

# Biuletyn Informacyjny



Czerwiec 2010

Gry i zabawy japońskie

Wydawca: Ambasada Japonii w Polsce





# Czym jest rozrywka dla Japończyków?

Co kryje się pod pojęciem „zabawa”? Niektórym od razu przyjdą do głowy gry komputerowe, innym zaś zajęcia na świeżym powietrzu, takie jak piłka nożna, rower czy tenis. Pozostali być może pomyślą o kinie czy operze. Jak widać, definicja „zabawy” jest bardzo szeroka, lecz bez wątplenia rozrywka pełni w życiu człowieka, bez względu na wiek i płeć, bardzo ważną funkcję, jako jeden ze sposobów spędzania wolnego czasu. Ponieważ formy rozrywki różnią się w zależności od kraju i epoki, w niniejszym biuletynie przedstawione zostaną japońskie gry i zabawy, począwszy od tradycyjnych, aż po te wykorzystujące najnowsze technologie. Mamy nadzieję, że dzięki temu będą mogli Państwo poznać i zrozumieć, co cieszyło i bawiło Japończyków w ciągu setek lat historii.

Najpierw jednak kilka słów na temat japońskiego pojmowania rozrywki. Czy obecnie, na początku 21. wieku, w dobie rozwoju nauki i techniki, uległo ono wielkim zmianom? Według badania opinii publicznej przeprowadzonego w 2007 roku przez telewizję NHK na reprezentatywnej grupie 3600 osób w wieku powyżej 16 lat, przeważająca większość, niezależnie od wieku, na pytanie o ulubioną formę rozrywki udzieliła odpowie-



Karaoke

dzi „telewizja, DVD, gry wideo”. Ukazuje to wyraźną tendencję wśród dzisiejszych Japończyków do „bawienia się w domu” przy wykorzystaniu zdobyczy techniki. Nie oznacza to jednak, że zarzucono zupełnie popularne dawniej zabawy poza domem. Rzeczywiście, zarówno dzieci, jak i dorośli chętnie spędzają czas w Internecie lub przy grach wideo, a wiele dzieci uważa także, że zabawa to coś, co robi się w domu. Jednak, jak pokazują wyniki badania firmy internetowej Goo przeprowadzonego w 2007 roku, ponad 70% dzieci spędza przynajmniej 2-3 razy w tygodniu czas na dworze. Jak widać,

taka zabawa pełni w ich życiu ważną rolę. Również dorośli często należą do klubów baseballowych czy futbolowych, a w weekendy ćwiczą na świeżym powietrzu.

Niniejszy biuletyn pozwoli Państwu zrozumieć, że wiele popularnych obecnie rozrywek w Japonii nie opiera się wyłącznie na najnowszych technologiach, takich jak komputery czy gry wideo, lecz nadal lubiane są także zabawy tradycyjne lub czerpiące inspirację z tradycji. Na dalszych stronach przedstawimy, na czym polega sposób zabawy Japończyków, który pozostaje niezmienny mimo upływu lat i zmieniających się poglądów.



Baseball



# Zabawy w dawnej Japonii

Wśród bogactw kulturalnych Japonii znajdziemy wiele gier i zabaw. Być może japońska tradycja ludyczna przetrwała dzięki olbrzymiej sile oddziaływania kultury dworskiej okresu Heian (794-1192). Gry stanowiły ważny element życia arystokratów przebywających na dworze cesarza, a ich wynik często przesądzał o pozycji w dworskiej hierarchii.

Jedną z najbardziej znanych gier dworskich jest *kemari*, czyli dosłownie „piłka kopana”. Rozgrywka przypomina współczesną grę w „zośkę” – arystokraci, w grupie od pięciu do ośmiu osób, ustawiali się na boisku i starali jak najdłużej utrzymać w powietrzu skórzaną



Pokaz gry w *kemari*

piłkę. Narożniki boiska do gry w *kemari* obsadzone były drzewami – w północno-wschodnim rogu rośla wiśnia *sakura*, w południowo-wschodnim wierzba, w południowo-zachodnim klon, a w północno-zachodnim sosna. Gra w *kemari* miała znaczenie ceremonialne i symboliczne, traktowana więc była przez arystokratów z należytą powagą. Arystokraci uczestniczyli również w turniejach łuczniczych, uprawiali żonglerkę oraz kibicowali podczas wyścigów konnych.

