

Τάσος Ανθουλιάς

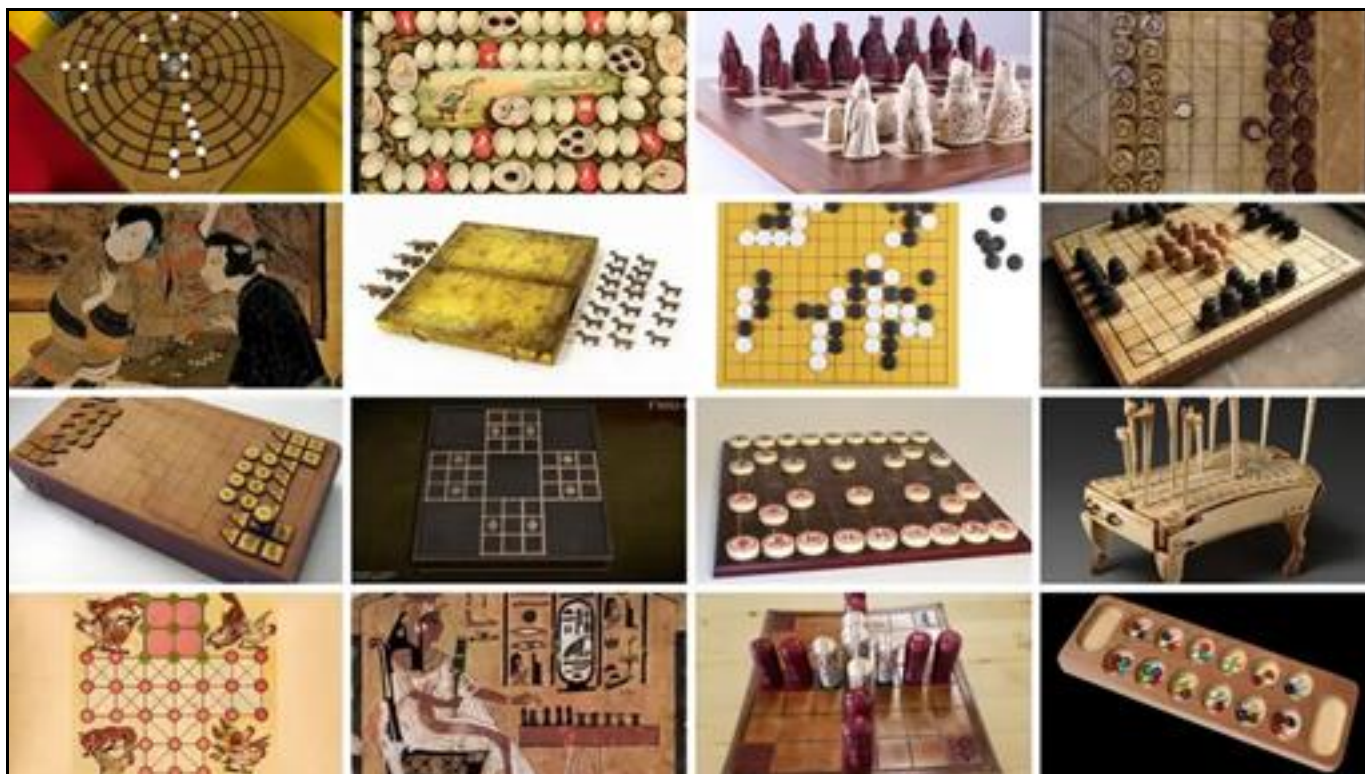
ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Στα διάφορα μέρη
του κόσμου

Μια προσπάθεια να παρουσιαστεί η ιστορία των παιχνιδιών
με πολύ απλά κείμενα και χαρακτηριστικές εικόνες
ώστε να γίνει αντιληπτή η εξέλιξη της πραγματικότητας
και ο εντοπισμός βασικών στοιχείων και αλλαγών.

