

Marika Markowska

Kaszubska "Baśka" w nowej odsłonie

Acta Cassubiana 15, 114-138

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Marika Markowska
Gdańsk

Kaszubska „Baśka” w nowej odsłonie

Na Kaszubach popularne stają się turnieje w karcianą grę zwaną „Baśka”. Artykuł powstał na podstawie mojej pracy magisterskiej pod tytułem „(Re)konstrukcja tradycji jako czynnik kształtujący tożsamość. Na przykładzie gry w »Baśkę«”. Główne pytanie, jakie zadaję, brzmi: czy i jaki jest wpływ (re)konstruowania tradycji na tożsamość graczy? Poza poszukiwaniem odpowiedzi na to i szereg bardziej szczegółowych pytań, chciałam także stworzyć obraz specyficznego świata społecznego, jaki tworzy ta gra.

Opisuję kolejno pojęcia tożsamości i tradycji oraz teorię gier i zabaw Rogera Calloisa. Następnie przedstawiam metodologię badania oraz wykorzystane techniki i charakteryzuję główne cechy, jakie posiada grupa baśkarzy. Druga część tekstu opowiada o świecie kart i gier karcianych oraz jak plasuje się w nim „Baśka”. Prezentuję także charakterystykę świata społecznego tworzonego przez Baśkę kiedys i jego aktualny obraz. Ostatnią część stanowią wyniki badań.

Teoria – najważniejsze pojęcia

Dwoma najważniejszymi pojęciami dla poniższej analizy są tożsamość oraz tradycja. Oba są problematyczne do stosowania z powodu swojej niejasności i różnic w sposobie ich pojmowania przez naukowców. Większość z nich tworzy dla tych pojęć definicje projektujące, tj. takie, które tylko proponują lub zalecają rozumienie danego terminu. Przy braku jednej stałej definicji trudne jest podejmowanie polemiki pomiędzy naukowcami czy stworzenie jednolitej teorii dotyczącej zjawiska.

Istnieje stały konflikt pomiędzy wieloma identyfikacjami czynionymi przez jednostkę i jej otoczenie, a jej poczuciem „pozostawania sobą”. W zależności od okoliczności „uruchamiany” jest jeden z elementów identyfikacji, ten, który staje się najważniejszy w danej definicji sytuacji. Żaden z tych elementów nie istnieje

obiektywnie, stają się one „rzeczywiste tylko w takim stopniu, w jakim ktoś je za takie uważa”¹. Rodzi się zatem pytanie: jak w takim razie badać tożsamość jako swoistą całość?

Nie można analizować tożsamości w oderwaniu od grup i kultury, które są czynnikami ją kształtującymi. Stanowi to kolejny problem, ponieważ tworzą się trzy wymiary, w których należy się poruszać – wymiar jednostki, wymiar kultury i wymiar grupy. Wymiar jednostkowy nie stanowi problemu, ponieważ jednostki są bezpośrednio dostępne i możliwe do zbadania. Jednak co z pozostałymi? Kultura jako taka nie posiada przecież możliwości przeprowadzania aktów autoidentyfikacji. Co tak naprawdę jest przedmiotem rozważań – jednostka czy grupa?

Anzelm Strauss twierdził, że nie można tożsamości jednoznacznie zdefiniować, „gdyż jest ono [pojęcie – M.M.] tak heterogeniczne i nieuchwytne, że budowanie definicji jest niewskazane”². Ta myśl jest wciąż aktualna i wydaje się, że tożsamość lepiej traktować jako tzw. pojęcie uczulające, czyli takie, które zauważa problem i sygnalizuje jego istnienie³. Stosując się do tego zalecenia i nie zagłębiając się w wielość teorii tożsamości, najprościej określić ją poprzez takie synonimy, jak: autodefinicja, określenie siebie, narracja o sobie czy obraz siebie.

„Kultura stanowi swoisty rdzeń tożsamości”⁴, ponieważ to ona stanowi kontekst, w którym tożsamość się kształtuje. Porządkuje doświadczenia zarówno jednostki, jak i grupy, tworzy zewnętrzne ramy autoidentyfikacji za pomocą systemu wartości, wykorzystywanych symboli, wzorców itd. Internalizując je w procesie socjalizacji, człowiek nabywa tak zwanej tożsamości kulturowej⁵.

Jednym z jej elementów jest tożsamość etniczna. Bliskie jej jest pojęcie etnosu, czyli „zespołu cech charakteryzujących kulturę grupy odrębnej etnicznie”⁶. Zanurzenie w tej kulturze wynikające z socjalizacji sprawia, że jednostka czuje się odrębna kulturowo od członków innych zbiorowości. Tożsamość etniczna może być zarówno pierwszą identyfikacją jednostki, jak i czymś samoświadomym. W pierwszym przypadku tradycja i kultura etniczna przyjmowane są jako oczywiste, natomiast w drugim przypadku człowiek świadomie podejmuje wysiłek przyjęcia ich. Jako podstawowe czynniki kształtujące tożsamość etniczną Monika

¹ R. Szwed, *Tożsamość a obcość kulturowa. Studium empiryczne na temat związków pomiędzy tożsamością społeczno-kulturową, a stosunkiem do obcych*, Lublin 2003, s. 34.

² I. Ślęzak, *Tożsamość współczesnych poetów. Rozważania z perspektywy interakcjonistycznej*, [w:] *Wokół tożsamości; teorie, wymiary, ekspresje*, red. I. Borowik, K. Leszczyńska, Kraków 2007, s. 215.

³ Tamże, s. 215.

⁴ R. Szwed, *op. cit.*, 28.

⁵ M. Mazurek, *Tożsamość kaszubska jako tożsamość nabyta – analiza zjawiska*, [w:] *Ślązacy, Kaszubi, Mazurzy i Warmiacy – między polskością a niemieckością*, red. A. Sakson, Poznań 2008, s. 210.

⁶ J. Nikitorowicz, *Grupy etniczne w wielokulturowym świecie*, Sopot 2010, s. 17.

Mazurek podaje język, przestrzeń i pochodzenie⁷. Język kształtuje sposób rozumienia rzeczywistości, jak powiedział Ludwig Wittgenstein: *granice mojego języka wyznaczają granice mojego wszechświata*. Przestrzeń silnie powiązana jest z grupami regionalnymi i kolejnym czynnikiem, czyli pochodzeniem, co objawia się między innymi w ciągłości pokoleniowej w danym miejscu zamieszkania.

Drugim kluczowym pojęciem jest tradycja. Jak wspomniano wcześniej, stosowanie tego pojęcia w nauce także jest problematyczne. Tak jak pojęcie tożsamości nie zostało ono jednoznacznie zdefiniowane, często stosuje się je w potocznym rozumieniu jako coś oczywistego, czego definiować nie ma potrzeby. Anna Gomuła zarzuca autorom zbyt swobodne posługiwanie się tym pojęciem, mieszanie i zamienne stosowanie z takimi pojęciami jak dziedzictwo i dorobek. Według autorki tradycja nie spełnia także podstawowych kryteriów, by być stosowana jako termin naukowy. Jest niejasne i nie ma jednej powszechnej definicji, lecz – co ważniejsze – nacechowane jest wartościująco⁸, powoduje bowiem jednoznacznie pozytywne skojarzenia.

Pomimo powyższych zarzutów pojęcie tradycji nadal się stosuje. Nawet rozumiana jako coś swojego, coś istniejącego i obowiązującego „od zawsze”, każda tradycja musiała mieć swój początek, zostać kiedyś przez kogoś wymyślona i stworzona. Podtrzymują ją powtarzane rytuały, które zapewniają także poczucie przynależności, albo mogą je tworzyć.

Termin tradycja wynaleziona oznacza „zespół działań o charakterze rytualnym lub symbolicznym, rządzonej zazwyczaj przez jawnie lub milcząco przyjęte reguły; działania te mają wpajać ludziom pewne wartości i normy zachowania przez ciągłe recepcje – co siłą rzeczy sugeruje kontynuowanie przeszłości”⁹. Takim rodzajem tradycji są po pierwsze te, których początki są nieznanne i niewyjaśnione, ginące w mroku dziejów. Po drugie, są to tradycje wymyślone stosunkowo niedawno, w celu budowania jedności grupy i jej poczucia tożsamości. Odwołują się one do symboli i wartości znaczących dla zbiorowości oraz do jej przeszłości. Mogą one bazować na tradycjach już istniejących, modyfikując je, dodając nowe elementy i rozszerzając ich granice.

Tradycja także kształtuje tożsamość jednostki, pozwalając jej na umieszczenie siebie w szerszym kontekście społeczno-kulturowym. Daje jej poczucie zakorzenienia w przeszłości, wpływając na jej teraźniejszość, może stanowić jedną z identyfikacji. Jednostka może także interpretować tradycję na swój sposób, wtedy staje się ona „indywidualnie konstruowanym i wybieranym kontekstem interpre-

⁷ M. Mazurek, *Język, przestrzeń, pochodzenie. Analiza tożsamości kaszubskiej*, Gdańsk 2010, s. 96, 187, 229.

⁸ A. Gomuła, *Tradycja, dziedzictwo, dorobek – rekonesans terminologiczny*, [w:] *Tradycja: wartości i przemiany*, red. J. Adamowski, J. Styk, Lublin 2009, s. 11-15.

⁹ E. Habsbawm, *Wprowadzenie. Wynajdywanie tradycji*, [w:] *Tradycja wynaleziona*, red. E. Habsbawm, T. Ranger, Kraków 2008, s. 10.

tacji i reinterpretacji aktualnego doświadczenia”¹⁰, jednym z narzędzi do tworzenia siebie.

Dla dalszych rozważań istotna jest także teoria gier i zabaw Rogera Callois’a. Według niego gry są czynnościami: dobrowolnymi, wyodrębnionymi czasoprzestrzennie, zawierającymi element niepewności, bezproduktywnymi oraz ujętymi w normy, jakimi są reguły gry¹¹. Nikogo nie można zmusić do zabawy albo do udziału w grze, jego udział musi być dobrowolny. Musi mieć on też możliwość swobodnego opuszczenia gry w dowolnie wybranym przez siebie momencie. Gra ma miejsce zawsze tu i teraz, albo za jakiś czas, w ustalonym miejscu. Kolejna cecha – niepewność – dotyczy oczywiście wyniku gry, tego, kto zwycięży. W momencie, w którym stanie się to jednoznaczne i nieodwracalne, gra przestaje sprawiać przyjemność. Zasady gry muszą być znane wszystkim uczestnikom – przystępując do rozgrywki, milcząco akceptuje się jej reguły. Kto łamie zasady, podważa je, niszczy grę, ponieważ jej sensem jest ona sama.