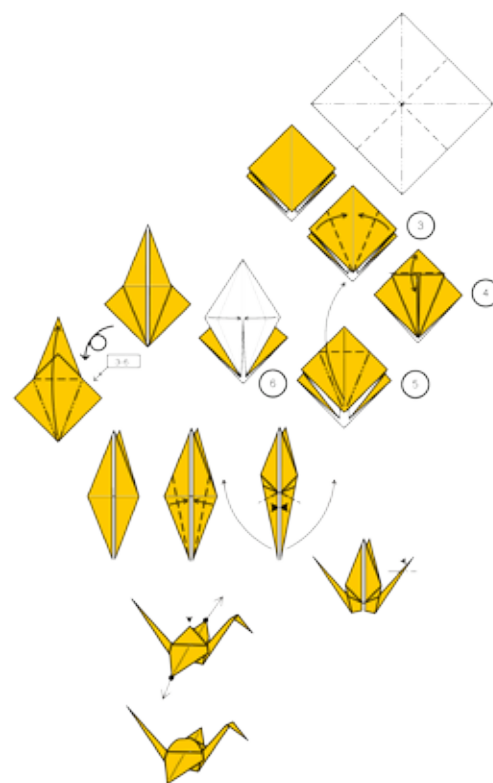
Mimo, iż wiele dawnych gier dworskich stanowiło sprawdzian sprawności fizycznej uczestników, istniała również duża grupa zabaw bardziej wyrafinowanych, począwszy od gry planszowej *go* (omówionej na str. 6), poprzez różnego rodzaju konkursy, zwane *monoawase*. W *monoawase* brały udział dwie drużyny oraz sędzia, najczęściej wysoko postawiony arystokrata lub znawca danej dziedziny. Zadaniem uczestników było przedstawienie sędziemu przedmiotu bądź utworu, który najlepiej wyrażałby zadany temat. Popularną odmianą *monoawase* były turnieje poetyckie – *utaawase* oraz malarskie – *eawase*. *Monoawase* stanowiły okazję do zrobienia dobrego wrażenia na zwierzchnikach bądź cesarzu, toteż wielu arystokratów starało się wykazać błyskotliwością, humorem oraz obyciem podczas dyskusji konkursowych.

## Origami

Spośród wielu rodzajów japońskich zabaw na szczególną uwagę zasługuje *origami*, co dosłownie oznacza „składany papier”. Do uprawiania *origami* nie są potrzebne żadne szczególne sprzęty – wystarczy kwadratowa kartka papieru oraz doza wyobraźni.

W Japonii sztuka składania papieru ma bardzo długą tradycję. Papierowe dekoracje towarzyszyły listom oraz prezentom przesyłanym przez samurajów i arystokratów, a nawiązujące do tej tradycji *origami* było popularnym wśród dzieci sposobem spędzania wolnych chwil. Jednak to dopiero Yoshizawa Akira (1911-2005) swoimi dziełami podniósł *origami* do rangi sztuki. Za zasługi w promowaniu kultury japońskiej za granicą został w 1983 odznaczony Orderem Wschodzącego Słońca.

Zachęcamy czytelników do wykonania żurawia – jednego z najpopularniejszych wzorów *origami*. W Japonii wierzy się, że wykonanie tysiąca papierowych żurawi może zapewnić pomyślność i spełnienie życzeń.



