskusją tych terminów umieszczoną w trzecim podrozdziale, co jednocześnie wymagałoby wcześniejsze wprowadzenie pojęcia *performance*, używanego przez Richarda Schechnera, a którego teoria jest jedną z centralnych w recenzowanej rozprawie. Teorie sportów i gier zostały przedstawione przy pomocy prac takich uczonych jak Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits. Ich klasyfikacje dziedzin sportu, wyodrębnione charakterystyczne cechy, zwłaszcza te dokonane przez Rogera Caillois, okazały się bardzo przydatne dla Doktoranta, pozwalając mu uporządkować staroislandzkie gry według zasad mających powszechne znaczenie. Gry były prowadzone przez konkurujących ze sobą przeciwników mających za cel zwycięstwo, które się osiągało się przy pomocy najbardziej podziwianych właściwości - siły i umiejętności, te ostatnie w grach, takich jak szachy, ograniczonych do wysiłku umysłowego. Sposoby ludystyczne, socjologiczne, performatywne, wzięte z dzieł wspomnianych wyżej badaczy, dały R. Gogoszowi możliwość pokazania czym były badane przez niego aktywności, jak powinno się je klasyfikować. Z siedmiu kluczowych funkcji gier i sportów, zidentyfikowanych w każdej ludzkiej społeczności przez Schechnera, Doktorant wybrał cztery jako obecne u średniowiecznych Skandynawów: rozrywka, tworzenie tożsamości, budowanie i podtrzymywanie społeczności, oraz nauczanie i przekonywanie. Co do ewentualnej piątej funkcji - związek z sakralnością - nie jest pewien, czy była to funkcja istotna i dlatego nie wziął jej pod uwagę. R. Gogosz zna dobrze rolę odgrywaną przez religię, magię i wszelką inną postawę wobec świata nadprzyrodzonego, jaka istniała u wczesnych Skandynawów, ale dochodzi do wniosku, że jeżeli chodzi o sporty i gry, nie ma dowodów na istnienie związku między grą w piłkę, zapasami, wyścigami koni itd., a sprawami religijnym. Pragmatyzm tej postawy jawi się dla każdego badacza średniowiecznej Skandynawii jako ekstremalny. Nie bierze pod uwagę myślenia

magicznego, tak niesłuchanie ważnego dla indywidualnej osoby i całej grupy społecznej, zakładanie, że gry i sporty zależą wyłącznie od siły i zręczności, a nie mają nic wspólnego z istotami nadprzyrodzonymi odpowiadającymi za los człowieka, jest podejściem nazbyt upraszczającym historyczną rzeczywistość. Możliwe że znana opowieść o królu Herulów grającym w trakcie bitwy w namiocie w grę, w której zwycięstwo ma doprowadzić do zwycięstwa militarnego, jak to w swoim eseju elegancko pokazał Jacek Banaszkiewicz, jest tylko zabawną opowiastką o nieuleczalnym hazardziście, ale raczej jest przykładem na praktykowane magicznego myślenia. Doktorant zwrócił uwagę na parę odkryć archeologicznych, zwłaszcza grobów, z pionkami do gier. Jednym z ważniejszych jest przedstawiona sytuacja z masowego pochówku podłych w bojach wczesnych szwedzkich wikingów na estońskiej wyspie Saaremma: mamy tu ponad trzydzieści szkieletów z wyposażeniem militarnym i innym, w tym ostatnim dominują pionki do gry umieszczone na kilkunastu wojownikach. Fascynacja Germanów grami jest znana od czasów Tacyty, ale mimo ewidentnych przypadków choroby uzależnienia, nie mamy tutaj wyłącznie do czynienia z problem psychicznym, bo, co jest też ewidentne, granie, oprócz rozrywki, było także sprawdzianem na jakość relacji z siłami wyższymi. Podobne podejście można zaobserwować w grach, w których brały udział konie. Zwierzęta te były, od co najmniej epoki brązu, najpopularniejszymi zwierzętami ofiarnymi Skandynawów, składanymi dla bogów w wodach i w pochówkach, na wielką skalę, mięso końskie jedzono w trakcie rytualnych biesiad, i wobec tak masywnego angażowania koni w kontekstach religijnych uznawać, że żaden aspekt religijny nie istnieje przy organizowanych walkach koni? Powyższe przykłady przedstawiono aby postawić pytanie do Doktoranta: dlaczego funkcja religijno-magiczna została pominięta w rozprawie?