Gry są zjawiskiem kulturowym i posiadają wymiar społeczny. Gromadzą widownię, umożliwiają rywalizację pomiędzy jednostkami, prowokują powstawanie instytucji, hierarchii, struktur organizacyjnych itp. Pomimo swojego odseparowania od rzeczywistości, uczą one także reguł panujących w prawdziwym życiu. Przykładowo, podejmując grę, zakłada się wolę zwycięstwa w ramach ustalonych reguł, jednocześnie należy liczyć się z możliwością porażki. „Trzeba przewyciężyć przeciwnika kurtuazją, z zasady darzyć go zaufaniem i pokonywać bez uczucia niechęci (...) należy bez złości czy rozpaczliwej zgodzić się na klęskę. Ten, kto się obraża czy skarży, kompromituje się”¹².

W zależności od postawy gracza Callois wyróżnia cztery typy gier:

- *agon*,
- *elea* (lub *alea*),
- *mimicry*,
- *ilinx*.

Dla rozważań o „Baśce” najważniejsze są dwa pierwsze rodzaje. *Agon* to gry oparte na współzawodnictwie i rywalizacji. Ich podstawową zasadą jest równość szans wyjściowych. Jest to sytuacja idealna i nierealna, niemniej jednak za każdym razem dąży się do takiego stanu. We współzawodnictwie liczy się przewaga jednego gracza nad drugim w aspekcie jakiejś cechy, dlatego tak ceni się trening i wytrwałość w podejmowaniu wysiłku ku samodoskonaleniu się¹³. Natomiast

¹⁰ I. Machaj, *Tradycja a kształtowanie się tożsamości społecznej* [w:] *Tradycja: wartości i przemiany*, red. J. Adamowski, J. Styk, Lublin 2009, s. 177.

¹¹ R. Callois, *Gry i ludzie*, Warszawa 1997, s. 17-20.

¹² Tamże, s. 17.

¹³ Tamże, s. 23-24.

alea czy też *elea* to gry związane z przypadkiem: gracz zdaje się w nich na los. *Elea* „ujawnia, kogo los darzy swą łaską”¹⁴, nie chodzi tu o pokonanie fizycznego przeciwnika, tylko własne szczęście. Do tego rodzaju należą rozmaite gry hazardowe, na przykład ruletka czy różnego rodzaju loterie.

Mimicry to gry i zabawy oparte na naśladownictwie (np. teatr czy dzieci w zabawie naśladowujące dorosłych), natomiast w *ilinux* najważniejsze jest fizyczne oszołomienie wywołane na przykład skokiem adrenaliną.

Wszystkie powyższe typy gier mogą wchodzić ze sobą w związki. Niektóre są naturalne, inne przypadkowe, a jeszcze inne wręcz zakazane. Gry karciane należą do naturalnego związku *agon – elea*. Pomijając aspekt hazardu, przy kartach umiejętności walczą z przypadkiem. Los decyduje o tym, jakie karty gracz dostanie na rękę, ale ich wykorzystanie zależy już od jego własnych zdolności.

Metodologia oraz wykorzystane techniki badawcze

„Ludzie żyją w środowisku symbolicznym, w środowisku obiektów obdarzonych podzielanymi przez nich znaczeniami”¹⁵. Znaczenia te kreowane są w interakcjach pomiędzy jednostką a jej otoczeniem. Może nim być inna jednostka, ale także na przykład dzieło sztuki czy obraz. Proces działania-nadawania znaczenia jest jednoczesny z dekodowaniem znaczeń, interpretowaniem ich i dostosowywaniem swoich działań do wytworzonej definicji sytuacji. Są to główne założenia interakcjonizmu symbolicznego, który przyjęto jako jeden z dwóch paradygmatów pracy i badania. Zakłada on respektowanie natury świata empirycznego – stosowane pojęcia, koncepcje i powstająca teoria powinny wynikać z obserwacji rzeczywistości, a nie na apriorycznie przyjętych modelach, „pod dyktando jakiegoś ustalonego schematu teoretycznego czy procedury »naukowej«”¹⁶. Należy przestrzegać zjawiska tak, jak funkcjonują one w ludzkiej świadomości.

Ten sposób rozumienia badań nazywany jest współczynnikiem humanistycznym. Stanowi on podstawę drugiego z przyjętych paradygmatów, czyli socjologii humanistycznej, zajmującej się w głównej mierze badaniem kultury. W procesie analizy uwzględnia ona świadomość jednostki, zakładając, że zjawisko obserwowane nawet tylko na poziomie behawioralnym może mieć różne znaczenie w zależności od świadomości jednostki. Interpretacja zależy od definicji sytuacji wypracowanej przez jednostkę/jednostki biorące udział w zdarzeniu czy nawet obserwujące je¹⁷.

¹⁴ Tamże, s. 25.

¹⁵ E. Hałas, *Interakcjonizm symboliczny. Społeczny kontekst znaczeń*, Warszawa 2006, s. 96.

¹⁶ H. Blumer, *Interakcjonizm symboliczny*, Kraków 2007, s. 40.

¹⁷ E. Mokrzycki, *Do nauki przychodzi się nie tylko z pytaniami*, Warszawa 2007, s. 80.

Wszystkie techniki wykorzystane w badaniu należały do jakościowych metod badawczych. Badania tego typu traktowane są jako wymiana wiedzy społecznej, gdzie „metoda jest zaledwie »mediatorem« pomiędzy badaczem, a rzeczywistością”¹⁸. Odrzucają sztywną strukturę narzędzi, dzięki czemu wymogi związane z metodą nie górują nad problemem, pojęcia wynikają z obserwacji rzeczywistości, a nie wcześniejszych przewidywań badacza.

Główną techniką zbierania informacji w przeprowadzonym badaniu jest wywiad. Już sama angielska nazwa – *interview* – wskazuje na charakter wywiadu. Według Steinara Kvale wiedza powstaje w wyniku interakcji w trakcie wywiadu¹⁹. Wywiady przeprowadzono zgodnie z proponowaną przez Jean-Claude’a Kauffmann’a koncepcją *wywiadu rozumiejącego*. Dopuszcza ona przystępowanie do badania z pewnymi hipotezami, do których należy jednak podchodzić elastycznie i z dystansem²⁰. Pozwala także na rozsądne zaangażowanie badacza w prowadzoną rozmowę i swobodne traktowanie struktury wywiadu, w celu zachowania naturalności toku rozmowy i szczerości respondenta. Należy pozwolić mu na swobodne tworzenie własnej tożsamości i jej jedności w sytuacji wywiadu²¹.

Wywiady podzielone były na dwie części. Pierwszą była część narracyjna, respondent odpowiadał na prośbę o opowieść o swojej przygodzie z grą w „Baškę”. Pytanie to ułatwiało respondentowi wejście w rolę gracza i aktywowanie tego elementu tożsamości i pozwalało uzyskać informacje na temat obrazu przeszłości świata społecznego gry. W drugiej części rozmówca odpowiadał na przygotowane wcześniej pytania, zadawane w kolejności wynikającej z toku rozmowy. W sumie przeprowadzono jedną rozmowę o charakterze nieformalnym na etapie eksploracji zjawiska oraz siedem wywiadów w trakcie badania.

Respondentów do wywiadów dobierano metodą kuli śnieżnej. Polega ona na pozyskaniu kontaktu do pierwszej osoby i uzyskaniu od niej kontaktów do następnych rozmówców. Nie jest to próba reprezentatywna, dlatego stosuje się ją najczęściej do badań o charakterze eksploracyjnym²². W wyniku zastosowania takiej metody doboru próby ma ona dość specyficzny charakter. Zarówno pierwszy informator, z którym przeprowadzono nieformalną rozmowę, jak i pierwsza osoba, do której zgłoszono się z propozycją rozmowy, były osobami dość wysoko postawionymi w hierarchii środowiska. Uzyskane kontakty prowadziły do podobnych osób, dlatego można powiedzieć, że w głównej części badania brali udział członkowie elit tego środowiska.

¹⁸ A. Wyka, *Badacz społeczny wobec doświadczenia*, Warszawa 1983, s. 30.

¹⁹ S. Kvale, *InterViews. Wprowadzenie do jakościowego wywiadu badawczego*, Białystok 2004, s. 26.

²⁰ J-C. Kauffmann, *Wywiad rozumiejący*, Warszawa 2010, s. 55.

²¹ Tamże, s. 93.

²² E. Babbie, *Podstawy badań społecznych*, Warszawa 2008, s. 211.

Pozostałe wykorzystane techniki miały charakter pomocniczy. Pierwszą z nich jest obserwacja. Przeprowadzono dwie, każdą na turnieju gry w „Baškę”. Pierwsza z nich miała charakter niejawni nieuczestniczący i przeprowadzono ją we wstępnej fazie przygotowań do badań. Miała ona charakter eksploracyjny. Jej głównym celem było rozeznanie, jak wygląda turniej. Druga obserwacja miała charakter jawny nieuczestniczący. W jej trakcie przeprowadzono szereg krótkich, nieformalnych rozmów, kiedy to podpytywano głównie o wspomnienia związane z grą. W badaniu wykorzystano także analizę treści. Poddano jej strony internetowe związane z „Bašką”, które przeanalizowano pod kątem obecności treści nawiązujących do kaszubskiej tradycji etnicznej oraz języka kaszubskiego.

Opis badanej grupy

Badaną grupę tworzą uczestnicy rozgrywek turniejowych w karcianą „Baškę”. Będąc bardziej ścisłym, należałoby chyba raczej mówić o grupie złożonej z podgrup, ponieważ istnieją regionalne ligi organizujące regularnie odbywające się turnieje. W ramach lig prowadzona jest klasyfikacja punktowa zarówno indywidualna, jak i drużynowa. Poniższy opis grupy jest obrazem wyłaniającym się z obserwacji oraz rozmów z respondentami, które umożliwiły zauważenie pewnych ogólnych tendencji.