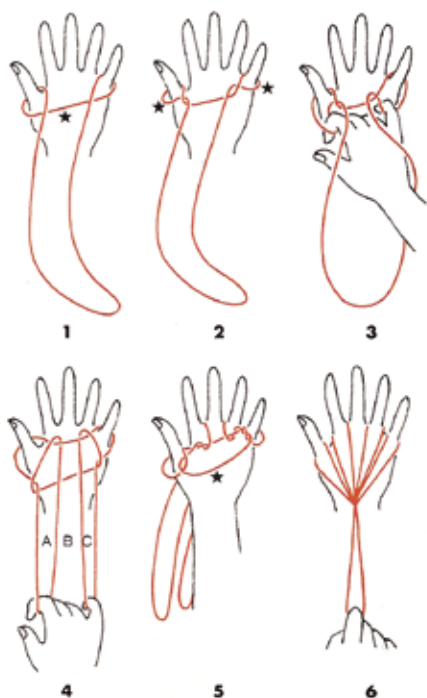


# Tradycyjne zabawy japońskie

## Kendama

Ta drewniana zabawka zręcznościowa przybyła do Japonii z Chin około 200 lat temu, lecz jej pierwowzór powstał najprawdopodobniej we Francji. Składa się z rękojeści (*ken*) w kształcie krzyża ze szpikulcem i trzema podstawkami oraz przymocowanej do niej za pomocą sznurka kulki z dziurką (*tama*). Poruszając odpowiednio rękojeścią należy próbować umieścić kulkę na kolejnych podstawkach lub sprawić, że osiądzie na szpikulcu. Jeszcze trudniejsze są sztuczki, w których trzymamy kulkę i staramy się, by rękojeść zatoczyła w powietrzu półokrąg i trafiła szpikulcem do dziury lub wylądowała na kulce i nie spadła. Mimo nieskomplikowanej budowy, *kendama* pozwala na wykonanie około 100 różnych sztuczek.

*Kendama* nie jest wyłącznie zabawką dla dzieci, ma także wielu zwolenników wśród dorosłych. Istnieje system rang, do uzyskania których należy wykonać określoną liczbę konkretnych sztuczek w odpowiednim tempie.



## Ayatori

Zabawa dla dziewcząt, do której potrzebny jest sznurek o długości ok. 120 cm z końcami zawiązanymi tak, by tworzył pętlę. Celem gry jest układanie sznurka w różne wzory za pomocą palców. Możliwa jest zabawa zarówno w pojedynkę, jak i w dwie osoby – jedna osoba przejmuje wtedy sznurek z rąk drugiej, starając się stworzyć nowy wzór. *Ayatori* jest dobrym sposobem na zaimponowanie swoim znajomym. Korzystając z załączonego obrazka mogą Państwo spróbować własnoręcznie stworzyć wzór miotły.

1. Pociągnąć za miejsce oznaczone gwiazdką.
2. Złapać palcem małym i wskazującym za miejsca oznaczone gwiazdkami.
3. Przeciągnąć rękę przez pętlę.
4. Umieścić palce tak, jak na rysunku. Przerzucić wszystkie pętle na drugą stronę dłoni.
5. Pociągnąć w miejscu oznaczonym gwiazdką.
6. Gotowe!

## Koma

*Koma* to japońska odmiana bączka, znana już w epoce Heian (794-1192), kiedy to służyła artystom do zabawiania arystokratów. W odróżnieniu od znanych w Polsce wersji tej zabawki, japońskie bąki wprawiane są w ruch za pomocą sznurka nawiniętego wokół osi obrotu. Istnieje wiele rodzajów *koma*, niektóre z nich wydają gwizdzące dźwięki, inne mogą służyć do losowania. W zabawie zwanej *beigoma* specjalne bączki wirując zderzają się niczym zapaśnicy na ringu. *Beigoma* ewoluowały i obecnie są popularne wśród młodych Japończyków pod postacią zabawek o nazwie *bayblade*.



Tradycyjne bączki



Bayblade

# Rozrywka 21. wieku

Na poprzedniej stronie przedstawione zostały niektóre zabawy, którym Japończycy oddawali się od wielu stuleci. Jednak w drugiej połowie 20. wieku coraz bardziej powszechna i zaawansowana elektronika zaczęła wkraczać również do tej dziedziny. Japonia, kraj będący obecnie symbolem nowoczesności i zaawansowanych technologii, potrafiła zrobić doskonały użytek z nowych możliwości, jakie dawał rozwój urządzeń elektronicznych.