ΧΕΛΙΔΟΝΙ 2023

Η ιστορία των παιχνιδιών χρονολογείται από το αρχαίο ανθρώπινο παρελθόν. Τα παιχνίδια αποτελούν αναπόσπαστο μέρος όλων των πολιτισμών και αποτελούν μία από τις παλαιότερες μορφές ανθρώπινης κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Τα παιχνίδια είναι τυποποιημένες δραστηριότητες που επιτρέπουν στους ανθρώπους να πηγαίνουν πέρα από τη φαντασία και την άμεση σωματική δραστηριότητα. Τα κοινά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών περιλαμβάνουν αβεβαιότητα για το αποτέλεσμα, συμφωνημένους κανόνες, ανταγωνισμό, ξεχωριστό τόπο και χρόνο, στοιχεία μυθοπλασίας, στοιχεία τύχης, προκαθορισμένους στόχους και προσωπική ευχαρίστηση.



Μερικά από τα πιο κοινά προϊστορικά και αρχαία εργαλεία παιχνιδιών κατασκευάζονταν από κόκκαλα, ιδιαίτερα από το κόκκαλο του αστράγαλου. Έχουν βρεθεί σε όλο τον κόσμο και είναι οι πρόγονοι των παιχνιδιών με ζάρια. Αυτά τα οστά χρησιμοποιούνταν, επίσης, μερικές φορές, για προφητικές και μαντικές λειτουργίες. Άλλα εργαλεία περιλάμβαναν κοχύλια, πέτρες και ραβδιά. Στους αρχαίους πολιτισμούς δεν υπήρχε σαφής διάκριση μεταξύ ιερού και βέβηλου. Σύμφωνα με ιστορικούς, τα παιχνίδια ιδρύθηκαν σε θρησκευτικό περιβάλλον και αποτελούσαν τον ακρογωνιαίο λίθο των κοινωνικών δεσμών.



Μεταξύ των αρχαιότερων παραδειγμάτων επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι το Σένετ, ένα παιχνίδι που βρέθηκε σε τοποθεσίες ταφής της Προδυναστικής και της Πρώτης Δυναστείας στην Αίγυπτο (περίπου 3.500 π.Χ.) και σε ιερογλυφικά που χρονολογούνται γύρω στο 3.100 π.Χ. Το παιχνίδι παιζόταν με κινούμενα πιόνια σε ένα ταμπλό 30 τετραγώνων διατεταγμένων σε τρεις παράλληλες σειρές των δέκα τετραγώνων η καθεμία. Οι παίκτες μετακινούσαν στρατηγικά τα κομμάτια τους με βάση το πέταγμα ραβδίων ή οστών. Ο στόχος ήταν να φτάσουν πρώτοι στην άκρη του ταμπλό.



Το Σένετ εξελίχθηκε σιγά σιγά για να αντικατοπτρίζει τις θρησκευτικές πεποιθήσεις των Αιγυπτίων. Τα κομμάτια αντιπροσώπευαν ανθρώπινες ψυχές και η κίνησή τους βασίστηκε στο ταξίδι της ψυχής στη μετά θάνατον ζωή. Κάθε τετράγωνο είχε μια ξεχωριστή θρησκευτική σημασία, με το τελευταίο τετράγωνο να συνδέεται με την ένωση της ψυχής με τον θεό Ήλιο. Το Σένετ μπορούσε, επίσης, να χρησιμοποιηθεί σε τελετουργικό θρησκευτικό πλαίσιο.



**Εικόνα από
τον ταφικό
θάλαμο
της Νεφερτάρι**

Το Βασιλικό Παιχνίδι της Ουρ ή το παιχνίδι των είκοσι τετραγώνων παιζόταν στη Μεσοποταμία με ένα σετ πιόνια σε έναν πλούσια διακοσμημένο πίνακα και χρονολογείται από το 3.000 περίπου π.Χ. Ήταν ένα παιχνίδι που χρησιμοποιούσε ένα σετ ζαριών από κόκκαλο. Αυτό το παιχνίδι ήταν επίσης γνωστό και παιζόταν στην Αίγυπτο. Μια Βαβυλωνιακή πραγματεία για το παιχνίδι γραμμένη σε πήλινη πλάκα δείχνει ότι το παιχνίδι είχε αστρονομική σημασία και ότι μπορούσε επίσης να χρησιμοποιηθεί για να πει την τύχη κάποιου. Παρόμοια παιχνίδια έχουν βρεθεί στο Ιράν, στην Κρήτη, στην Κύπρο, στη Σρι Λάνκα και στη Συρία.



