

Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej Dzikie Pola

MICHAŁ MOCHOCKI

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Abstract

The Sarmatian cultural heritage in the *Dzikie Pola* role-playing game

The setting of the “Dzikie Pola” (“Wild Plains”) RPG is based on the Polish-Lithuanian Commonwealth of the 17th century. With thorough descriptions of the geography, law and politics, as well as the Sarmatian culture and mentality, “Dzikie Pola” creates a multifaceted image of an aristocratic state and society, revealing its uniqueness and significance for Polish cultural identity. What is, then, the Sarmatian legacy seen through the lens of the “Dzikie Pola” RPG? Four aspects will be discussed in an analysis of the handbooks for the two editions (1997 and 2005/2008). Firstly, the Sarmatian-aristocrat stereotype and its variations. Secondly, the ideals, values and norms shown as typical of an aristocratic society. Thirdly, the image of the Polish-Lithuanian Commonwealth as a political, economic and military power. Finally, it shall be noted how the handbook for the second edition reaches beyond the game itself, encouraging players to further research the Sarmatian tradition and incorporate its elements into their real lives.

Jacek Kowalski (2006), znawca i popularyzator kultury staropolskiej, pisze, że jako Polacy „wciąż jesteśmy Sarmatami” i „nie byłoby naszej kultury bez

sarmackiego dziedzictwa” (s. 6). Nic więc dziwnego, że Sarmacja¹ ma swoje miejsce w polskiej branży gier: istnieje *Szlachecka Gra Karciana VETO!* (1 edycja z 2004, 2 edycja z 2007), figurkowa *Historyczna Gra Strategiczna „Ogniem i Mieczem”* (2009/2010), komputerowe gry strategiczne *Mount&Blade: Ogniem i Mieczem* (2009) i *Polskie Imperium: Od Krzyżaków do Potopu* (2010), planszowe *Boże Igrzysko. Dzieje Rzeczypospolitej szlacheckiej* (2010), komputerowa gra przeglądarkowa *Szlak Sobieskiego* (2010), nadchodzi karciany *Folwark. Sarmacka gra ekonomiczna* (2010)². Wśród nich szczególną, pionierską pozycję zajmuje narracyjna gra fabularna *Dzikie Pola: Rzeczypospolita w ogniu*, której pierwsza edycja ukazała się w 1997 (autorzy: Jacek Komuda, Maciej Jurewicz, Marcin Baryłka), a druga – w 2005 (Jacek Komuda, Michał Mochocki, Artur Machlowski). Była to pierwsza³ nowoczesna gra o tematyce sarmackiej, przecierająca szlaki kolejnym produkcjom. Bezpośrednio zainspirowała powstanie gry karcianej *VETO!*, odegrała też pewną rolę w karierze pisarskiej Jacka Komudy⁴ – pierwszą z jego książek były *Opowieści z Dzikich Pól* (1999), opatrzone na okładce napisem „akcja rozgrywa się w realiach systemu *Dzikie Pola*”.

Wyjątkowość DP na tle innych gier zawiera się m.in. w tym, iż każą graczom głęboko utożsamiać się z indywidualnymi postaciami XVII-wiecznej szlachty: „czuć i myśleć tak, jak czuli i myśleli ludzie z czasów baroku [...] choć na pewien czas poczuć się prawdziwymi, żyjącymi w XVII wieku Sarmatami” (DP, 1997, s. 198). Identyfikacja z pojedynczym bohaterem daje złudzenie osobistego kontaktu z wyobrażonym światem, ten zaś (s)tworzony jest na obraz RP szlacheckiej. DP mają ambicje wiernego odwzorowania rzeczywistości historyczno-kulturowej, co zostało zadeklarowane już na początku podręcznika:

[1 edycja (1997)] Świat, prezentowany w niniejszym systemie [...] różni się znacznie od innych, fantastycznych krain. Istniał w rzeczywistości, a prawie wszystkie postacie z tej gry, a także opisywane wydarzenia miały miejsce naprawdę (s. 12).

¹ Idąc w ślady Jacka Kowalskiego, Sarmację traktuję tu jako synonim Rzeczypospolitej Obojga Narodów przez cały jej okres istnienia (XVI–XVIII wiek), wliczając do dziedzictwa sarmackiego nie tylko epokę baroku, ale także renesans i oświecenie.

² To są tytuły oficjalnych, komercyjnych produkcji. Prócz tego można wymienić fanowski mod do *Mount&Blade* (również nazwany *Ogniem i mieczem*) oraz wargamingowy projekt *Od Pskowa do Parkan*, a także drobniejsze dzieła w rodzaju paragrafówki *Ogniem i szablą* w darmowym pliku Word na stronie <www.dzikiopola.com>. Osobną kategorią są małe komputerowe gry edukacyjne na portalach zajmujących się edukacją historyczną i muzealną. Gdyby i te brać pod uwagę, liczba gier sarmackich byłaby większa.

³ Nie licząc planszowych gier bitewnych typu *Kircholm 1605*.

⁴ Według listy publikacji z Wikipedii dorobek pisarski Jacka Komudy na koniec roku 2010 liczy 14 wydanych książek (powieści i zbiorów opowiadań), z czego 10 jest osadzonych w RP szlacheckiej XVI–XVIII w.

[2 edycja (2008)] [*Dzikie Pola*] Pokazują życie takim, jakie było naprawdę [...] Z założenia miał być to system realistyczny, ukazujący prawdziwą rzeczywistość XVII stulecia (s. 8).