Pierwsze gry komputerowe zaczęły powstawać już w latach 50. ubiegłego wieku, lecz za jeden z kamieni milowych należy z całą pewnością uznać pojawienie się gry Space Invaders, wydanej przez firmę Taito w 1978 roku. Mimo iż bardzo prosta, gra ta zyskała ogromną popularność zarówno w Japonii, jak i na całym świecie, stając się inspiracją dla wielu programistów. W przeciągu kilku lat na rynku japońskim pojawiło się ok. 100 tysięcy automatów z grą Space Invaders. Była to rozrywka popularna do tego stopnia, że w kraju zaczęło brakować monet stu-jenowych i trzeba było zwiększyć ich produkcję.

Szybki postęp technologiczny sprawił, że maszyny do gier stawały się coraz mniejsze i tańsze, a ich możliwości rosły. Wkrótce z salonów gier trafiły do domów. W 1983 roku firma Nintendo wypuściła konsolę Famicom, znaną na Zachodzie jako NES. Urządzenie zdobyło wielką popularność głównie dzięki grze Super Mario Bros., co ożywiło rynek gier wideo i zapoczątkowało rywalizację na rynku konsol.

Obecnie, po blisko 30 latach, japońskie firmy nadal pełnią czołową rolę w przemyśle rozrywkowym. Ich produkty, takie jak Play Station 3 czy Nintendo Wii są obiektem marzeń wielu graczy. Premiera nowego urządzenia lub gry jest dla fanów niezwykle ważnym wydarzeniem, a długie kolejki ustawiają się przed sklepami nawet na kilka dni przed rozpoczęciem sprzedaży.



Konsola Nintendo DS z ekranem dotykowym



Flagowy produkt firmy Sony – konsola Play Station 3

Oprócz konsol, w Japonii cały czas popularne są także salony gier, w których wizyta jest częstą formą rozrywki młodych ludzi. Również tutaj Japończycy wyznaczają światowe trendy. Wystarczy wymienić choćby takie tytuły jak Tekken, Virtua Fighter czy Dance Dance Revolution, które można uznać za ikony światowego przemysłu rozrywkowego.

Choć powszechny jest stereotyp Japończyków jako ludzi poważnych, nie sposób zaprzeczyć, że potrafią się dobrze bawić i w przeciągu ostatnich kilkudziesięciu lat wnieśli ogromny wkład w kulturę światową, tworząc nowe standardy rozrywki elektronicznej. Oprócz wymienionych już Nintendo czy Sony, każdy szanujący się gracz zna takie nazwy jak Sega, Konami oraz Namco – firmy które odmieniły świat gier wideo.



Przenośna konsola PSP Slim firmy Sony



# Go

Początki go sięgają czasów pierwszych dynastii chińskich, a być może jeszcze wcześniejszych. W Chinach gra ta znana jest pod nazwą *weiqi*, a w Korei – *baduk*. Słowo „go” pochodzi z języka japońskiego, gdzie funkcjonuje jako skrót pełnej nazwy – *igo*, co oznacza dosłownie „[grę w] otaczające kamienie”.

Zasady go są niezwykle proste, jednak ich pozorna prostota kryje niezwykle rozbudowane możliwości strategiczne. Zestaw do gry w go składa się z planszy pokrytej siatką



19 linii poziomych i pionowych oraz kamieni w dwóch kolorach – białym i czarnym. Celem rozgrywki jest otoczenie swoimi kamieniami kamieni przeciwnika oraz zagarnięcie jak największego „terytorium” na planszy. Dwóch graczy na przemian kładzie swoje kamienie na przecięciach linii, a gra kończy się, gdy gracze uznają, że nie ma sensu jej kontynuować. Aby móc rozgrywać pojedynki na wysokim poziomie, należy poświęcić dużo czasu na naukę teorii gry i zapamiętanie wielu sekwencji optymalnych „ustalonych zagrań”, zwanych *jōseki*. Liczba możliwych rozgrywek w go jest większa niż atomów we Wszechświecie! W odróżnieniu od komputerowych programów szachowych, programy grające w go nie są w stanie pokonać nawet średniej rangi profesjonalisty. Pozycja mistrzów go w społeczeństwach wschodniej Azji była porównywalna z prestiżem zarezerwowanym dla wielkich artystów.