Na ligowych turniejach spotyka się zazwyczaj od około czterdziestu do nawet ponad stu osób, zależnie od wielkości ligi. Dominują ludzie starsi, po pięćdziesiątym roku życia lub w wieku emerytalnym. Młodzi, tj. dzieci, uczniowie, studenci, czy też osoby rozpoczynające dorosłe życie, pojawiają się sporadycznie. Środowisko zdominowane jest przez mężczyzn, w rozgrywkach biorą udział pojedyncze kobiety. Być może właśnie dlatego każda liga przyznaje na koniec sezonu nagrodę dla kobiety, która osiągnęła najlepszy wynik w ogólnej klasyfikacji, chcąc w ten sposób zachęcić panie do udziału w rozgrywkach.

Świat karciany

Nie można jednoznacznie określić, kiedy wynaleziono karty, ani komu zagorzali karciarze mogą być wdzięczni. Na Zachodzie Europy już w średniowieczu grano tak namiętnie, że święty Bernard ze Sieny w 1379 roku cisnął na grających klątwę²³. Rozrywka ta upowszechniła się wraz z wynalezieniem druku, który uczynił produkcję kart tańszą i szybszą. Wcześniej były one wykonywane ręcznie,

²³ A. Hamerliński-Dzierożyński, *O kartach, karciarzach, grach pocziwych i grach szulerskich. Szkice obyczajowe z wieków XV–XIX*, Kraków 1976, s. 7.

przez wyspecjalizowanych rzemieślników, zwanych z niemiecka kartenmacherami, z łacińska cartariusami lub po polsku carthownykami, czyli po prostu kartownikami. Do Polski karty zostały przywiezione przez kupców i dostojników podróżujących za granicę. Pierwsza wzmianka w polskich dokumentach pochodzi z połowy XV wieku. Jest zapisem z ustawy krakowskiej bursy akademickiej i, oczywiście, zakazuje „kart grawania”²⁴.

Od tego czasu grali w karty wszyscy – od prostego chłopca po samego króla. Z zamiłowania do karcianych rozrywek zasłynął Zygmunt Stary, o którym Kochanowski pisał, jak to „grając we flusa, iż mu przyszły dwa króle, powiedział, że ma trzy króle; kiedy go gracze pytali »A gdzie trzeci?« »A tom ja – powiada – trzeci« i wziął grę”²⁵. XVIII wiek stał się czasem szaleńczego hazardu, trwonienia fortun i złotym wiekiem dla oszustów. To wtedy zbierali największe żniwo, chociaż zawodowi oszuści zaczęli pojawiać się już sto lat wcześniej. Moda na wielki hazard przysłała z Francji, z dworu Ludwika XIV. Znużonym dworzanom hazard „pozwalal zapomnieć o pustce, odrzucić na chwilę fałsz, konwenans, pancierz etykiety. Darzył godzinami uczuć bez kłamstwa (...)”²⁶.

Z Francji przywędrowały także karty w znanej nam dzisiaj formie. Nowa talia zwana francuską dominowała na dworach i liczyła pięćdziesiąt dwie karty. Pojawiły się znane nam dziś „kolory” – pik, kier, karo, trefl. Wygrywał ten, kto zdobył więcej „lew”, a nie „wziętek”, rezygnujący z dalszej gry „pasował”, a nie „bastował” lub „kajał się”. „Atut” zastąpił „tromf” jako określenie na najsilniejszy kolor, a talię zaczęto „tasować” miast „kartować”. Zmieniły się nawet nazwy figur – „as” zastąpił „tuza”, „dama” „rycerza”, a „walet” „giermka”. Natomiast na wsiach nadal używano kart polskich. Talia liczyła trzydzieści sześć kart, o czterech „maściach”, które stanowiły wino, czerwień, dzwonki i żółędzie. Należy zauważyć, że do tej pory czasami stosuje się starą terminologię, nie jest to jednak powszechne. Dopiero w XIX wieku pojawiły się karty z odbitym popiersiem figury, wcześniej postaci przedstawiano w całości²⁷.

Karty służyły nie tylko rozrywce, ale również celom edukacyjnym. Powstały specjalne talie, jak np. patriotyczna przedstawiająca wybitnych Polaków, biblijna z postaciami ze Starego Testamentu czy „geograficzna”, gdzie każdy kolor odpowiadał jednej krainie, a na kartach znaleźć można było ich mapy, z oznaczonymi miastami, ośrodkami handlu i głównymi produktami eksportowymi²⁸.

Współcześnie karty przeniknęły do różnych sfer życia. Stosuje się żargon karciany, używając takich zwrotów, jak „zagaiać parol” czy „dupek żółedny”. Pierwszy

²⁴ Tamże, s. 8.

²⁵ Tamże, s. 16.

²⁶ Tamże, s. 93-94.

²⁷ Tamże, s. 33-38.

²⁸ Tamże, s. 40-41.

zwrot odwołuje się do zapomnianej już gry o nazwie faraon, w której zaginało się róg karty, na którą obstawiano ponownie wygraną wcześniej sumę. Zagranie to nazywało się „parowaniem” albo „graniem na parol”. Drugi zwrot odnosi się do treflowego waleta, ze staropolska zwanego właśnie „dupkiem”, natomiast żółędzie były określeniem na trefle. Mówimy o „pokerowej twarzy”, „asie w rękawie” – przykłady karcianych odniesień w języku można by mnożyć.

Motyw zdomował się także w kulturze. Karta jokera, która może zastępować dowolnie wybraną przez gracza kartę, kojarzona jest z niespodzianką, niepewnością, czasem oszustwem. Tę symbolikę wykorzystali twórcy filmu *Batman i Joker*, w którym tytułowy Joker sieje chaos i zniszczenie. Na taką interpretację jokerów wpływać może także graficzne przedstawianie – jego postać zawsze przedstawiana jest w całości, zazwyczaj ubrana na modłę bladeńską i z lekko niezrównoważonym uśmiechem na twarzy.

Symboliczna jest także karta pikowego asa. Ta zwyczajowo najbardziej zdobiona i najładniejsza karta w talii symbolizuje śmierć. Amerykańscy żołnierze w trakcie wojny w Wietnamie wkładali ją za opaskę na helmie. Stanowić to miało dla wroga symboliczny znak „celuj tutaj”, w ten sposób rzucano śmierci wyzwanie. Świadczyło to o straceńczej odwadze i pogardzie dla śmierci. Od tego czasu as pik, w którego zdobieniach często wykorzystywany jest motyw ludzkiej czaszki, nazywany jest *death card* (ang. karta śmierci).

Motyw kart i hazardu często pojawia się także w popkulturze, na przykład w filmach. Szczególnie w takich, które opowiadają gangsterskie przygody. Długi karciane często stanowią początek historii albo jej istotny element. Skłonność do hazardu i ryzyka bywa istotnym elementem rysu charakteru jednego z bohaterów, także w książkach. Podkreśla jego niepokorność, zadziorność, niespokojną duszę. Dobrym przykładem może być postać Randall’a McMurphy’ego z książki (oraz jej ekranizacji) *Lot nad kukuleczym gniazdem*. Skojarzenia te wykorzystują także muzycy, głównie rockowi. Pasuje to do wizerunku rockmana jako jednostki niepokornej, żyjącej bez ograniczeń, nieprzejmującej się konwencjami. Najbardziej znanym utworem nawiązującym do hazardu jest najprawdopodobniej *Ace of spades* zespołu Motörhead, który przedstawia wizję gracza straceńczo opanowanego przez grę. Wyraża on też dążenie do śmierci poprzez odwołanie się do symboliki asa pik (ang. *ace of spades*).

W ten hazardowy fragment karcianego świata wpisuje się także kaszubska gra karciana „Baśka”. Dopiero od kilku lat jej charakter zmienia się na bardziej sportowy. Do gry wykorzystuje się szesnaście kart – po cztery asy, damy, walety i dziesiątki. Starsze ze staropolska nazywane są „tromfami”, pozostałe to „fele”. Na początku każdego rozdania czterech graczy licytuje („rajcuje”), decydując w ten sposób o punktach, starszeństwie kart i układzie „kto gra z kim”²⁹.

²⁹ R. Górny, niepublikowana praca „Vademecum gry w BAŚKĘ dla początkujących amatorów i zaawansowanych”, s. 3-5.

Gra zmieniała się na przestrzeni lat. *„Mój ojciec, on ma teraz siedemdziesiąt lat, pamięta jeszcze inną Baškę. Grało się wtedy dwudziestoma kartami, jeszcze króle wtedy były i spokojnie można było rozgrywać nie tylko w cztery, ale także w pięć osób. Albo miał gracz pięć kart, a jak grali w pięciu to cztery”* (W6; N.K.)³⁰. Ostatnie zmiany zostały wymuszone pojawieniem się rozgrywek ligowych. W różnych rejonach Kaszub grano różniące się drobiazgami, ale jednak inne wersje gry. *„Trzeba to było ujednoczyć, potrzebne były zasady”* (W6; N.K.). Obowiązują one teraz we wszystkich ligach, za wyjątkiem tych, które dedykowane są tak zwanej Czarnej Bašce.

Istnieje przekonanie, że Baška znana jest na Kaszubach od stuleci³¹. Znajomość zasad przekazywano ustnie, ponieważ większość grających należała do społeczności wiejskiej, niepiśmiennej, stąd też brak pisemnych źródeł o historii gry. Jedynym znanym faktem na temat przeszłości Baški jest jej powiązanie z Lisem, inną grą popularną na Kaszubach. Nie wiadomo, jaka jest dokładna etymologia nazwy „Baška”. Podejrzewa się, że być może pochodzi ona od czczonej na Kaszubach św. Barbary. Inna teoria głosi, że „Baška” pochodzi od kierowej dziesiątki, tzw. maški – *„najstarszą kartą była tak zwana maška (...) mimo że ona teraz jest druga, dziesiątka kier”* (W1; L.). Podejrzewa się, że korzenie gry mogą sięgać XVI lub XVII wieku (Inf.), a sama gra powstała na początku wieku XIX³².