Pozostałe gry wykorzystują jedynie elementy historii i kultury sarmackiej, swobodnie mieszając okresy historyczne bądź historię z fikcją (np. w *VETO!* obok siebie występują zmarły w 1610 S. Stadnicki, urodzony w 1612 J. Wiśniowiecki i fikcyjni Atos, Portos i Aramis). Wyjątkiem jest figurkowa *HGS Ogniem i Mieczem*, która także akcentuje dbałość o realia historyczne, lecz jako gra bitewna ogranicza się do symulacji pola bitwy. Natomiast DP, będąc narracyjną grą fabularną (RPG), budują iluzję pełnej „wirtualnej rzeczywistości” z jej kulturą materialną i duchową we wszelkich aspektach: ekonomią, polityką, religią, sztuką, prawem, technologią, hierarchią społeczną i życiem codziennym. Taka interaktywna symulacja świata – doświadczana z osobistej perspektywy, bogata (wieloaspektowa) i zgodna z wiedzą historyczną – kryje znaczny potencjał jako nośnik dziedzictwa kulturowego.

Od razu uczynię tu zastrzeżenie: jako badacz świadomie odchodzę od pojęć „prawdy historycznej” czy „prawdy obiektywnej”. To, co wiemy o historii, jest *primo*, niepełne, *secundo*, obarczone błędami i uproszczeniami, *tertio*, często celowo zafalszowane. Poza tym każdy przekaz ma ograniczoną pojemność, musi więc dokonać selekcji materiału. Dlatego, mimo iż podręczniki DP szermują słowem „prawda” – niejako obiecując prawdziwość ukazanej wizji I RP – będę tę wizję traktować jako konstrukt faktograficzno-ideologiczny: nie tyle prawdziwą historię Sarmacji, co jej pamięć i spuściznę kulturową. Zadaniem artykułu jest analiza części składowych tego konstrukt, która ma ujawnić, w jaki sposób dziedzictwo sarmackie istnieje w grze *Dzikie Pola*. Na potrzeby analizy ograniczam się do czterech elementów:

1. Stereotyp(ów) szlachcica-Sarmaty nakreślonych w podręcznikach do gry,
2. wartości ideowych i norm obyczajowych ukazanych jako typowe dla społeczeństwa sarmackiego,
3. wizji Rzeczypospolitej szlacheckiej jako państwa,
4. „sarmatyzacji” samych graczy.

Rygor objętości artykułu zmusza do użycia skrótów (DP = *Dzikie Pola*; I RP – pierwsza Rzeczpospolita; 1 ed. / 2 ed. = pierwsza/druga edycja) i eliminacji wielu cytatów na rzecz samych odnośników. Ponadto odwołania bibliograficzne do drugiej edycji (z nielicznymi wyjątkami) zawierają tylko numery stron, bez powtarzania daty „2008”. Dla ograniczenia autorskiego subiektywizmu (jako współtwórca 2 ed.) będę odnosił się wyłącznie do opublikowanego

tekstu), nigdy zaś do własnych intencji czy wspomnień. W przypadku drugiej edycji będzie to wersja poprawiona z 2008.

I. Stereotyp szlachcica-Sarmaty

Wyodrębnienie typów (stereotypów) bohaterów w grach RPG nie sprawia trudności, gdyż podręczniki dostarczają gotowych szablonów. W DP stereotypizacja postaci funkcjonuje w dwóch kategoriach: grupy społeczno-zawodowe i pochodzenie regionalne. Ze względu na rolę społeczno-zawodową podręczniki obu edycji dzielą szlachtę sarmacką na trzy główne grupy, w ramach których istnieje szereg tzw. typów szlacheckich. W 1 ed. mówi o tym Księga IV, w 2 ed. Księga I.

Grupa I to archetyp gospodarza, zwanego tutaj hreczkosiejem: spokojnego, uboższego szlachcica osiadłego bądź służącego w cudzym folwarku, zajmującego się przede wszystkim gospodarstwem. Do grupy tej należą: hreczkosiej (nazwa ta funkcjonuje więc i w szerszym, i węższym znaczeniu), karbowy, ekonom, klucznik, kawalkator (w 2 ed.), pacholik (w 2 ed.).

Grupa II to zawodowi żołnierze, a więc reprezentanci archetypu wojownika, dumnego i odważnego obrońcy Ojczyzny. Do grupy tej należą: towarzysz husarski, towarzysz pancerny, towarzysz lekkiego znaku (2 ed.), czeladnik (w 2 ed. jako pocztowy), lisowczyk, Kozak herbowy, Lipek (w 2 ed. jako Tatar litewski), wachmistrz.

Grupa III wykorzystuje stereotyp „hultaja”, czyli szlacheckiego awanturnika i pieniacza, nawykłego do przemocy i łamania prawa. Grupę tę tworzą: rębajło, infamis, pijanica, warchoł, krzykacz sejmikowy, swawolnik, zawali-droga, łowca chłopów (1 ed.) i zabójca (1 ed.).

Grupa IV, złożona z podstarościego, woźnego, pisarza (1 ed.) i palestranta (2 ed.), nie została wyodrębniona w podręcznikach DP, lecz zaliczona do hreczkosiejów. Moim zdaniem jednak urzędnicy sądowi, definiowani przede wszystkim przez związek z wymiarem sprawiedliwości, powinni tworzyć oddzielną kategorię.