Gra w go od najdawniejszych czasów cieszyła się popularnością wśród chińskiej arystokracji, by potem trafić na dwory koreańskie i japońskie. Co ciekawe, w Japonii go przyjęło się nie tylko jako rozrywka arystokracji, lecz także jako gra dla samurajów oraz zwykłych obywateli. W epoce Edo (1600-1868) siogun Tokugawa Iejasu uznał go za pełnoprawny zawód, powołując nawet Urząd ds. Go. W tym okresie powstały pierwsze szkoły go, system rang *kyū/dan*, a działalność rozpoczęli pierwsi profesjonalni zawodnicy. Powstanie rozbudowanej infrastruktury wspierającej graczy można uznać za początki współczesnego go.

Obecnie go zyskuje coraz więcej zwolenników na całym świecie. Utalentowani gracze starają się zakwalifikować do japońskich szkół go, by tam doskonalić swoją grę pod okiem największych mistrzów.



Gra została uwieczniona przez japońskiego noblistę Kawabata Yasunarię na kartach powieści pt. „Meijin – mistrz go”, opisującej pożegnalny pojedynek wielkiego mistrza Hon’inbō Shūsaia, rozegrany w 1938 roku. Przeciwnikiem mistrza był Kitani Minoru, jeden z najwybitniejszych dwudziestowiecznych goistów. Książka została wydana także w języku polskim.

W 2001 roku wielką popularność zyskał serial animowany „Hikaru no go”, w którym przybyły z przeszłości duch wybitnego goisty pomaga młodemu miłośnikowi go o imieniu Hikaru zostać mistrzem. Dzięki serialowi go przeżyło prawdziwy renesans, a liczba jego adeptów znacznie wzrosła.



# Shōgi

Kolejną tradycyjną grą, o której należy wspomnieć, są japońskie szachy zwane *shōgi*. Podobnie jak ich europejski odpowiednik, najprawdopodobniej wywodzą się od indyjskiej gry czaturanga. Mimo iż nie wiadomo, kiedy dokładnie trafiły do Japonii, źródła wskazują, że były znane już w okresie Heian (794-1192). Z biegiem lat gra wielokrotnie zmieniała swoją formę, obecnie znanych jest około 15 jej wersji; w najbardziej rozbudowanej korzysta się z planszy o 1296 polach, a każdy gracz dysponuje początkowo 402 bierkami.



Najczęściej gra w *shōgi* rozgrywana jest na kwadratowej planszy o wymiarach 9x9 pól. Każdy z graczy rozpoczyna grę z 20 bierkami. W odróżnieniu od szachów europejskich, wszystkie bierki są płaskie, mają charakterystyczny kształt, a rodzaj reprezentowanych figur można rozpoznać po namalowanych na nich znakach. Są zawsze koloru naturalnego drewna, a o ich przynależności do danego gracza świadczy kierunek ustawienia (bierki są zawsze skierowane zaostrzoną stroną w kierunku przeciwnika). Choć ogólne zasady gry są podobne do szachów europejskich, można wyróżnić dwie charakterystyczne cechy, typowe dla *shōgi*. Pierwsza z nich to zasada, że zbite bierki przeciwnika nie są usuwane na stałe z gry, a jedynie przejmowane i odkładane na specjalną podkładkę obok planszy. W następnym ruchu gracz może wprowadzić do gry figurę przeciwnika jako własną. Drugą różnicą jest możliwość awansowania figury, która znajduje się w jednym z trzech pierwszych rzędów od strony przeciwnika. Jest to oznaczone przez odwrócenie bierki na drugą stronę, gdzie wymalowany jest znak informujący o jej nowej funkcji. Awansowana figura zdobywa nowe możliwości ruchu.