Ένα άλλο παράδειγμα επιτραπέζιου παιχνιδιού στην αρχαία Αίγυπτο είναι το «Κυνηγόσκυλα και τσακάλια», γνωστό και ως 58 τρύπες. Τα κυνηγόσκυλα και τα τσακάλια εμφανίστηκαν στην Αίγυπτο περίπου το 2.000 π.Χ. Περισσότερα από 68 παιχνίδια με κυνηγόσκυλα και τσακάλια έχουν ανακαλυφθεί στις αρχαιολογικές ανασκαφές σε διάφορες περιοχές. Ήταν ένα παιχνίδι για δύο παίκτες. Ο πίνακας του παιχνιδιού αποτελείτο από δύο σέτ με 29 τρύπες ο καθένας. Δέκα μικρά ξύλινα καρφιά με κεφάλια τσακαλιού ή κυνηγόσκυλου χρησιμοποιούνταν για το παιχνίδι. Πιστεύεται ότι στόχος του παιχνιδιού ήταν να ξεκινήσει ο κάθε παίκτης από το ένα μέρος του πίνακα και να φτάσει με όλες τις φιγούρες του στο άλλο μέρος του πίνακα.



Στην Κνωσό βρέθηκε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι του 1.600 π.Χ. με ένθετα από ελεφαντόδοντο, κρύσταλλο και γυαλί, επικαλυμμένα με φύλλα χρυσού και ασημιού, σε ξύλινη βάση.



Στην Αρχαία Ελλάδα και στη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, τα δημοφιλή παιχνίδια περιλάμβαναν παιχνίδια με μπάλα (όπως Επίσκυρος και Χαρπάστουμ)...



... τρίλιζα και παιχνίδια που παίζονταν με πεσσούς. Σύμφωνα με τον Πλάτωνα είναι όλα Αιγυπτιακής καταγωγής. Το όνομα «πεττεία» ήταν ένας γενικός όρος για τα επιτραπέζια παιχνίδια και αναφέρεται σε διάφορα παιχνίδια.



Στη φωτογραφία ένα παιχνίδι που έπαιζαν στη Ρωμαϊκή αυτοκρατορία και είναι πρόδρομος για το σημερινό τάβλι.



Το πόλο παίχτηκε για πρώτη φορά στην Περσία. Πέρασε από την Περσία στη γειτονική Βυζαντινή Αυτοκρατορία νωρίς και ένα Τζυκανιστήριο (δηλαδή στάδιο για πόλο) χτίστηκε από τον αυτοκράτορα Θεοδόσιο Β΄ (το 430 μ.Χ.) μέσα στο Μεγάλο Παλάτι της Κωνσταντινούπολης. Μετά τις μουσουλμανικές κατακτήσεις, πέρασε στις δυναστείες των Μαμελούκων, των οποίων οι ελίτ το τοποθετούσαν πάνω από όλα τα άλλα αθλήματα.



Το Σατουράνγκα (που σημαίνει «τετραμερής» και επίσης «στρατός») ήταν ο πρόδρομος του σκακιού, που αναπτύχθηκε στην Ινδική χερσόνησο ή την Κεντρική Ασία κατά τη διάρκεια του 6ου αιώνα π.Χ. Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού μεταδόθηκαν στη Σασανική Περσία (όπου ήταν γνωστό ως Σατράντζ) και στην Κίνα μέσω του Δρόμου του Μεταξιού. Χωριζόταν σε τέσσερα μέρη που ονομάζονταν άγκας, τα οποία ήταν συμβολικά των τεσσάρων κλάδων ενός στρατού. Ακριβώς όπως ο πραγματικός αρχαίος Ινδικός στρατός, είχε κομμάτια που ονομάζονταν ελέφαντες, άρματα, άλογα και στρατιώτες, και παιζόταν επινοώντας στρατηγικές πολέμου.



Το Σατράντζ ήταν μια παλιά μορφή σκακιού, όπως παιζόταν στη Σασανική Αυτοκρατορία της Περσίας. Η προέλευσή του ήταν από το ινδικό παιχνίδι Σατουράνγκα. Το σύγχρονο σκάκι αναπτύχθηκε σταδιακά από αυτό το παιχνίδι. Ο σημερινός όρος Ρουά-Ματ προέρχεται από τον Περσικό όρο Σαχ-Ματ που σήμαινε «ο θάνατος του βασιλιά».