Opuszczając rozdział poświęcony teorii, który pomimo pewnego chaosu informuje o dobrym odczytaniu R. Gogosza w najważniejszej literaturze, co przygotowało go do pracy z tematem, przechodzimy do rozdziału o metodzie i źródłach. Podstawą źródłową dysertacji są sagi islandzkie. Wszyscy pracujący z sagami muszą zająć stronę w niekończących się dyskusjach o wartości tej literatury jako źródła wiedzy o wczesnym średniowieczu, a konkretniej o epoce wikingów. Badacze sag dzielą się z grubsza na tych co traktują sagi jako materiał możliwy do wykorzystania w badaniach historycznych, i na tych co negują ich wartość uważając je za literaturę powstałą z wpływów pochodzących z kontynentalnej, zachodniej cywilizacji, reprezentującej

inny kulturowo świat, niż ten w jakim żyli ludzie Północy wczesnego średniowiecza. Doktorant robi prezentację tych dyskusji świadczącej o jego dobrej orientacji. Autor zwraca uwagę na najnowszy trend badawczy nie zatrzymujący się na aspektach literackich i historycznych, ale funkcjonujący jako „ethnographically-oriented saga scholarship” i „saga-oriented ethnography”. Dla Doktoranta są te podejścia jak najbardziej istotne. Jego rozprawa została skoncentrowana na tylko jednym aspekcie kultury, mianowicie sporcie, a problemy historyczności wydarzeń opisanych w sagach nie zostały wzięte w ogóle pod uwagę. Doktorant akceptuje pogląd, że sagi są etnograficznymi dokumentacjami, które mogą być wykorzystywane do konkretnych celów badawczych, w jego przypadku wydobywanie wiedzy o istocie rozrywek średniowiecznych Islandczyków. R. Gogosz zgadza się ze zdaniem duńskiego badacza Prebena Meulengracha Sorensena twierdzącego, że sagi to opis i interpretacja jednocześnie, co oznacza, że sagi nie są co prawda źródłami pierwotnymi, ale nie należą do pisarskich fantazji. Tym samym dają się one używać do analiz etnograficznych i kulturowych, a ich przydatność można sprawdzać przez porównania z innymi źródłami, jakimi są zbiory lokalnych praw, takich jak *Gulathing lag*, *Vastgotlagen*, *Gragas*.

Zanim Doktorant przechodzi do prezentacji sportów i gier zajmuje się jeszcze dwiema problemami: miejscami, gdzie odbywały się gry (rozdział trzeci) i kto stanowił widownię (rozdział czwarty). Wybór miejsc pokazuje, że gry były częścią życia wspólnot komunikujących się przez organizowanie spotkań, na przykład dla odbycia wieców, w miejscach uznanych za pasujące większości. Widzowie nie tworzyli specjalnych grup w rodzaju naszych kibiców, na przedstawienia szli wszyscy, od najwyższych do niewolników, także kobiety, pomimo iż sporty były wyłącznie męskim zajęciem, a kobiety mogły partycypować aktywnie tylko w grach w rodzaju szachów.