Oprócz rodzimych Sarmatów w obu edycjach opisano typy szlachty cudzoziemskiej, a w 2 ed. wprowadzono typy niewiast staropolskich. Wśród cudzoziemców rajtar, kaper (2 ed.), wachmistrz (w 2 ed. oficer) cudzoziemski i bombardier są odpowiednikami sarmackiej grupy II (żołnierzy). Dwa typy – szpieg (2 ed.) i dworzanin – realizują nieistniejący wśród Sarmatów typ intryganta (a więc grupa V?), kolejne zaś – kawaler cudzoziemski i fechmistrz (2 ed.) – stanowią wzorzec „pludraka”, honorowego i uprzejmego szlachcica z Europy Zachodniej. Wśród typów niewieścich szlachcianka, klucznica i wdowa tworzą

odpowiednik grupy I (hreczkosiejów), hajduczek i wilczyca kresowa pasują do grupy III (hultajów), zaś dwórka i szpieg to damskie wersje analogicznych typów cudzoziemskich z grupy V (intryganci). Kategorię samą w sobie stanowi typ niewieści – czarownica.

Czy szablony postaci żeńskich także klasyfikować jako typy sarmackie? Oprócz zwyczajnej szlachcianki (s. 22) wszystkie inne (s. 23-26) reprezentują raczej wyjątki niż regułę: to kobiety zaradne i odważne, wyłamujące się z narzucanej przez patriariat roli posłusznej córki i żony. DP 2 ed. wprost powiada, że standardowy model wychowania panien jest zupełnie inny niż chłopców-Sarmatów (s. 22), lecz przygotowane do gry typy niewieście to przypadki szczególne, które „wbrew obyczajowi na niejednym polu mężom dorównują” (tamże). Tolerancja dla okazów kobiecej ambicji i niezależności nie dziwi, gdy zważymy, że władza sarmackich mężczyzn nad kobietami nie była całkowita, lecz ograniczona m.in. prawami majątkowymi i spadkowymi, o czym informuje 2 ed. w rozdziale „Prawem i lewem” (s. 292, 295-296).

W mechanice gry kobiety mają inny bazowy pakiet umiejętności, nieuwzględniający władania bronią, ale różnica ta ulega zniwelowaniu (trzy z typów niewieścich i tak otrzymują biegłości bojowe na starcie, wszystkim zaś można je dokupić przy tworzeniu postaci). Hołdując ideom wolności, honoru, odwagi i fantazji, nie są typowe jako ówczesne kobiety (s. 22), lecz właśnie przez to zbliżają się do stereotypu Sarmaty-szlachcica. Jak wyżej wspomniano, większość niewieścich typów naśladuje wzorce męskie, dając się zaklasyfikować do sarmackiej grupy I (hreczkosiejów) i III (hultajów). Wyjątkami są dwórka-intrygantka (s. 25), czarownica (tamże) i kobieta-szpieg; ta ostatnia jawnie napiętnowana jako obca kulturowo: „U nas się takie źmije nie rodzą, jeno z cudzoziemskich krajów przybywają” (s. 26).

Szlachtę cudzoziemską trudniej uznać za podgrupę Sarmatów. Na przeszkodzie stoi przepaść kulturowa między I RP a resztą świata, bardzo przez DP podkreślana. Na cudzoziemca-pludraka przenosi się pogarda żywiona przez wolnych Sarmatów dla „niewolników” służących „tyranom” oraz obiegowe negatywne stereotypy poszczególnych narodów (s. 164). Z drugiej strony, szlachetne urodzenie i honor cenione są niezależnie od kraju pochodzenia, więc obcy szlachcic liczyć może na gościnne przyjęcie (s. 164). Jeśli zaś zechce osiąść na stałe w wolnej RP i nauczyć się języka i obyczajów, to z czasem wsiąknie w społeczność sarmacką, a nawet – w nagrodę za zasługi – może zyskać pełnię praw obywatelskich (s. 298). Nie pochodzenie etniczne, lecz inkulturacja jest tu decydująca, zatem zasymilowane „typy cudzoziemskie” można uznać za szczególną kategorię Sarmatów.

	Sarmaci	Niewiasty (2 ed.)	Cudzoziemcy
I Hreczkosieje	hreczkosiej, karbowy, ekonom, klucznik, kawalkator (2 ed.), pacholik (2 ed.)	szlachcianka, wdowa, klucznica	—
II Żołnierze	towarzysz husarski, towarzysz pancerny, towarzysz lekkiego znaku (2 ed.), czeladnik/pocztowy, lisowczyk, Kozak herbowy, Lipek/Tatar litewski), wachmistrz.	—	rajtar, kaper (2 ed.), wachmistrz/oficjer cudzoziemski, bombardier
III Hultaje	rębajło, infamis, pijanica, warchoł, krzykacz sejmikowy, swawolnik, zawalidroga, łowca chłopów (1 ed.), zabójca (1 ed.)	hajduczek, wilczyca kresowa	—
IV Urzędnicy sądowi	podstarości, woźny, pisarz (1 ed.), palestrant (2 ed.)	—	—
V Intryganci	—	dwórka, szpieg	dworzanin, szpieg (2 ed.)
VI Pludraczy	—	—	kawaler cudzoziemski, fechtmistrz (2 ed.)
Oddzielnie	—	czarownica	—

Tabela 1: Typy szlacheckie w podręcznikach 1. i 2. edycji

Drugą płaszczyzną stereotypizacji jest pochodzenie regionalne, opisane w obu edycjach w rozdziałach o geografii I RP, a w 2 ed. wprowadzone

także w mechanikę gry: sarmacki bohater wystąpi tam jako Koroniarz, Litwin, Rusin, Mazur/Podlaszak lub Prusak (osobne kategorie to cudzoziemcy-pludraczy oraz niewiasty).