Μετά τη μουσουλμανική κατάκτηση της Περσίας (το 650 μ.Χ.) το Σατράντζ εξαπλώθηκε στον αραβικό κόσμο. Ενώ τα προ-ισλαμικά σκετ σκακιού αντιπροσώπευαν ελέφαντες, άλογα, βασιλιάδες και στρατιώτες, η ισλαμική απαγόρευση κατά της λατρείας της εικόνας οδήγησε σε αυξανόμενη αφαίρεση στη σχεδίαση του σκακιού. Τα ισλαμικά πιόνια σκακιού ήταν επομένως απλά κυλινδρικά και ορθογώνια σχήματα. Το παιχνίδι έγινε εξαιρετικά δημοφιλές τον 9ο αιώνα. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου οι μουσουλμάνοι σκακιστές δημοσίευσαν αρκετές πραγματείες για τα σκακιστικά προβλήματα και τα σκακιστικά ανοίγματα.



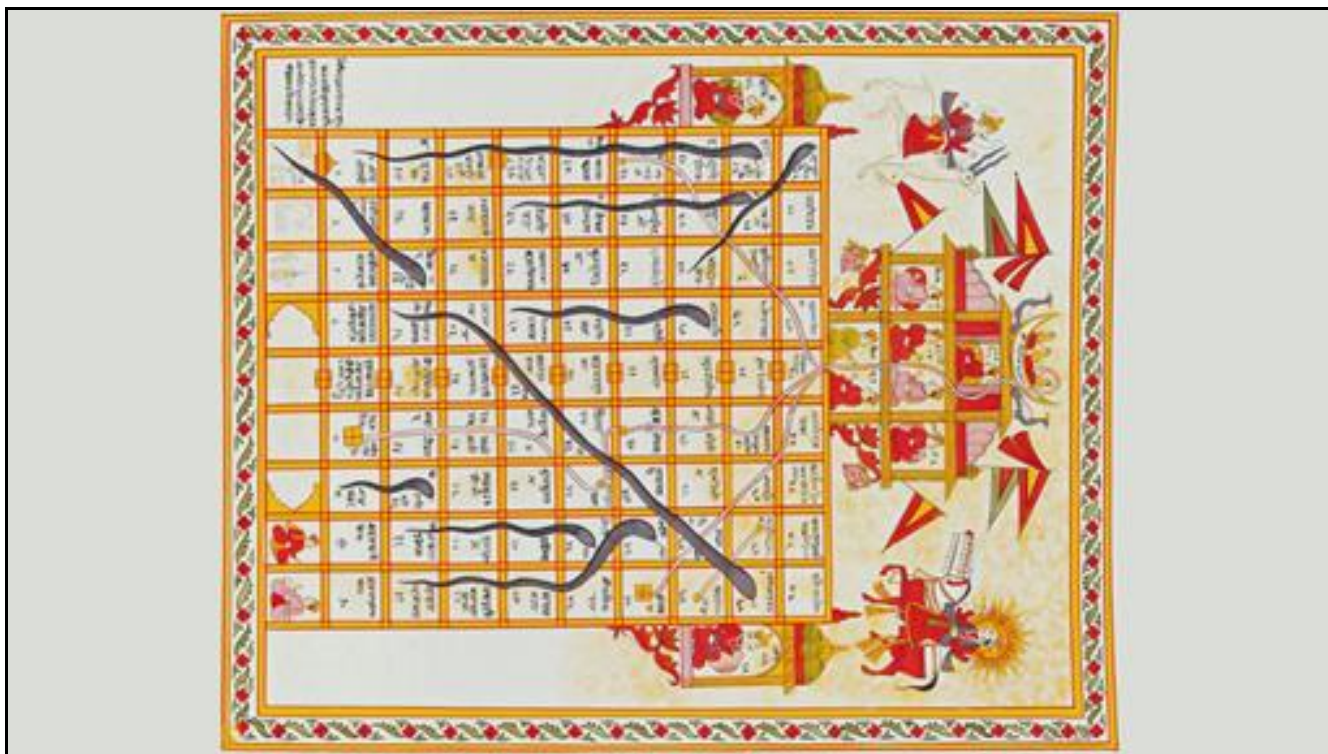
Κατά τη διάρκεια της βασιλείας του Τουρκομογγόλου κατακτητή Τιμούρ (γύρω στο 1400 μ.Χ.), αναπτύχθηκε μια παραλλαγή του σκακιού γνωστή ως σκάκι Ταμερλάνου, την οποία ορισμένες πηγές αποδίδουν στον ίδιο τον Τιμούρ, ο οποίος ήταν γνωστός λάτρης του παιχνιδιού.