Prezentacje konkretnych dziedzin sportów i gier zostały umieszczone w oddzielnych rozdziałach, *glima*, czyli zapasy w rozdziale piątym, pływanie w szóstym, piłka (*knattleikar*) w siódmym, natomiast w ósmym znalazły się różne dziedziny, poczynając od rzucania skórą i przeciągania liny, przez aktywność militarną, jaką było strzelanie z łuku, do biegów i jazdach na łyżwach i nartach. Do tej mieszanki Doktorant dołożył konkursy picia i jedzenia. Te ostatnie, jako bardzo specyficzne aktywności, powinny znaleźć się w oddzielnym rozdziale, między innymi dlatego, że były one widziane przez Skandynawów jako należące do ważnych

elementów społecznych gier odbywając się w trakcie uczt, kiedy aktualne statusy uczestników były ustawiane na nowo. Także łucznictwo powinno otrzymać własny rozdział, bo będąc wyjątkowym rodzajem sztuki wojennej mogło otrzymać więcej przestrzeni, co jednak wymagałoby od Doktoranta zdobycie większej wiedzy, a tę posiadają przede wszystkim archeolodzy. Czytając o łucznictwie orientujemy się, że brakuje tu innych praktyk z bronią, przede wszystkim szermierki. R. Gogosz wspomina fechtunki mieczami, ale decyduje się nie włączyć je do opisu gier, co jest zdecydowanie złą decyzją. To samo dotyczy pojedynków, tak niesłuchanie ważnego sposobu załatwiania konfliktów. Nawet jeżeli pojedynki nie miały widzów, albo tylko ograniczoną ilość, była to także gra, ze zwyciężającym i przegrywającym uczestnikiem, uważnie obserwowaną przez całą społeczność.

Wstawienie w rozdział ósmy wyścigów końskich jest problematyczne. *Skeið*, czyli „wyścig” polegał na sprawdzaniu czy koń był silniejszy, szybszy. Właściwie należałoby tę aktywność ze zwierzęciem umieścić w rozdziale dziesiątym poświęconym walkom koni.

Problemy z rozmieszczaniem sportów i gier nie kończy się na tym. Rozdział dziewiąty, w którym umieszczono gry intelektualne, szachy i *hnefatafl*, będące czymś innym niż fizyczne wysiłki, powinien znaleźć się na końcu rozprawy, a na jego miejsce dać dwa rozdziały z prezentacjami walk między końmi i psami.

Niezależnie od zajmowanego miejsca przedstawienia sportów i gier są zrobione w sposób bardziej niż zadowalający. Będąc historykiem Autor nie był w stanie wykorzystać w większym stopniu rezultaty badań archeologicznych, ale to co wykorzystał jest prawie wystarczające. Przygotowując rozprawę do publikacji R. Gogosz powinien porozmawiać archeologami, dostać od nich więcej literatury, na przykład klasyczną, jedną z pierwszych książek o sagach w kontekście gier i sportów, mianowicie Bertila Wahlqvista z r. 1978, „*Vikingarnas vilda lekar*”. Wartość rozprawy stała by się większa gdyby aspekt religijno-magiczny został uwzględniony, a zwrócenie większej uwagi na kobiety i ich gry i zabawy na pewno pogłębiło by obraz średniowiecznego świata Skandynawów.

Rozprawa mgr Remigiusza Gogosza jest pierwszą pracą, w której zebrano w jednej książce prawie całą wiedzę o sportach i grach Skandynawów epoki wikingów. Pozwala ona lepiej zrozumieć świat wikingów, którego popularność jest globalnym

zjawiskiem kulturowym. Niektóre braki zaobserwowane w pracy będzie mógł Autor uzupełnić w trakcie przygotowywania manuskryptu do publikacji.

Podsumowując, pragnę podkreślić wysoką wartość recenzowanej rozprawy, dającej świadectwo dużej wiedzy Doktoranta, jego umiejętności pisarskich, dzięki którym stworzył pracę ciekawą i ważną. Uważam, że spełnia ona wymogi stawiane przez ustawę z dn. 14 marca 2003r. i tym samym pozwala wnioskować o dopuszczenie mgr Remigiusza Gogosza do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Warszawa, 29.04.2016



dr hab. prof. AH Władysław Duczko  
Kierownik Katedry Archeologii i Antropologii  
Akademii Humanistycznej im. Aleksandra Gieyszтора  
w Pułtusku

Kierownik Katedry Archeologii i Antropologii  
*Dr hab. prof. AH Władysław Duczko*  
Akademia Humanistyczna  
im. Aleksandra Gieyszтора  
06-100 PULTUSK, ul. Daszyńskiego 17