W Wielkopolsce gra się w podobną do Baški grę o nazwie Kop, bądź Kopa. *„Zaczęłem studia w Poznaniu. I o dziwo spotkałem też, bo ja zawsze byłem przekonany, że Baška to jest tylko kaszubska gra. No ale oni grają w to samo, tylko że Kop to nazywają, grają w Kopa”* (W2; L.). Równie często wymieniano Baškę jednym tchem ze skatem. Wydaje się, że wynika to jednak nie z podobieństwa obu gier, co raczej z popularności, którą cieszą się na Kaszubach. Można także spotkać się z określeniem Baški jako „kaszubskiego brydża”. Jest to jednak skojarzenie błędne. Niektórzy baškarze potrafią nawet poczuć się urażeni, jeżeli użyje się tego określenia (Inf.). Skojarzenie to wydaje się tym bardziej niewłaściwe, że Baška jest grą nieprzewidywalną. W zależności od pozycji gracza te same karty mogą być wygrywające lub przegrywające. I co chyba najważniejsze w tym przypadku, nie ma schematów zagrań, jakie obecne są właśnie w brydżu. Jest on wypełniony powiedzonkami w rodzaju „trzecia ręka płacze i bije” albo zasadami grania pod najsłabszy lub najsilniejszy stół, zależnie od pozycji.

³⁰ Cytaty oznaczone jako (W+liczba; wielka litera) pochodzą z przeprowadzonych w trakcie badania wywiadów. Informacje uzyskane w trakcie obserwacji zakodowane są jako (O; liczba), natomiast te uzyskane w trakcie nieformalnej rozmowy przeprowadzonej na etapie eksploracji oznaczono symbolem (Inf.).

³¹ R. Górny, niepublikowana praca „Lāborsci Basci”, Lębork 2011, s. 1.

³² Źródło: <http://www.baska-arkada.strefa.pl/historia-baski.html>

Baśka kiedyś

Gra w karty była kiedyś bardziej powszechną rozrywką niż aktualnie. Baśka najbardziej popularna była na wsiach i w mniejszych miejscowościach. Wyznaczał to odmienny od miejskiego rytm dnia – telewizja upowszechniła się dość późno, dlatego po zakończeniu pracy i zapadnięciu zmroku szukano innych rozrywek. *„Coś trzeba było z tym czasem zrobić. Także generalnie spotykaliśmy się i graliśmy”* (W2; L.). Dlatego w Baškę grali właściwie wszyscy, niezależnie od pozycji społecznej i wieku. Grał ksiądz, dyrektor PGR, rolnik posiadający wiele hektarów ziemi i ten, który miał ich tylko kilka. Także dzieci brały udział w grze, choć do pewnego wieku tylko asystując dorosłym. Ich odpowiedzialnym zadaniem było zarządzanie pieniędzmi – siedząc przy ojcu lub dziadku, albo na jego kolanach układały pieniądze w równe stosiki, dzieliły wedle nominalów itp.

Dopiero po kilku latach wolno im było wziąć bardziej bezpośredni udział w karcianych rozrywkach. Zazwyczaj następowało to w wieku 8–12 lat. Moment zaproszenia do stołu na równych zasadach ze starymi wyjadaczami znamionował w pewien sposób uznanie za osobę dorosłą. Baśka była bowiem grą hazardową i to taką, w czasie której można była przegrać naprawdę ogromne sumy. *„Ja się nauczyłem grać, jak w wieku parunastu lat przegrałem w kilka wieczorów całą pensję”* (Inf.).

Aspekt hazardu zwyczajowo dostarczał ogromnych emocji. Przy stołach krzyczano, emocje rosły, uderzano rękoma z kartami o stół, wyklócano się o wygrane. Przy rozliczaniu ważny był każdy grosz, niezależnie od wysokości stawek, na jakie grano. I z tym bywało różnie, w zależności od towarzystwa, w jakim toczyły się rozgrywki. W rodzinie, z dziećmi grano spokojniej. Na spotkaniach znajomych stawki potrafiły osiągać naprawdę wysokie poziomy. Specyfika Baški polega na tym, że nawet grając na naprawdę niską początkową stawkę przy odpowiednim przebiegu licytacji i grze samemu przeciwko trzem, można być winnym każdemu z przeciwników nawet ponad trzysta złotych. Daje to około tysiąc złotych, które należało wypłacić od razu, a to wszystko w ramach jednego rozdania! Nic dziwnego, że przebieg windykacji długów bywał burzliwy i długotrwały.

W niektórych kręgach był zwyczaj cotygodniowego spotykania się na karty. Sąsiedzi i znajomi zbierali się w domach i wieczory, a nawet i noce spędzali z Bašką. *„Był to też jakiś taki pewien nieodłączny element spotkania rodzinnego. Chrzcziny, wesela... a nawet i pogrzeb... czy stypa”* (W2; L.). Wtedy po „oficjalnej” części uroczystości rozstawiano stoły i rozpoczynano rodzinny turniej. Na takich rodzinnych spotkaniach grywały też kobiety, które zazwyczaj nie brały udziału w rozgrywkach między znajomymi. Przychodziły z mężami, ale raczej w celach towarzyskich, znikając w kuchni, *„zajmując się kobiecymi sprawami”* (O; 2). Natomiast na co dzień normą było, że przy jednym stole siedziały trzy pokolenia, niezależnie od płci grających. Najważniejsze było, żeby znalazł się

komplet graczy. W licznych rodzinach grywano nawet na kilka stołów jednocześnie, tasując się między czwórkami. Takie rodzinno-sąsiedzkie spotkania dawały ukojenie także w wojennych czasach. Gromadzono się nielegalnie, wbrew przepisom władz okupacyjnych i znikano w świecie kart, „*żeby nie zwariować*” (O; 2). We wspomnieniach pojawił się obrazek mieszkania zastawionego ośmioma stolikami, przy których grano w Baškę lub skata, a pomiędzy nimi tańczyły pojedyncze pary (O; 2).

Baška była obecna nie tylko w przestrzeni prywatnej, ale i publicznej, wbrew polityce władz komunistycznych chcących ujednoczyć narodościowo społeczeństwo. Grywano w wiejskich świetlicach, gdzie po jakimś czasie rozlegały się „*wkurzone krzyki tych, co próbowali oglądać telewizję, a w trakcie gry to hałas i wrzaski są niesamowite*” (W7; L.). Chodząc po wsi lub miasteczku, kierując się za tym hałasem, można było znaleźć grupki graczy w najróżniejszych miejscach. W drzwiach bramy, na podwórzu chaty, na boku boiska po skończonym meczu, przed wiejskim sklepem – wszędzie dostrzec można było czwórki otoczone kibicującymi. Nie zawsze siedziano przy stołach, czasem grano wprost na ziemi, krzycząc i grupowo wyklócając się o należności.

Masowo grano w trakcie dojazdów do pracy. W każdej rozmowie pojawiała się wspomnienie widoku mężczyzn grających w pociągu. Zaraz po usadowieniu się w wagonie ktoś wyciągał karty, wnet zbierała się wokół grupa chętnych i rozpoczynała się gra na stole zaimprovizowanym z teczki leżącej na kolanach. „*To jest dobra pod tym względem gra, że to jest szybka gra; raz dwa i już jest po rozdaniu, można wysiadać na swoim przystanku. Nawet jak się wsiadało przystanek czy dwa wcześniej. Tylko pieniądze trzeba było rozliczyć, zanim się wysiadło [śmiech]*” (W6; N.K.). Stąd też w latach sześćdziesiątych stawkę pięćdziesięciu groszy za „zolo” (jeden z rodzajów gry) nazywano „stawką kolejarską”³³. Grywano także w innych środkach transportu. „*Nie było szans, żeby nie grać. Jeździliśmy samochodem ciężarowym, pod plandeką (...). Po drodze żeśmy w Baškę grali. [Później, w innym czasie – M.M.]. Był taki traktor z taką przyczepą, bonanza to się nazywa (...) Nawet pamiętam, zrobiliśmy tak, że z ciągnika doprowadziliśmy ogrzewanie, żeby ci, którzy tam siedzą w przyczepie i grają w Baškę... [śmiech]. (...) Podróż mijala fantastycznie, bardzo szybko, przyjeżdżaliśmy na miejsce i do pracy, z powrotem z kolei to samo*” (W1; L.).

Niezależnie od miejsca, w którym toczyła się gra, prawie zawsze obecny był przy niej alkohol. Nawet dojeżdżając do pracy, wyjmowano razem z talią butelkę czegoś mocniejszego. Stanowił on na swój sposób nieodłączny element gry, dodawał jej pikanterii i emocji. Rozochoceni nim gracze głośniejsze krzyczeli, grali agresywniej i bardziej stanowczo wyklócali się o należności. „*Jak to bywa z alkoholem, jeden czy drugi się czegoś nie doliczył i nierzadko ludzie się za lby*

³³ Źródło: <http://www.baska-arkada.strefa.pl/historia-baski.html>

potrafili brać” (W4; W.). Chodziło nie tylko o same pieniądze, ale też o honor i uczciwość.

Jednak tego kolorowego świata już nie ma, część elementów znikła, część uległa zmianie. Jak wygląda współczesny świat społeczny tworzony przez Baškę?

Baška dziś

Wykonywany zawód nadal nie różnicuje graczy, jednak umiejętność gry nie jest już tak powszechna jak kiedyś. Posiadają ją głównie ludzie w wieku dojrzałym lub emeryci, młodzi niespecjalnie są zainteresowani nauczaniem się grania w Baškę. Nie można jednak powiedzieć, że przekaz zatrzymał się całkowicie, raczej po prostu niesamowicie zwolnił i zmniejszył skalę. Najłatwiej jest zainteresować dzieci, z młodzieżą bywa trudniej. *„Myśmy nauczyli grać moją chrześniaczkę. (...) Ona będzie miała teraz trzynaście lat, ale gra już trzy lata, czyli miała dziewięć jak się nauczyła (...) Ostatnio ograła wujków na pięćdziesiąt złotych [śmiech]”* (W6; N. K.). *„Nauczyłem... no, może nie do końca ja nauczyłem, ostatnio grać moich synów. Mam trzech, dwóch gra, a trzeci (...) no! tam raczkuje. Próbowałem ich nauczyć, no ale niestety, nie dało rady, nauczyli się w Internecie”* (W4; W.).