Stereotyp koroniarza, tj. mieszkańca rdzennie polskich ziem I RP, ukazuje dumnego obywatela, świadomego praw i obowiązków:

Dumna szlachta koronna, Wielkopoleanie i Małopoleanie, wywodzi najstarsze tradycje obywatelskie. [...] Każdy kasztelan, wojewoda, a nawet sam król musi się liczyć z głosami obywateli górnych województw. [...] szlachta koronna nosi się dumnie i paradnie, o ważności swej i władzy święcie przekonana. Wielce przywiązani do praw i przywilejów, których śmieje zażywać zwykli (s. 32).

Podręcznik przyznaje koroniarzom dodatkowe punkty do Fantazji szlacheckiej i znajomości łaciny lub polityki. Z kolei mieszkańcy Mazowsza, zwani w XVII wieku Mazurami, uosabiają typ tępego osiłka:

Ubogie zaścianki Mazowsza zamieszkuje lud krzepki a zadziorny. [...] poddanych nie mają i sami muszą w polu robić, z tego bierze się krzepa w garści i tęgie zdrowie. Mazury osobiwie znani są jako zawalidrodzy i awanturnicy. Po łbach chętnie bijają przyjezdnych i siebie wzajem. [...] innowierców darzą wielką niechęcią. A że blisko Warszawa [...], wielu Mazurów garnie się do polityki, chociaż jej niewiele rozumieją (s. 32).

Ta grupa zyskuje premie do cechy Krzepa oraz znajomości polityki lub uprawy roli. Analogicznie, Litwin jest modelem upartego i nieco zakompleksionego leśnego prowincjusza, otrzymującym premie do cechy Łeb Szlachecki oraz łowiectwa lub tropienia. Typ Rusina nawiązuje do mitu wiecznie czujnego wojownika stepowego i zyskuje punkty zwiększające cechę Zmysły oraz łowiectwo lub język ruski. Prusak zaś to wzór mądrego gospodarza, z dodatkowymi punktami na Mądrość oraz znajomość handlu lub języka niemieckiego.

Dokonując syntezy powyższych typów i kompilując informacje z różnych miejsc podręczników, można nakreślić ogólny stereotyp szlachcica-Sarmaty w DP. W wyglądzie zewnętrznym dominuje gloryfikacja narodowego stroju (żupana, delii, kontusza, kołpaka z piórem etc.) i szabli, przeciwstawionych zachodnioeuropejskim pludrom, pończochom i rapierom (s. 102, 185-186). Nieodłączną ozdobą twarzy Sarmaty są wąsy, często w parze z „podgolonym łbem” (s. 185). Do tego dochodzi uмиłowanie przepychu w strojach, uzbrojeniu, koniach etc. (s. 186-188). Jako typowo sarmackie cechy osobowości podręcznik wielokrotnie podaje: dumę, honor, fantazję, a także warcholstwo, gdyż „każdy herbowy pan brat ma zawsze w sobie coś z warchoła” (s. 173), zamiłowanie do uciech światowych (s. 170-171) i wiejskiego trybu życia (s. 160). Jednakowy

dla wszystkich mężczyzn-Sarmatów jawi się model wychowania i wykształcenia, obejmujący tradycyjne ćwiczenia rycerskie plus podstawy nowożytnego wykształcenia humanistycznego. Według mechaniki gry (1997, s. 84-85; 2008, s. 33), podstawowy pakiet umiejętności każdego szlachcica zawiera: fechtunek szablą, strzelanie z broni palnej (lub z łuku – u szlachty pochodzenia tatarskiego), władanie włócznią i kopią, jeździectwo, czytanie i pisanie, łacinę oraz genealogię i heraldykę.

II. Wartości ideowe i normy obyczajowe

Badacze kultury staropolskiej (Łoziński, 1978; Bystron, 1960; Kuchowicz, 1975; Bogucka, 1994; Topolski, 1994) zgodnie twierdzą, że bardzo ważnym składnikiem dziedzictwa I RP jest myśl polityczna i społeczna, ucieleśniona w unikalnym modelu ustroju państwowego. Sednem demokracji szlacheckiej było „pełne utożsamienie się szlacheckich obywateli z systemem parlamentarnym, którego istotę stanowili jako posłowie, i pełne utożsamienie się obywateli z państwem, które nie tylko zbudowali w przeszłości, ale tworzyli i stanowili obecnie” (Opaliński, 2001, s. 193). Nie inaczej wygląda to w *Dzikich Polach*. O wizerunku I RP jako państwa będzie mowa w następnej sekcji, tu zaś chcę się ograniczyć do sfery idei. Kładąc nacisk na czynny udział szlachty we władzy, myśl sarmacka ściśle związała idee polityczno-społeczne ze szlacheckimi normami obyczajowymi i z pożądanymi cechami osobistymi.

Według DP naczelne idee polityczne Sarmacji to wolność i tolerancja. Jak powiada narrator, I RP „na dwóch filarach stoi. Pierwszy filar to jest wieczny pokój pomiędzy różniącymi się w wierze, [...] Drugim zaś [...] jest *aurea libertas*, to znaczy złota wolność szlachecka” (s. 126-127). Apoteoza swobód obywatelskich i wolności jednostki łączy się z ideą samorządności i decentralizacji władzy (rządy sejmikowe), co znów idzie w parze z pojęciem dobra publicznego i współodpowiedzialności za los państwa (s. 162). Z kolei tolerancja religijna nie oznacza obojętności na sprawy wiary; przeciwnie, sarmacka ideologia głosi, że nad ustrojem i bytem I RP czuwa opieka Opatrzności, a „szlachta polska obdarzona jest łaską boską” (s. 159). Kolejną ideą jest swoisty pacyfizm, rozumiany jako niechęć do wojen zaborczych – narrator 2 ed. z dumą podkreśla, że unia polsko-litewska była aktem pokojowym, a „żadne ziemie [...] nie zostały podbite krwawo” (s. 127). Lecz samo powstanie I RP i władzy szlachty nad chłopami upatruje się w podboju starożytnych Słowian przez przybyłych ze wschodu Sarmatów, których potomkami czuła się polsko-litewska szlachta (s. 138, 159).