*Shōgi* przeżywało szczyt popularności w latach 80. ubiegłego wieku, kiedy do rozegrania przynajmniej jednej partii w ciągu roku przyznawało się blisko 17 milionów osób powyżej 15. roku życia. Obecnie liczba ta spadła do około 7 milionów. Fakt, że nazwy figur zapisane są znakami kanji, nie sprzyjał z początku popularyzacji gry poza granicami Japonii, obecnie jednak na całym świecie powstają kluby *shōgi*, które przyciągają stale wielu nowych miłośników.



# Sudoku

Nazwa tej łamigłówki wywodzi się z japońskiego wyrażenia *sūji wa dokushin ni kagiru* czyli cyfry muszą być pojedyncze. Jej celem jest wypełnienie diagramu o wymiarach 9x9 pól w taki sposób, aby w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdym z dziewięciu pogrubionych kwadratów 3x3 (zwanymi „blokami” lub „podkwadratami”) znalazło się po jednej cyfrze od 1 do 9.

*Sudoku* po raz pierwszy pojawiło się w Japonii w 1984 roku w czasopiśmie z łamigłówkami wydawanym przez firmę Nikoli, jednak międzynarodową sławę i popularność zdobyło dopiero w roku 2005. W Polsce jako pierwszy *sudoku* (pod tą nazwą) opublikował tygodnik „Polityka” w czerwcu 2005 roku, jednak ukazywało się ono w polskiej prasie już wcześniej, m.in. w „Wiedzy i Życiu” pod nazwą Dziewięć na dziewięć.

*Sudoku* jest doskonałą rozrywką umysłową, do której wystarczy jedynie długopis lub ołówek i trochę wolnego czasu. Nie wymaga od gracza wykonywania skomplikowanych obliczeń matematycznych, niezbędna jednak jest cierpliwość i umiejętność logicznego myślenia. Na rysunku powyżej zamieściliśmy przykładową planszę, do rozwiązania której gorąco Państwa zachęcamy.

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

# Mahjong

Mahjong jest grą zespołową, której zasady podobne są do karcianej gry w remibrydża.

Mahjong (po japońsku zwany *mājan*) w postaci zbliżonej do obecnej powstał w Chinach najprawdopodobniej w drugiej połowie 19. wieku, a pierwszy zestaw do gry sprowadzony został do Japonii w 1909 r.

Mahjong jest grą przeznaczoną dla czterech osób (istnieje też wariant trzyosobowy). W rozgrywce bierze udział 136 kamieni (3 rodzaje kamieni ponumerowanych od 1 do 9 oraz kamienie specjalne symbolizujące cztery wiatry i trzy smoki). Podczas rozdania trzej gracze otrzymują po 13 kamieni, a czwarty – 14. Następnie grający kolejno dobierają i odrzucają kamienie, a celem gry jest stworzenie jednego z kilkudziesięciu wygrywających układów. Wygrana w mahjongu nie jest bynajmniej wyłącznie kwestią szczęścia, wymaga od grającego umiejętności przewidywania i właściwej oceny sytuacji. Bardzo ważne jest odgadywanie, na jaki układ mogą czekać przeciwnicy, tak by nie ułatwić im wygranej.

Obecnie mahjong jest w Japonii najpopularniejszą z tradycyjnych gier towarzyskich. Ocenia się, że gra w niego znacznie więcej osób niż w go lub *shōgi*. O jego popularności decyduje jednak nie tylko fakt, że sama rozgrywka jest interesująca. Mahjong postrzegany jest także jako okazja do dialogu między pokoleniami. Długi czas spędzony wspólnie na rozmowie i grze przez czwórkę zwróconych do siebie uczestników owocuje poczuciem wspólnoty nie-



zależnym od wieku, a także służy budowaniu więzi międzyludzkich. Patrząc z takiej perspektywy jasne staje się, że w mahjongu można grać w gronie rodzinnym, jak również spędzać przy stole długie wieczory z kolegami z pracy. Popularne są również uproszczone wersje mahjongu przeznaczone dla dzieci, często zdobione znanymi postaciami z kreskówek.

Osobom zainteresowanym pełnym głębi światem mahjongu polecamy wizytę w jedynym na świecie muzeum tej gry, znajdującym się w mieście Isumi w prefekturze Chiba.