Spotkania dedykowane tylko i wyłącznie grze odbywają się dużo rzadziej. Trudniej jest zebrać graczy, ponieważ jest ich mniej i co za tym idzie, są bardziej rozproszeni w przestrzeni, zebranie się w jednym miejscu wymaga nierzadko całej wyprawy. *„No, są koledzy, którzy namawiają mnie, żeby się spotkać tylko po to, żeby grać, ale to niezbyt często. Ja jestem domatorem, nie chce mi się często wychodzić z domu, więc ja nieczęsto biorę udział. Ale gdy się znajdzie kilku grających w jednym miejscu, to najczęściej jest takie no to co? Zagramy?”* (W1; L.). Jak widać, gry częściej wynikają z przypadku, przy okazji. Ale niektórzy nadal spotykają się regularnie – *„Mam taki swój czteroosobowy skład, w którym gramy od samego początku. (...) Generalnie gramy co sobota”* (W4; W.).

Mniejsza jest także skala hazardu. W prywatnym gronie nadal gra się na pieniądze, jednak według deklaracji graczy są to stawki groszowe, wręcz symboliczne. Mimo to pieniądze nadal są ważne w takich prywatnych grach, baśkarze nie wyobrażają sobie, że mogliby grać bez nich. *„No oczywiście, że gramy na pieniądze, no a jak inaczej? Na zapalki mamy grać?!”* (O; 2). *„To znaczy można, pewnie że można sobie na punkty czy coś, ale ja nie znam takiego przypadku, zresztą sam bym nie chciał...”* (W1; L.). Niezmienny jest za to stosunek i zasady do oddawania wygranej – *„Słuchaj, oddaj mi te dziesięć groszy, co mi byleś winny z tamtej gry! Ja ci mogę pół litra postawić, ale to dziesięć groszy to mi oddaj! Tak to jest! [śmiech] Czasem jest tak, że to drobnych nie ma czy coś, to zawsze: idź rozmień, oddasz mi następnym razem, ale oddać trzeba! To jest taka konkretna zasada”* (W1; L.). Jedyną sytuacją, w której według baśkarzy dopuszczalna jest gra na

punkty, są turnieje. Przyjmowana jest poprawka, że są one wydarzeniem publicznym, a hazard jest w takich sytuacjach prawnie zakazany.

Skończyło się granie w pociągach i pod sklepem, Baśka zniknęła z przestrzeni publicznej. Wraca do niej powoli dzięki odbywającym się turniejom, jednak ta obecność ma inny charakter, mniej bezpośredni. Nie widać ludzi, tylko informacje, takie jak ogłoszenie w gazecie, czy kartkę na drzwiach informującą, gdzie i kiedy odbędzie się turniej. Są jednorazowe turnieje organizowane w ramach innych większych imprez, głównie kaszubskich, takich jak Zjazdy czy Dni Kaszubów.

Przy takich okazjach podejmowane są także własne inicjatywy baśkarzy, jak chociażby próba bicia rekordu Guinnessa w grze w Baškę. Niestety, akurat ta inicjatywa skończyła się niepowodzeniem, *„przyjechała komisja i stwierdzili, że dla nich bicie rekordu Guinnessa to jest gra w karty. A już w brydża grali i pobili taki rekord. A że to Baśka nieważne, a żeby pobić ten rekord było potrzebne trzy tysiące, no niestety, myśmy liczyli na pięćset, osiemset osób, w końcu się chyba skończyło na sześciuset”* (W1; L.).

Historia organizacji rozgrywek sięga ostatnich sześciu – siedmiu lat. W ich ramach prowadzona jest roczna klasyfikacja na poziomie indywidualnym i drużynowym. Na koniec sezonu przyznawane są nagrody rzeczowe i puchary. Pomysł na organizację tego typu rozrywki jest oddolny, a pierwsze – wtedy jeszcze jednorazowe – spotkania odbywały się na zamku w Bytowie. *„Kaszubskie soboty, na zamku w lipcu się to odbywało... (...) było nudno, bo to zawsze festyn, zawsze jakieś zespoły kaszubskie, wiadomo, że każdy gra to samo praktycznie, bo to ten repertuar aż taki bogaty nie jest... a tak to wie pani, zamek, to jakieś zawody rycerskie... i był pomysł, żeby przywrócić na tych dniach kaszubskich jakiś taki element... no, tej kaszubskiej Baški. Wiadomo, że w miejscu publicznym nie wolno grać na pieniądze, nie może być tego elementu hazardu, więc wymyśliliśmy, że będziemy grać na żetony”* (W2; L.).

Po kilku takich jednorazowych spotkaniach pojawił się pomysł zmiany ich charakteru na bardziej cykliczny. *„W gazecie przeczytałem notatkę. I któregoś dnia.. w miejscowości Wilkowo, tam gdzie, to jest obok Lęborka, siedem kilometrów, tam jest taki młody soltys.. na bazie, na tle Bytowa zorganizowali turniej, zorganizowali mistrzostwa, mistrzostwa powiatu w Baškę”* (W1; L.). Ewoluuował sposób rozliczania punktowego, po żetonach, które okazały się problematyczne, wymyślono punkty. Początkowo nie było jednolitego systemu punktacji, gracze nie wiedzieli, jak je przyznawać i zapisywać, wybuchaly na tym tle spory. Punkty podliczali po zakończonej grze sędziowie, którym zajmowało to dużo czasu, zdarzały się pomyłki.

Punktowy sposób rozliczania nie od razu spotkał się z przychylnym odbiorem graczy. Niektórzy buntowali się, że punkty eliminują z gry kluczowe emocje i przez to pozbawiani są przyjemności, a Baśka traci sens. *„Ale potem ludzie się przyzwyczaili, nauczyli się liczyć i zapisywać i teraz już jest wszystko w porządku.*

Jak się komuś taka forma nie podoba, to po prostu z nami nie gra” (W4; W.). Zdarzało się także podważanie kompetencji sędziów. Jeden z nich został kiedyś ugryziony przez niezadowolonego zawodnika, który po, dość brutalnym, „wyjaśnieniu” sprawy z sędzią, wybiegł z sali i zjadł „niewygodny” protokół (Inf.). Teraz, po kilku latach ludzie już przyzwyczaili się do wprowadzonych zmian i pojawiają się nawet głosy, że *„na punkty, to przecież tak, jak na pieniądze”* (W4; W.).

Wbrew początkowym obawom punkty nie wyeliminowały emocji z gry. Nadal rozlegają się pokrzykiwania, wręcz krzyki, słychać uderzenia rękoma w stół przy wykładaniu kart, śmiechy, głośniejsze rzucone odzywki. *„To, że ktoś podrze karty, to tam jest na porządku dziennym”* (W4; W.). Większość rozmów w czasie przerw dotyczy Baški. Gracze, np. wychodząc na papierosa, analizują swoje zagrania, podpowiadają sobie, wymieniają uwagami. Po zakończonym turnieju wszyscy niecierpliwie czekają na opublikowanie wyników i aktualnego rankingu. Część sumowania punktów przerzucono z sędziów na graczy, co przyspiesza publikowanie wyników i eliminuje większą część pomyłek.

Duża ilość graczy przyjeżdża na turnieje wcześniej, żeby poćwiczyć na rozgrzewkę (O; 2). W takich sytuacjach gra często toczy się na pieniądze, ale są to dosłownie groszowe stawki, o charakterze symbolicznym, bowiem po skończonej grze każdy dostaje z powrotem swoje pieniądze, z którymi zaczynał. Jeszcze większa ilość graczy zostaje w tym samym celu po turnieju.

Ograniczono także ilość alkoholu na turniejach. Jest on dostępny, ale panuje milcząca zgoda, że nie wypada, wręcz nie wolno spożywać go w większych ilościach.

Novum stanowi możliwość gry w Baškę w Internecie. Dostępna jest na przykład na platformie www.kurnik.pl udostępniającej gry *on-line*. Co ciekawe, taka forma uczestnictwa w grze jest dość popularna, pomimo całkowitego wyeliminowania czynnika hazardowego oraz kontaktu z innymi graczami. *„Mnie uratowało, że jest ta internetowa Baška! Jak miałem złamaną nogę i nie mogłem właściwie wychodzić łóżka; się strasznie noo... no, nudziłem się; to grałem całymi dniami, przestawałem tylko dlatego, że mnie oczy od patrzenia w ekran w końcu bolały”* (W7; L.). Taka forma gry traktowana jest jako możliwość sprawdzenia się w zupełnie nowej sytuacji, kiedy nie zna się zupełnie stylu pozostałych graczy, ich nawyków. Polecana jest jako doskonale miejsce, w którym bezboleśnie można się nauczyć grać. Jeden z rozmówców ładnie podsumował to zjawisko – *„jest to doskonały wypełniacz czasu, ale też czasem złodziej czasu, złodziej czasu, a jednocześnie znak czasów”* (W2; L.).

Turniejami zaczynają interesować się władze lokalne. Wójtowie, burmistrzowie, lokalni politycy pojawiają się na wręczeniach nagród na koniec sezonu, finansują specjalne nagrody. Nie tylko ci, którzy są pasjonatami Baški, ale również ci, którzy grać nie potrafią. Niezależnie od ich intencji i motywów, może to wskazywać na fakt, że Baška w nowej i odmienionej formie powraca do sfery publicznej.

Walka losu ze współzawodnictwem pod wspólnym sztandarem oszołomienia

„*Tu się mocno liczy szczęście, to znaczy układ kart i umiejętności rozgrywki oczywiście też się liczą, jak najbardziej, ale szczęście, no, w karty zawsze*” (W2; L.). Największą zmianą, jaka zaszła na przestrzeni lat w świecie społecznym Baški, jest zmiana proporcji pomiędzy tymi dwoma elementami – współzawodnictwem i szczęściem, *agon* i *alea*. Do obu tych elementów można różnie podchodzić, więc omawiane zmiany dotyczą także sposobu pojmowania Baški przez graczy.

Kiedyś Baška była związana głównie z aspektem losowym i stała pod znakiem *alea*. Przyjemność czerpana była z niepewności odnośnie do wygranej lub przegranej kwoty. Grając, za każdym razem rywalizowano z losem, walczono o jego przychylność. Dowodzi tego nacisk kładziony przez rozmówców w ich wspomnieniach. Pojawiały się one w każdej rozmowie, łącznie ze stwierdzeniami „*nie nauczy się pani grać, jeżeli nie przegra pani odpowiednio dużej ilości pieniędzy*” (Inf.).