W dziedzinie norm społecznych na pierwszy plan wysuwa się braterstwo szlachty i mit równości stanowej. Idea ta, ujęta cytatem z *Trylogii*, służy jako

motto pierwszego rozdziału 2 ed.: „Wszyscyśmy bracia, panie Michale, wszyscyśmy bracia, choć jedni drugim służymy, gdyż wspólnie od Jafeta pochodzimy, a cała różnica w fortunie i urzędach, do których każdy dojść może” (s. 7) Wiąże się z tym – z jednej strony – poczucie wyższości i pogarda dla plebejów oraz cudzoziemców (s. 165), z drugiej zaś – patriarchalna opiekuńczość wobec własnych poddanych, wraz z obowiązkiem obrony ich przed krzywdą w myśl przysłowia: „Kto się o psa i o chłopca nie weźmie, ten się i o żonę nie weźmie” (s. 123) Ogromną rolę przyznaje się relacjom rodzinnym (s. 121), gdyż „rodzina, to rzecz arcyważna dla każdego szlachcica” (s. 55). Za normę uważa się lojalność wobec przyjaciół, stronników, zwierzchników i protektorów (s. 11), a w sferze kontaktów towarzyskich gościnność, ukazaną jako zjawisko typowo polskie, przyjacielskie i serdeczne (s. 167), choć nieraz despotyczne i męczące dla gościa (s. 168-170). Zgodnie z ideą samorządności i dobra wspólnego powinnością szlachcica jest aktywność publiczna, m.in. na sejmikach i w pospolicznych ruszeniach (s. 20). Wreszcie, jako normy dotyczące całego społeczeństwa, nie tylko szlacheckiego, widzimy religijność (s. 242) oraz pewną obojętność wobec cierpienia, będącego „na porządku dziennym, począwszy od surowego wychowania dzieci, przez rygor szkolny z karami cielesnymi, aż po relacje pan – sługa, mistrz – uczeń, mąż – żona, sąsiedzkie porachunki, epidemie chorób i swawoleństwo na drogach” (s. 9) A jednak, mimo tej znieczulicy, cnotą Sarmatów jest niechęć do zabijania w pojedynkach (s. 107).

W społeczeństwie rządonym powyższymi normami wykształciły się odpowiednie wzorce osobowe, ukazywane w publicystyce i poezji staropolskiej jako wzory do naśladowania (Mochocki, 2005) – broniący Ojczyzny rycerz, zamożny i szczęśliwy gospodarz, dbały o dobro publiczne obywatel – którym w DP odpowiadają wyżej omówione grupy żołnierzy, hreczkosiejów i urzędników. W katalogu pożądaných cech osobowości na kartach DP znajdują się: duma (s. 126), odwaga (s. 57), honor (s. 161), fantazja (s. 38-39), wykształcenie (s. 160-161), sprawność bojowa (s. 8), mocna głowa (s. 19), zamożność (s. 165-166) i religijność (s. 242). Antywzorem był oczywiście samolubny warchoł, realizujący prywatne interesy kosztem dobra publicznego. Warcholowie pośród szlachty „nie są lubiani ze względu na całkowity brak uczuć wobec ojczyzny” (s. 20), jednak DP pozwalają nimi grać na równi z żołnierzami i obywatelami.

Awanturnictwo i konflikty z prawem są w DP ukazane na ogół humorystycznie, z przymrużeniem oka, tak jak niektóre wady szlacheckie „oswojone” u Sienkiewicza w jowialnej postaci Zagłoby. Nadużycia i patologie zdają się zresztą nieuchronne przy tak szerokim zakresie swobód – jest to niejako cena wolności:

Rzeczpospolita to nie raj, a w zaściankach nie mieszkają anieli niebiescy, ale awanturnicy i warchoły, ludzie prędcy do szabli i rusznicy. [...] Taki jest ten świat... to brud, błoto i gnój. Jedno tylko jest pewne: tu, [...] w jedynym królestwie Europy jesteś naprawdę wolny. Choć czasem wolność ta oznaczać może wybór pomiędzy śmiercią od szabli a zgonem od kuli. Lepsza jednak taka niż żadna (s. 36).

Przy tym nawet skłonność do bijatyk, pojedynków, zajazdów i prywatnych wojen jest wartościowana pozytywnie – jako walka uczciwa i honorowa – w porównaniu z trucicielstwem i skrytobójstwem stosowanym za granicą: „nie takie panują obyczaje, jako u podstępnych Włochów. U nas panowie magnaci [...] raczej otwartą wojnę zaczynają i z armatami zamki swe oblegną, ale morderców na siebie nasyłać nie będą” (s. 31). Także i polskie pojedynki na szable jawią się jako zabawa grożąca najwyżej „kilkoma ranami i porąbanymi głowami” (s. 104), podczas gdy zachodnioeuropejskie rapiery na ogół zbierają żniwo śmiertelne (s. 107).