Współcześnie świat społeczny Baški podzielił się na to, co prywatne i to, co publiczne. Prywatnie nadal dominuje *alea*, ponieważ tego typu gry zawsze toczą się na pieniądze, a rozmówcy nie byli w stanie wyobrazić sobie innego sposobu rozliczania się. Sens gry jest tożsamy z aspektem hazardowym. Zmniejszyły się natomiast stawki, przynajmniej na poziomie deklaratywnym.

Natomiast świat publiczny jednoznacznie przeszedł na stronę *agon*. Turnieje odwołują się w prostej linii do wartości związanych ze współzawodnictwem. Liczą się systematyczna praca, żmudne gromadzenie punktów przez cały sezon, które mają zapewnić zwycięstwo. „*Jak się gra na pieniądze, to wiadomo, złotówkę wygram, złotówkę przegram, nawet jak przegram te dziesięć złotych przez wieczór, no to trudno, to moje. A jak się gra na punkty, to to jest drużynowo, to raz. A dwa, że odzyskać punkty... jest ciężko (...)* A to zależy jednak, żeby je mieć, żeby nie być ostatnim, no bo to jest jednak liga” (W5; M.). Gra przybiera formę zawodów, na początku sezonu – w momencie jej rozpoczęcia – wszyscy startują z tej samej pozycji wyjściowej. „*To są jednak inne wartości, jeżeli gramy na pieniądze, to dzisiaj gramy, dzisiaj kończymy. A tam jednak nie, tam zaczynamy we wrześniu, kończymy w czerwcu*” (W5; M.). Przejście na stronę *agon* jest tym bardziej widoczne, że nawet jeden z rozmówców zadał już po rozmowie pytanie – na ile to jeszcze jest po prostu gra, a na ile Baška staje się już sportem.

Pomimo powyższego rozdzwiewku, oba światy nadal silnie powiązane są z elementem *ilinux*. Gra na punkty, tak jak gra hazardowa, wywołuje w graczach ogromne emocje. Wprawiają ich w swoiste oszołomienie, upajają ich, urzekają. Dowodzą tego również krzyki przy stołach, burzliwe dyskusje dotyczące zagrań i ogromne zaangażowanie, z jakim gracze wypowiadają się o konieczności wręcz

grania na pieniądze. Roger Callois opisał związek *alea* z *ilinux* jako przypadkowy³⁴, jednak w świecie Baški jest on bardzo intensywny. Związek *agon* i *ilinux* określa on jako nienaturalny³⁵, natomiast w przypadku turniejowej Baški nie tylko idą one ze sobą w pozornie groteskowej parze, ale wraz z nimi kroczy także element *alea*, tworząc dość zaskakującą kombinację, wymykającą się klasyfikacji według stworzonej przez Calloisa teorii gier i zabaw.

Język i pochodzenie – czynniki silnie etnicyzujące grę

Baška jest grą zakorzenioną w świadomości jako silnie powiązana z grupą etniczną. Wynika to z języka używanego w trakcie rozrywki oraz z pochodzenia gry.

Przy stole rozmawia się po kaszubsku. Nie ma oczywiście takiego obowiązku, jednak większość odzywek pochodzi z kaszubskiego. Dostosowują się do tego nawet gracze innego pochodzenia etnicznego, nawet jeżeli nie znają języka. „*Jest takich czterech panów z Gdyni, już starszych panów, no i oni nie mówili po kaszubsku, ale już po tych latach złapali terminologię i w czasie gry też już po kaszubsku dają*” (W4; W.).

Jednocześnie „*obserwuję, że to już coraz mniej i rzadziej, to już nie [nf], już nie kreutz, to już bardziej, bardziej, bardziej z polska idzie (...) to był taki jakby żargon karciany i teraz... teraz ja widzę, że to już jest zdecydowanie rzadsze*” (W4; W.). Może to być wynik zmian terminologii karcianej przyzwyczajęń. Wspomniany *kreutz*, po polsku krzyż, jest jednym z określeń na trefla. Może to być także wpływ pojawienia się graczy niebędących Kaszubami. Niekoniecznie chcą albo mogą się oni dostosować i sama ich obecność może wpływać na stosowaną terminologię, w końcu „*nie ma tak, że [w grze – M.M.] obowiązuje tylko terminologia kaszubska*” (W4; W.).

Oczywiście także pochodzenie wpływa na etnicyzację Baški. Jak wspomniano wcześniej, powstała ona na Kaszubach, z innej typowo kaszubskiej gry Lis. Podkreślenia „*korzenie były kaszubskie, to jest kaszubska gra*” (W2; L.) pojawiało się w każdej rozmowie samoistnie, niewywołane pytaniami.

Kaszubi są dumni z Baški, traktują ją jako element swojej kultury, który należy uchronić przed zapomnieniem. „*To jest kaszubskie, nasze, kaszubskie, to jest kaszubska gra i myślę, że my tu na Kaszubach powinniśmy jakoś podtrzymywać tę naszą tradycję (...) żeby to wszystko było, żeby nie zginęło*” (W5; M.). Stąd pomysł na turnieje, powstające stowarzyszenia mające na celu m.in. promocję gry, upowszechnianie jej i angażowanie władz w wydarzenia z nią związane.

³⁴ R. Callois, *op. cit.*, s. 71.

³⁵ Tamże, s. 70.

Jako element jednoznacznie kojarzony etnicznie Baśka powinna mieć wpływ na tożsamość graczy. I wydaje się, że tak właśnie jest, przynajmniej na poziomie deklaratywnym. Od nieśmiałyłch stwierdzeń „*trochę określa [bycie Kaszubą – M.M.], w końcu to jest taka nasza kaszubska tradycja tutaj*” (W5; M.), po zdecydowane „*myślę, że Kaszubi utożsamiają się z Baśką*” (W4; W.). Ten wpływ można także zaobserwować w swobodnych zachowaniach. Na turnieju ktoś oburzony jakimś zagranem czy też zasadami zaczął krzyceć „*to już nie jest kaszubska Baśka*”, w odpowiedzi został zapytany o miejsce pochodzenia. Oburzony odpowiedział „*co tam skąd, ważne, że Kaszub i dlatego ja wiem, jak się powinno grać!*” (O; 2). Można więc chyba zaryzykować stwierdzenie, że umiejętność gry w Baśkę podtrzymuje tożsamość etniczną, przynajmniej u osób, które się z nią identyfikują.

W tym kontekście pojawia się pytanie, czy pochodzenie Baśki wywiera wpływ na tożsamość graczy, którzy Kaszubami nie są? Czy udział w tym elemencie kultury i poznawanie języka także ich kształtują? Spojrzenia są różne. Jeden z rozmówców pochodzenia kaszubskiego powiedział, że „*nawet ci, którzy tutaj z nami grają i nie są Kaszubami, to już się przez to jakoś skaszubizowali*” (W2; L.). Wydaje się, że to jednak zależy od indywidualnego definiowania kaszubskości przez jednostkę. Jednym z respondentów była osoba, która jednoznacznie powiedziała, że Kaszubą nie jest, lecz uwielbia grać w Baśkę. Dodala jednak, że „*ja się nigdy nie będę czuł Kaszubą, bo to u mnie nie wynika z pochodzenia rodzinnego*” (W1; L.). Wydaje się więc, że pochodzenie nadal może być decydujące, jeśli chodzi o posiadanie kaszubskiej tożsamości, przynajmniej, jeżeli chodzi o jej nabywanie.

Pierwsza osoba liczby mnogiej

Turnieje Baśki posiadają wysoki potencjał integracji ludzi. Zachodzi on na trzech poziomach – samych baśkarzy (wewnątrzgrupowo i zewnątrzgrupowo), społeczności lokalnej oraz grupy etnicznej.

Integracja na graczy poziomie wewnątrzgrupowym jest dość oczywista – spotykają się regularnie, rozmawiają, poznają się, orientują się, kto się czym zajmuje lub zajmował. „*Ale to jest fenomen, że to jest tak piękna, swobodna gra, że siedzimy przy stoliku i wszyscy są równi.. nie ma tego tematu, tam nie ma inżyniera, magistra, dyrektora, tam jest Baśka i tyle się liczy, ty masz ze mną grać, nieważne, kim jesteś. To powoduje pewną integrację, teraz, po latach, my już jesteśmy wszyscy na ty*” (W1; L.). Pojawiają się sympatie i antypatie. „*Oni tam mają jakieś piersióweczki, naleweczki robią, się częstują – to też jest fajne, że jak ktoś coś ma, to się podzieli, a nie pójdzie w kąt z tą nalewką i sam wypije, tylko przyniesie tę piersiówkę, obdzielili ją dwadzieścia osób, każdemu da do posmakowania, patrzcie, co fajnego zrobiłem*” (W6; N.K.). Na turnieju najważniejsza jest gra, ale

zaraz za nią są kontakty towarzyskie z osobami, które dzielą tę samą pasję. *„Są czasem naprawdę spore odległości, które ludzie są w stanie pokonać, żeby sobie przez tę godzinę pograć, także ta determinacja świadczy o tym, jak to wciąga i to przecież jest spotkanie, przecież tam się zdarzały takie fajne sytuacje, że ludzie swoją rodzinę odnajdywali, nie widzieli się tam kuzynowie przez jakieś trzydzieści lat i dopiero na turnieju Baški, jak ludzie mówili, kto skąd jest, przy stoliku się spotkali, no, przecież ja mam tam kuzyna, a jak ty się nazywasz, a tak, a to przecież my jesteście rodziną! [śmiech] Romanse się zdarzały też (...) jedno małżeństwo było (...). Dużo ludzi podkreśla, że im się tam takie fajne przyjaźnie pozaczynały”* (W6; N.K.).