Idee społeczno-polityczne	Normy społeczne	Pożądane cechy osobiste
wolność	braterstwo szlachty	Duma
tolerancja	poczucie wyższości i pogarda dla plebejów	odwaga (fizyczna i cywilna)
samorządność	opiekuńczość wobec służby	honor
pobożność	wartości rodzinne	fantazja
pacyfizm	lojalność	wykształcenie
wspólnotowość (dobro publiczne)	gościnność	sprawność bojowa
	aktywność publiczna	mocna głowa
	obojętność wobec cierpienia	pobożność
	humanitaryzm pojedynków	

Tabela 2: Wartości ideowe i normy obyczajowe

III. Rzeczpospolita szlachecka

I RP jest krajem wielokulturowym i stanowym, zdominowanym jednak niepodzielnie przez żywioł szlachecki, odgrywający główną rolę nie tylko w polityce i wojskowości, ale i w gospodarce. Choć handel i rzemiosło to domena mieszczan, podstawą ekonomii są produkty rolne szlacheckich folwarków i import towarów luksusowych na potrzeby szlachty (s. 128). Sama szlachta, mimo w miarę jednolitej kultury stanowej, jest wielojęzyczna, wieloetniczna i wieloreligijna, a jeszcze więcej narodów i wyznań żyje pośród mieszczan i chłopów (s. 158-159). Konglomerat wielu kultur istnieje dzięki szlacheckim ideom wolności i tolerancji, rozszerzonych także na stan mieszczański (s. 157), który chętnie korzysta z możliwości skoligacenia ze szlachtą (s. 157) i naśladuje jej styl życia. Jak pisze historyk Jerzy Topolski (1994), „Dla mieszczan wzorem najbardziej godnym naśladowania był model życia i kultury szlacheckiej” (s. 535); tak też i w DP dominacja kultury szlacheckiej jest bezwzględna. Wolności i godności odmówiono jedynie pańszczyźnianym chłopom (s. 157-158), zaliczonym w podręczniku najpierw do „ludu pracowitego” (s. 199), a zaraz potem do bestiariusza zwierzęcego (s. 206). Lecz nawet chłopci – legalnie i nielegalnie – mają szansę wstąpić do stanu szlacheckiego, o czym DP piszą wielokrotnie (s. 165-166), pozwalając i graczom wcielić się w postać „nowego” lub fałszywego szlachcica (s. 49).

I RP jawi się jako jedyny kraj gwarantujący obywatelom wolność i udział we władzy, gdzie monarcha jest obieralny i podlega autorytetowi prawa. Tu można „być wolnym człowiekiem, a nie zdychać pod jarzmem lotrów i tyranów, którzy mienią się królami Europy” (s. 36). Z tej też przyczyny państwo Sarmatów

znenawidzone jest przez postronne nacje [...] Wszystkie królestwa wokół nas są bowiem rządzone przez tyranów [...] Nie mogą zatem ścierpieć tego, że za miedzą żyją wolni ludzie, którzy sami sobie wybierają królów i stanowią o losie państwa. Nie cierpią i tolerancji polskiej, gdzie w zgodzie żyją obok siebie przedstawiciele różnych nacji i religii, a wielu ucieka tutaj przed prześladowaniami (s. 153).

Ów syndrom obłożonej twierdzy wzmocniony jest jeszcze wizją I RP jako przedmurza chrześcijaństwa, „które własną piersią broni Europy przed tureckimi i tatarskimi pohańcami” (s. 155). I RP jest tu potężnym mocarstwem, które nie posiada silnej floty (s. 31) ani nowoczesnej artylerii (s. 28), lecz opiera swój potencjał militarny na kawalerii ochotniczego zaciągu, zdominowanej przez szlachciców-obywateli motywowanych pobudkami patriotycznymi (s. 16-17). Ideowość żołnierzy odgrywa rolę tym ważniejszą, że armia I RP jest chronicznie niedofinansowana. (2008, s. 270). Wolność jawi się tu jako funda-

ment potęgi militarnej, gdyż wojsko tworzą obywatele identyfikujący obronę Ojczyzny z obroną własnej wolności: „choćby cały nasz kraj nieprzyjaciel zajął, to by to nie utrzymał, bo by mu nie starczyło najmitów, gdyby musiał nad karkiem każdego szlachcica żołdaka swojego postawić” (s. 157).

Zgodnie z wiedzą historyczną „trzema wielkimi siłami politycznymi” (Kersten, 1988, s. 9) w polityce wewnętrznej I RP w DP są król, szlachta i magnateria, przy czym akcentowana jest nadrzędna rola prawa, któremu podlegają wszelkie struktury władzy. Król „rządzi, ale ma ręce skrępowane przywilejami [...] choćby był tyranem największym, nie może sądzić szlachty i ścinać jej po woli, nie może zgarnąć cudzych majątności czy odebrać urzędu” (s. 127). Zgodnie z ideami samorządności i wspólnotowości DP podkreślają wysokie kompetencje sejmików w zarządzaniu sprawami lokalnymi i we współstaniu o losie kraju poprzez posłów na sejm walny (tamże, s. 290). Największą ochroną prawną cieszą się właśnie prawa obywatela (s. 290), aczkolwiek ich egzekucja kuleje ze względu na słabość władzy wykonawczej, zwłaszcza na niebezpiecznych i mało cywilizowanych terenach (s. 144-149). Stałym problemem I RP są bezkarni przestępcy kpiący z wyroków sądów; jaskrawym przykładem Samuel Łaszcz (s. 184). Prócz rozbójników prawo łamią i wielcy magnaci, których władza bywa zagrożeniem dla idei demokracji i równości szlacheckiej. „Wszędzie sięgają wpływy lokalnych panów” (s. 278), jednak i temu może zaradzić szlachecka samorządność w postaci doraźnie powoływanych oddziałów zbrojnych, gotowych wesprzeć zbyt szczupłe siły wymiaru sprawiedliwości (s. 179).