Niektóre symptomy wskazują, że grupa ta posiada potencjał, by stać się wspólnotą, przynajmniej w zakresie poszczególnych lig. Wskazują na to spotkania poza turniejami i to takie nie tylko dedykowane grze, również o charakterze czysto towarzyskim. Pojawiają się także wydarzenia wykraczające poza świat kart, za to zorientowane na ludzi. W jednej z lig, co roku, *„w lipcu zawsze mamy zorganizowaną mszę za zmarłych baškarzy”* (W4; W.). Zdarzają się także inicjatywy samorządnej pomocy w przypadku nieszczęścia. Kiedy u jednego z graczy zdiagnozowano ciężką chorobę, pozostali przeprowadzili dobrowolną zrzutkę pieniędzy na pomoc w leczeniu. Zebrana kwota była raczej symboliczna w porównaniu do potrzeb, jednak to wydarzenie także dowodzi potencjału integracyjnego. Tak samo jak działania na mniejszą skalę, czyli na przykład wysyłanie sobie życzeń na święta (O; 2).

Wymiar zewnątrzgrupowy dotyczy inicjatyw podejmowanych przez baškarzy wobec osób spoza środowiska. Są to spotkania ze znajomymi i rodziną, między innymi po to, żeby pograć, nauczyć ich Baški oraz po prostu porozmawiać. Dzięki temu rodzina i znajomi się integrują, a także rozprzestrzenia się umiejętność gry, co podtrzymuje tradycję i kulturę.

Baška może także integrować lokalną społeczność. Sąsiedzi umawiają się na wspólne dojazdy na turnieje. Podejmowane są także inicjatywy służące większej ilości osób. *„Z Wejherowa sporo ludzi u nas grało i teraz oni założyli sobie swój klub w Wejherowie, tylko dla wejherowiaków”* (W6; N. K.). Ich beneficjentami mogą być ludzie spoza karcianego kręgu. W jednej wsi grupa znajomych spotyka się prywatnie, grają zawsze na pieniądze, a wszystkie wygrane przekazywane są miejscowemu Klubowi Sportowemu.

Baška jako element kultury mogłaby także integrować wokół siebie grupę etniczną. Dając ludziom poczucie wspólnoty, przynależności i odrębności powinna działać stymulująco na tożsamość etniczną, być jej zewnętrznym potwierdzeniem.

Rozrywka, integracja i ucieczka od żony

Grając w Baškę, ludzie nadają jej jakieś znaczenie. Nie tylko samej grze, ale także sytuacji, w jakiej się ona toczy. Takich definicji może istnieć nawet kilka jednocześnie³⁶. Opisując je, należy jednak oddzielić znaczenia przypisywane grze turniejowej, od tych nadawanych grze samej w sobie.

Poza rywalizacją turnieje mają charakter towarzyski. „*Dla niektórych, na emeryturze czy na rencie to to jest okazja do wyrwania się z domu (...) nie mówię sposób na życie, może to zbyt mocne słowo, ale jakiś element w tym życiu ważny*” (W2; L.). Istotna jest też możliwość chwilowej zmiany otoczenia, a na podstawie zachowań przy kartach można ludzi lepiej poznać, „*bo to obserwując, od razu można zobaczyć, kto jest nerwus, kto gra radośnie, dla kogo to jest tylko zabawa*” (W6; N. K.).

Baśkarze dostrzegają także istotne funkcje społeczne, spełniane przez turnieje. Odciągają one na przykład od alkoholu, dzięki czemu Baśka staje się wartością nie tylko indywidualną, ale także dla społeczności. „*Powiem pani tak. Jak facet siedzi w domu, no to co? Nudzi się. Tak samo zresztą jak kobieta. No a jak się nudzi, no to co, idę tam sobie do Stasia, do Jasia, tam pół litra sobie weźmiemy, wypijemy i tak dalej. A jak jest ta Baśka i on w tę Baškę idzie grać, no to... (...) nie pije, albo jeżeli już to mało, no bo to trzeba grać; trzeba grać mądrze (...). No i wiadomo, ludzie patrzą (...). To też jest bardzo dobre, że ludzie mają zajęcie przez to*” (W5; M.).

Co prowadzi do najważniejszego chyba znaczenia nadawanego turniejom, które traktowane są po prostu jako rozrywka. „*Mówimy turniej, zawody, ale dla większości to jest okazja do spotkania się, wyjścia z domu, pogrania, do, do, do humoru, pośmiania się, niż, niż do zawodów, no, wiadomo, że to cieszy jak się dostanie puchar czy jakąś nagrodę, ale nie tylko o to chodzi*” (W1; L.). Nie znaczy to jednak, że element rywalizacji staje się zupełnie nieistotny, wręcz przeciwnie. „*Tam jednak jest ta rywalizacja, to zależy, żeby nie być ostatnim, żeby być trochę wyżej, czy to drużynowo, czy indywidualnie*” (W5; M.). Czasem ta rywalizacja i nagrody stają się celem samym w sobie (O; 2).

Poza integracją, rozrywką i rywalizacją liczy się gra jako taka. Przykłada się ogromną wagę do rozgrywania na najwyższym poziomie, „*w takim wypadku [kiedy ktoś zrobi błąd – M.M.] to nawet nie chodzi o pieniądze, proszę pani... to nawet nie chodzi o punkty. To chodzi o sam fakt. No, co ty robisz?!*” (W5; M.).

Gracze dbają o grę i jeżeli ktoś mniej lub bardziej nieświadomie dąży do jej zniszczenia, reagują gwałtownie i z niechęcią. Pokazuje to na przykład przytoczona wcześniej historia o „niekaszubskiej Bašce”. Oraz oburzenie, z jakim

³⁶ E. Halas, *op. cit.*, s. 35.

opowiadano historię o jednym z graczy, który oszukiwał w trakcie rozgrywek. Łączy się to także z zasadą *fair play*, która obowiązuje w grach typu *agon*.

Jeżeli ludzie nadają różne znaczenie grze, może to prowadzić do konfliktów, jak na przykład wtedy, gdy razem przy stoliku siedzi osoba nastawiona czysto rozrywkowo z osobą nastawioną na rywalizację. *„No mnie na przykład denerwuje, kiedy muszę grać z kimś, kto tak bardzo przeżywa, że tam nie wiem, straci dwa złote, czy że mu karta nie idzie”* (W6; N. K.).

Drugim elementem, którego znaczenie można analizować, jest Baśka jako taka. Traktowana jest jako element kultury kaszubskiej, dlatego grając, się tę kulturę podtrzymuje. Może być ona także specyficznym sposobem na ekspresję własnej tożsamości etnicznej. *„To też jest podkreślanie korzeni, że to jest kaszubskie, to jest kaszubskie, Baśka jest kaszubska”* (W2; L.).

Co ciekawe, Baśkarze odmawiają swojej grze aspektu hazardowego, poprzez utożsamianie go z wysokimi stawkami. *„Nie jest to na pewno hazard. Bo poker, czy tam powiedzmy oczko, to tam są przecież o wiele wyższe stawki”* (W5; M.). Wydaje się, że zdobyte lub stracone pieniądze są traktowane jako symboliczne podkreślenie, kto jest zwycięzcą, a kto przegranym. Jako obraz „o ile”, „jak bardzo” ktoś był lepszy. Może to także być strategia na ochronę własnej tożsamości, ponieważ hazard odbierany jest w społeczeństwie negatywnie i wywołuje złe skojarzenia. Jednocześnie nie wyklucza się, że Baśka mogłaby być kojarzona z hazardem, w końcu *„hazard można zrobić ze wszystkiego”* (O; 2).

Publiczne a prywatne

Zmienił się charakter sfery publicznej i prywatnej Baśki. Zmiany sfery prywatnej są istotne, ale nie rewolucyjne. Ze znajomymi i rodziną gra się rzadziej i mniej regularnie. Nowością jest możliwość gry w Internecie, z której korzysta coraz większa ilość osób.

Natomiast przemiany sfery publicznej są znaczne. Kiedyś obecne były w niej gry prywatne, następnie Baśka zniknęła z tej strefy, żeby powrócić do niej w innej już formie, w postaci turniejów. Wraca do świadomości ludzi, którzy sami nie są graczami. *„Od powstania tej naszej ligi Baśka, noo... jakby się odrodziła (...). Zastój był i rzadko się o tym mówiło, jak ktoś mówił, a wczoraj grałem w Baśkę, no to... było zdziwienie tak? A w tej chwili, a myśmy sobie pograli w Baśkę, to się robi takie, takie naturalne, normalne”* (W4; W.). Ludzie przestają się „wstydzic”, rozmawiają swobodnie o tym, że lubią grać i grają. Przyczynia się do tego także zmiana sposobu, w jaki postrzegają ją ludzie spoza środowiska. *„Kiedyś, na początku tych turniejów, to było tak... że ludzie... patrzyli na to z takim... no, z takim jakimś politowaniem. A teraz już nie... widać takie jakby... jakby podchodzą ze zrozumieniem”* (W5; M.). Nie bez wpływu jest zapewne zaangażowanie władz

lokalnych w sprawy baśkarzy. Patronaty nad imprezami, obecność wójta na rozdaniu nagród, a co za tym idzie zainteresowanie lokalnych mediów, w których Baśka się coraz częściej pojawia. Wszystko to podnosi prestiż i przyczynia się do wzrostu popularności Baśki i jej obecności w życiu publicznym.

Zmienił się także kierunek wpływu pomiędzy sferami. Kiedyś ważniejsza była sfera prywatna, która wchodziła w sferę publiczną. Aktualnie kierunek chyba się odwrócił. Zaangażowanie w gry turniejowe sprzyja regularności i częstotliwości gier prywatnych – *„tak regularnie [spotykamy się ze znajomymi – M.M.], to od tych sześciu czy siedmiu lat”*. To „sześć czy siedem lat” jest właśnie okresem, w jakim rozgrywane są turnieje.

„Karty to męska rozrywka”

Najprawdopodobniej utrzymał się podział na sferę prywatną i publiczną w aspekcie płci. Na turniejach gra niedużo kobiet, nie stanowią one nawet 10% wszystkich zawodników – *„u nas jest minimum pięć do ośmiu pań, na średnio stu dwudziestu – stu trzydziestu zawodników”* (W4; W.).

W przeszłości kobiety rzadko grywały poza gronem rodzinnym, chyba że *„czasem jak brakowało czwartego czy coś, to kobiety też grały”* (W2; L.). Miało to miejsce, nawet jeżeli kobieta grała dobrze. Wydaje się, że głównym ograniczeniem mógł być czynnik finansowy. Kobiety raczej nie zarabiała, nie miały zatem pieniędzy, którymi mogłyby swobodnie dysponować, a ewentualne przegrywanie pieniędzy męża byłoby bardzo źle widziane. Dowodzi tego swoboda, z jaką kobiety grały publicznie w gry innego typu, jak chociażby w tysiaca. Zdarzały się jednak wyjątki, które budziły spore kontrowersje. *„Ja pamiętam [nf], ona przed wojną już jeździła autobusem do pracy, ona świetnie grała, świetnie grała w Baśkę (...) Ja ją pamiętam też dlatego, że ona grała i paliła papierosy, no w tamtych czasach kobieta na Kaszubach z papierosem to była rzadkość... no ale jej to wszystko tak jakby wybaczano”* (W2; L.). Tak wyraźne zapamiętanie obrazu tej kobiety przez respondenta dowodzi, że musiała być postrzegana jako postać niesamowicie ekscentryczna. Można zaryzykować stwierdzenie, że swobodna gra w karty traktowana była jako dowód emancypacji. Kobiety dopuszczano do męskiego grona nie z braku czwartego, tylko dla niej samej.

Czasy się zmieniły, jednak w zakresie kart nadal silny pozostaje podział: męskie-publiczne i kobiece-prywatne. *„Ja nie wiem, może niektóre panie się wstydzą, czy mają jakiś kompleks, że z mężczyznami... no bo wiadomo, karty to jest raczej męska rzecz... i generalnie te panie, które przyjeżdżają to są raczej małżeństwa (...). Ja nawet zachęcam, bo wiem, że kobiety grają, ale to najczęściej się kończy tylko na obietnicach”* (W4; W.). Tego podziału mogą dowodzić wypowiedzi takie jak *„karty to raczej męska rzecz”* (W4; W.), *„to męska rozrywka”* (W5; M.),

„w karty zawsze grali głównie mężczyźni” (W3; L.), które pojawiły się w większości przeprowadzonych rozmów. Wynika on najprawdopodobniej z nadal utrzymującego się na Kaszubach tradycyjnego podziału ról ze względu na płeć.

Jak bardzo tradycyjna jest ta tradycja?

Udzielając odpowiedzi na to pytanie, należy oddzielić turnieje od gry samej w sobie. Baśka pojmowana jest jako element kultury kaszubskiej. Na pytanie „z czym kojarzy się Panu Baśka?” – jeden z respondentów odpowiedział „z tradycją” (W7; L.).

Dużo bardziej problematyczne jest natomiast udzielenie odpowiedzi w przypadku turniejów. Nie ma wątpliwości, że bazują one na tradycyjności Baśki, odwołują się do niesionych przez nią wartości i treści – kaszubskości, pokoleniowego przekazu znajomości zasad itd. Mimo to jawią się one bardziej jako tradycja wynaleziona.

Jak wspomniano wcześniej, tradycją wynalezioną są pewne zrytualizowane działania o charakterze symbolicznym, tworzące grupowe poczucie wspólnoty i identyfikację grupową³⁷. Turnieje Baśki wpisują się w tę definicję, ponieważ odwołują się do treści kulturowych kojarzonych jako tradycyjne i wzmacniają tożsamość etniczną graczy pochodzenia kaszubskiego.

Odwołują się także do symboli grupy. Na stronach poświęconych Baśce znajdują się dwojakie odwołania do tradycji. Po pierwsze, w rozmaitych formach pojawia się motyw haftu kaszubskiego, np. w nagłówku strony. Drugim odwołaniem jest natomiast kaszubski gryf, który połączony z wachlarzykiem kart stanowi logo Polskiego Stowarzyszenia Baśki. Bazując na dawnych tradycjach, rozszerzane są tu ich granice semantyczne, co również mieści się w definicji tradycji wynalezionej³⁸. Element tradycyjny (gryf), w połączeniu z nowo dodanym elementem (karty) tworzy nowe znaczenie. Trzeba jednak przyznać, że te odwołania na stronach są raczej sporadyczne.

Turnieje zostały zapoczątkowane nie tylko, by uchronić Baśkę od zapomnienia i zapewnić rozrywkę, ale także by wzbudzić poczucie wspólnoty – „to była chęć powrotu do tej tradycji, bo to też wróciła czy się zaczęła moda na kaszubszczyznę” (W6; N. K.).

Turniejowa Baśka wydaje się nie tyle rekonstrukcją, co raczej nową konstrukcją bazującą na tradycyjnej, zmienił się bowiem jej charakter. Po pierwsze, z prywatnej i powiązanej z *alea* stała się ona publiczna i powiązana z *agon*. Po drugie, wprowadzając rozgrywki co tydzień lub dwa, zamieniono spontanicz-

³⁷ M. Mazurek, *op. cit.*, s. 289-290.

³⁸ E. Hobsbawm, *op. cit.*, s. 14.

ność regularnością. Po trzecie wreszcie, gra została rozciągnięta w czasie. Kiedyś była określona jednorazowymi ramami czasu – grało się „teraz”, a każde nowe spotkanie zaczynało się „od zera”. Za sprawą rankingów każde spotkanie jest aktualnie swoistą kontynuacją poprzedniego. Innymi słowy, kiedyś zwycięstwo następowało od razu, teraz trzeba na nie czekać i pracować miesiącami.

Kolejnym argumentem jest problem, jaki na początku napotkali organizatorzy – *„potrzebne były zasady, ale jakie zasady? Czyje? Przecież to było tak, że tam grali trochę inaczej, tam trochę inaczej”* (W6; N.K.). Należało te zasady ujednoczyć, nie wiadomo, czy w trakcie tego procesu wydestylowano elementy wspólne dla wszystkich, czy stworzono jakąś nową jakość. Nie musiało to być działanie celowe, jednak wprowadzone zmiany mogą powodować, że turniejowa Baśka różni się jednak od swej pierwotnej wersji.

Dwa męskie pokolenia wstecz i koledzy

Przekaz umiejętności gry ma dwojaki charakter. Po pierwsze, w rodzinie, zawsze przez ojca lub dziadka, jako coś naturalnego, w wieku kilkunastu lat. *„Ojciec grał (...) Ja tak sobie siedziałem i patrzałem i nie mogłem tej Baśki pojąć (...). No i postanowiłem się nauczyć, ojciec mnie nauczył”* (W5; M.). Potwierdza to zauważony wcześniej podział płci w grze – nikt nie nauczył się grać od matki albo babki. Zasada ta obowiązuje także w sytuacjach, kiedy żeńska część rodziny też grała, a także wtedy, gdy chęć nauki rodzi się w wieku dorosłym. *„Poprosiliśmy teścia, żeby nas nauczył (...), zaprosiliśmy też wujka, no i tak siedli z nami, no i uczyli nas”* (W6; N.K.).

Po drugie, nauczycielami są rówieśnicy, albo trochę starsi koledzy. *„Jako junior wszedłem w tą grupę i ci mnie nauczyli. Tak po prostu na tych wyjazdach, czy po treningu ześmy grywali”* (W1; L.). Przekaz zachodzi więc w sposób konfiguracywny oraz prefiguracyjny. Wydaje się, że wpływają one wzajemnie na siebie. Z jednej strony grający w domu ojciec uprawomocniał naukę od rówieśników. Z drugiej, grający rówieśnicy uprawomocniali naukę od ojca, przyjęcie sposobu rozrywki starszego pokolenia, które zazwyczaj są odrzucane.

Współcześnie do dziadków, ojców i znajomych jako źródeł znajomości Baśki dołączył Internet. Okazuje się, że może on być nawet skuteczniejszy, jeden z respondentów próbował nauczyć synów, jednak pomógł im w tym dopiero Internet. Może to być wynik automatyzacji niektórych zachowań. Nikt nie zastanawia się, jak naciska się klawisz, po prostu się to robi, tak samo staremu baśkarzowi może być trudno wyjaśnić niektóre zagrania. *„Wiadomo, jak to czasem było; tak bo tak! Ale w końcu nauczyliśmy się”* (W6; N. K.).

Okazuje się także, że pomimo zaangażowania w turnieje współcześni baśkarze raczej nie przekazują swoich umiejętności młodszemu pokoleniu. Młodzi są dość odporni na próby nauczania ich gry, traktują ją jako „zabawę dla dziadków”. Łatwiej

jest natomiast w przypadku rówieśników, choć baśkarze raczej nie narzucają się ze swoimi umiejętnościami, częściej czekają na prośbę od znajomych. „[Czy nauczył pan kogoś grać?] *Nie.* [A dlaczego?] *Hm. Jakoś nie było chętnych, nikt się do mnie w tej sprawie nigdy...*” (W5; L.). Wydaje się, że tutaj istotnym czynnikiem jest siła elementu tożsamości bycia baśkarzem. Im mocniej jest on zinternalizowany, tym chętniej jednostka chciałaby dzielić się swoimi umiejętnościami, tym częściej będzie też podejmowała takie próby.

Zakończenie

Na podstawie przeprowadzonych badań jawi się dwojaki obraz Baśki: gry pojmowanej jako element tradycji i kultury oraz Baśka turniejowa, specyficzna próba podtrzymania tej tradycji. Różne są także znaczenia im nadawane. Turnieje traktowane są rozrywkowo i towarzysko, gra jako taka stanowi wartość samą w sobie. Jedne i drugie wpływają wzmacniająco na tożsamość etniczną graczy.

W świecie społecznym tworzonym przez Baškę zaszły zmiany. Ważniejszy jest aspekt publiczny, który zaczyna dominować nad prywatnym. Zmieniła się też sama gra, pozbyła się w znacznej mierze aspektu hazardu na rzecz rywalizacji sportowej.

Marika Markowska

Kashubian “Baśka” in a New Form

SUMMARY

The article discusses the social world of the Kashubian card game called “Baśka” and analyzes its influence on the personality of the players. The first part of the article has a theoretical character. Discussed are the main concepts, identity and tradition. It also presents the theory of the game and the plays of Roger Callois. The first part also discusses the method of investigation, the techniques used and character of the investigated group. The second part of the article discusses the card game world and “Baśka” as one of its elements. A short history of card games is presented. It also contains the possible etymology of “Baśka” as a social world which the game created earlier and its current situation. The last part of the text contains results of an investigation of the reconstruction of tradition on the personality of the players.