Opis I RP w 2 ed. jest skrajnie subiektywną gawędą Onufrego Zagłoby, gdzie Sarmacja jawi się niemal ideałem, lecz spod szumnych deklaracji przezierna mniej chwalebna rzeczywistość. Ten sam narrator powiada: „Nikommu, proszę waszmości, nie muszę się kłaniać ni do nóg padać [...] wszyscy szlachcice są sobie równi” (s. 157), a kiedy indziej woła „Padam do nóżek, sługa uniżony jaśnie oświeconego pana. Tuszę, że waszmość nie każe mnie z alkierza wygnać?” (s. 126). Wpierw krzyczy „Dziesięć karczem ja mógłbym za jeden taki trzos kupić”, chwilę później zdradza „u mnie kiesa pusta i jużem bym myślał [...] z karczmy uciec, aby za piwo nie zapłacić” (tamże). W ten sposób narracja daje do zrozumienia, że praktyka dnia codziennego niezupełnie odpowiada głoszonym teoriom.

IV. Sarmatyzacja graczy

Przez sarmatyzację graczy rozumiem tutaj proces zaszczepiania elementów kultury sarmackiej w światopoglądzie, charakterze czy zachowaniach już nie

postaci, lecz rzeczywistych osób grających w DP. Znamienny jest tytuł Księgi VI w 2 ed.: „Pan Gracz, albo jak ducha sarmackiego w osobie własnej obudzić”. Księga ta każe mówić archaizowanym językiem również poza grą: „miast powiedzieć np. do kolegi «naley mi herbaty», rzeknij «należy mi Waść owego zamorskiego specyału»” (s. 119), a także hołdować staropolskiej gościnności:

warto pomyśleć o jadł i trunkach. Tu należy się uklon w stronę gospodarza, u którego spotka się Kompanija. [...] jeśli nie podejmie gości po pańsku i odpowiednio nie przyszykuje stołu, to śmiało go można nazwać skąpcem i gburem (s. 225).

DP zalecają podczas sesji jeść tradycyjne potrawy i pić odpowiednie dla Sarmatów trunki, w tym alkohole; rezygnować z elektrycznego oświetlenia na rzecz ogniska, kominka lub świec; przynosić elementy szlacheckiego stroju i wyposażenia, a wnosić bądź zasłaniać rażąco nowoczesne sprzęty, takie jak telewizory (s. 224-225). Porady dla graczy i prowadzących zachęcają do ręcznego wykonywania materiałów do gry (scenariuszy, kart postaci), w tym do pisania piórem. Graczom proponuje się spisywanie pamiętników z przeżytych w grze przygód (s. 122). Wszystkie te działania są związane z graniem w DP, ale nie dotyczą fikcyjnego świata gry, lecz realnych ludzi-graczy w ich fizycznej rzeczywistości. Mają oni upodabniać się do dawnej szlachty w znacznie szerszym zakresie niż wynikający z potrzeb samej gry.

Podręcznik zawiera pokaźny zasób informacji o I RP z naciskiem na kulturę szlachecką, a także zachęca do dalszego poszerzania wiedzy i do obcowania z kulturą sarmacką na wielu płaszczyznach, które – co ciekawe – niekoniecznie muszą się wiązać z sesjami DP. Podręczniki obu edycji rekomendują beletrystykę historyczną Sienkiewicza i Komudy, utwory muzyczne nawiązujące do Sarmacji (m.in. płytę „Sarmatia” Jacka Kaczmarskiego, muzykę filmową z *Pana Wołodyjowskiego* i serialu *Czarne chmury*) i autentyczną muzykę dawną (1997, s. 200-201; 2008, s. 226-227). Druga edycja poleca Szlachecką Grę Karcianą *VETO!*, zachęca do odwiedzania zabytków z epoki (s. 118), do udziału w sarmackich LARP-ach (teatralnych grach fabularnych) i w ruchu rekonstrukcji historycznej (s. 326-327), drukuje nawet wykrój krawiecki żupana (s. 328) i śpiewnik sarmacki. Co więcej, DP nakłaniają do zapoznania się z dziedzinami wiedzy, które dawniej musieli zgłębiać prawdziwi szlachcice: heraldyką, łacińskimi sentencjami i staropolskim piśmiennictwem (1997, s. 327-329; 2008, s. 318-325). Reasumując, *Dzikie Pola* chcą z graczy uczynić pasjonatów kultury sarmackiej w jej wszelkich przejawach, historycznych i dzisiejszych.

Zachowania poza grą, związane z sesją gry	Wiedza	Inne działania, niekoniecznie związane z grą
archaizacja języka	ogólna znajomość historii i kultury RP szlacheckiej	lektura beletrystyki historycznej
dobór tradycyjnych potraw i napojów	znajomość <i>Trylogii</i> Henryka Sienkiewicza	słuchanie muzyki dawnej i inspirowanej Sarmacją; także nauka pieśni (śpiewnik załączony do 2 ed.)
hojna gościnność	elementy heraldyki i genealogii	wizyty w zabytkach z epoki
rezygnacja z elektrycznego oświetlenia	wybór cytatów łacińskich	rekonstrukcje historyczne
pisanie piórem	wybór poezji i prozy staropolskiej	inne gry o tematyce sarmackiej
pamiętnikarstwo		
ręczne wykonywanie kart postaci, map, scenariuszy etc.		
gromadzenie rekwizytów		
teatralność zachowań		

Tabela 3: Sarmatyzacja graczy

Podsumowanie

Sarmackie dziedzictwo kulturowe w *Dzikich Polach* zostało omówione w czterech aspektach: stereotypu Sarmaty, sarmackiej ideologii, wizerunku I RP oraz sarmatyzacji samych graczy. Obraz I RP jako państwa nie jest tu idealny (przestępczość, korupcja, niewydolność administracyjno-skarbowa), lecz gloryfikowany jako jedyna w Europie i Azji oaza wolności. W zestawieniu

ze szlachtą cudzoziemską (nie mówiąc o pospółstwie) Sarmaci w DP górują we wszystkim: mocniejsi w szabli, siodle i przy kielichu, lepiej wykształceni, odważniejsi, uczciwsi, bardziej honorowi, życzliwi i gościnni, mniej za to krwiożerczy. Nade wszystko zaś – miłujący wolność własną, ale szanujący i cudzą oraz skłonni do poświęceń dla dobra wspólnego. Postacie graczy uosabiają typ gospodarza, rycerza, obywatela lub negatywny stereotyp agresywnego warchoła – ale nawet ów polski warchoł i zabijaka ceniony jest wyżej od służalczego Moskala czy zdradzieckiego Włocha. Często zresztą wzór warchoła przenika się z wzorcami pozytywnymi, gdzie „rycerz Chrystusowy” to „zarazem pijanica i burda sławny, co zwady żadnej nie przepuści” (s. 8). DP przekonują graczy, że historyczny świat gry nie jest tu zmyślony, lecz „prawdziwy”, tzn. zgodny z dzisiejszym stanem wiedzy o I RP. W tak nakreślonej wizji Sarmacji gracze mają przenosić się w wyobraźni jako fikcyjne postacie – takie jest bowiem sedno gier RPG – jednak DP idą znacznie dalej. Wykraczając poza grę fabularną *sensu stricto*, nakłaniają graczy, by przenosili część sarmackich zwyczajów do własnego życia, a także by samodzielnie zgłębiali historię Sarmacji i sięgali po inne dostępne dziś formy (gry, książki, muzykę) wskrzeszania kultury sarmackiej. Prześiąknięte dumą z sarmackiej tradycji, *Dzikie Pola* są zarazem formą jej popularyzacji.

LITERATURA

- Boguicka, M. (1994). *Staropolskie obyczaje w XVI-XVII wieku*. Warszawa: PIW.
- Bystroń, J. (1960). *Dzieje obyczajów w dawnej Polsce*. Warszawa: PIW.
- Jacek Komuda (23 października 2010). *Wikipedia, wolna encyklopedia*. Online: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Jacek_Komuda>. Data dostępu: 20 grudnia 2010.
- Kersten, A. (1988). *Hieronim Radziejowski. Studium władzy i opozycji*. Warszawa: PIW.
- Komuda, J. (1999). *Opowieści z Dzikich Pól*. Warszawa: Alfa.
- Komuda, J., Jurewicz, M., Baryłka, M. (1997). *Dzikie Pola. Rzeczpospolita w ogniu*. Warszawa: MAG.
- Komuda, J., Mochocki, M., Machlowski, A. (2008). *Dzikie Pola. Rzeczpospolita w ogniu* (2 ed., wyd. 2 poprawione). Kraków: Max Pro. (Pierwsze wydanie 2005).
- Kowalski, J. (2006). *Niezbędnik Sarmaty*. Poznań: Fundacja Św. Benedykta.
- Kuchowicz, Z. (1975). *Obyczaje staropolskie*. Łódź: Wydawnictwo Łódzkie.
- Łoziński, W. (1978). *Życie polskie w dawnych wiekach*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Mochocki, M. (2005). Rycerz, ziemianin, obywatel. Wzorce osobowe szlachcica w literaturze baroku. *Most: Barok. Przewodnik dla licealistów*. Warszawa: Stentor, s. 26-30.
- Opaliński, E. (2001). *Sejm srebrnego wieku 1587-1652*. Warszawa: Wydawnictwo Sejmowe.
- Topolski, J. (1994). *Polska w czasach nowożytnych. Od środkowoeuropejskiej potęgi do utraty niepodległości (1501-1795)*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

dr Michał Mochocki, filolog angielski, adiunkt w Katedrze Filologii Angielskiej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, michal.mochocki@gmail.com

Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej *Dzikie Pola*

Abstrakt

Świat kreowany przez Szlachecką Grę Fabularną „Dzikie Pola” bazuje na realiach siedemnastowiecznej Rzeczypospolitej. Podejmując szeroki opis geografii, polityki i prawa, a także kultury i mentalności sarmackiej, „Dzikie Pola” tworzą wielopłaszczyznowy obraz państwa i społeczeństwa szlacheckiego, akcentując unikalność i znaczenie tego obrazu dla polskiej tożsamości kulturowej. Jak zatem wygląda dziedzictwo Sarmacji widziane przez pryzmat gry „Dzikie Pola”? Analizując podręczniki do obu edycji gry (1997 i 2005/2008), zwrócę uwagę na cztery aspekty. Po pierwsze, stereotyp szlachcica-Sarmaty i jego warianty. Po drugie, wartości ideowe i normy obyczajowe ukazane jako typowe dla społeczeństwa szlacheckiego. Po trzecie, wizerunek Rzeczypospolitej Obojga Narodów jako bytu politycznego, gospodarczego i militarnego. Na koniec przyjrę się, jak podręcznik wykracza poza samą grę, zachęcając graczy do dalszego zgłębiania tradycji sarmackiej i przenoszenia jej elementów do własnego życia.