Η Ινδία είχε μια σειρά από παιχνίδια στην αρχαία περίοδο, από διάφορα παιχνίδια με ζάρια μέχρι άλλα επιτραπέζια παιχνίδια. Η παλαιότερη αναφορά για παιχνίδια στην Ινδία είναι για τη χρήση ζαριών (περίπου το 1000 π.Χ.). Μια άλλη αναφορά είναι ο κατάλογος των παιχνιδιών του Βούδα (περίπου το 500 π.Χ.) που είναι ένας κατάλογος των παιχνιδιών που απαγορεύτηκε να παίζουν οι βουδιστές μοναχοί.



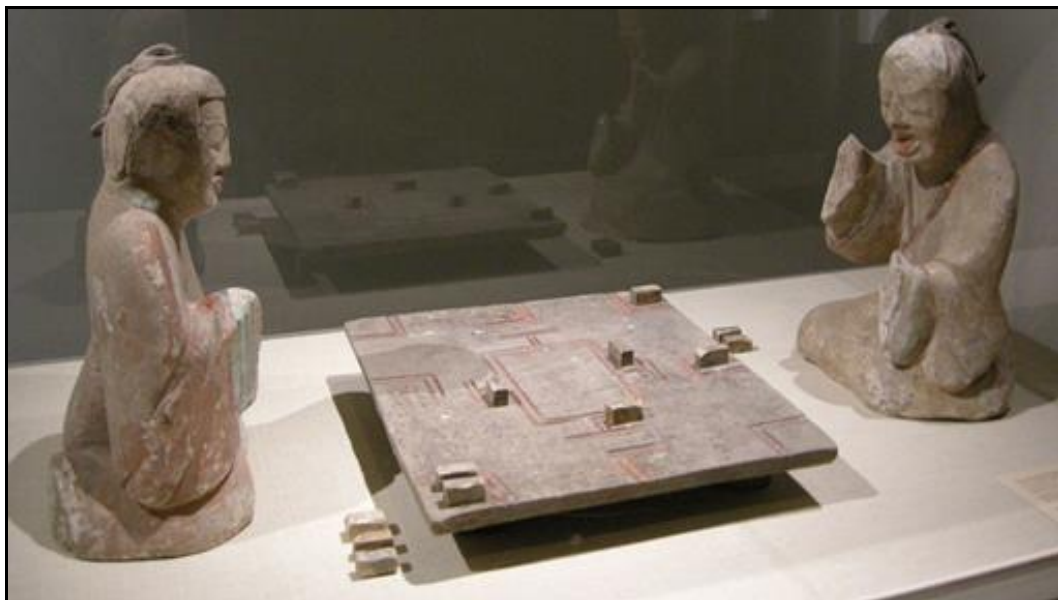
Το παιχνίδι «Φίδια και σκάλες», το γνωστό μας «Φιδάκι», είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για δύο ή περισσότερους παίκτες που θεωρείται σήμερα ως ένα παγκόσμιο κλασικό παιχνίδι. Το παιχνίδι ξεκίνησε στην αρχαία Ινδία τους πρώτους αιώνες μ.Χ.



Τον Μεσαίωνα έγινε δημοφιλές στην Ινδία το παιχνίδι Τσόπαρ με πίνακα από ξύλο ή πανί.



Το εξαφανισμένο κινεζικό επιτραπέζιο παιχνίδι λιούμπο εφευρέθηκε στα μέσα της 1ης χιλιετίας π.Χ. και ήταν δημοφιλές κατά την περίοδο του 5ου αιώνα π.Χ. μέχρι τον 3ο αιώνα μ.Χ. Αν και οι κανόνες του παιχνιδιού έχουν χαθεί, ήταν προφανώς ένα παιχνίδι αγώνων που δεν διαφέρει από το Σένετ, καθώς τα κομμάτια μετακινούνταν γύρω από ένα ταμπλό χρησιμοποιώντας ραβδιά που πετάχτηκαν για να καθορίσουν την κίνηση.



Το Γκο αναφέρεται για πρώτη φορά τον 4ο αιώνα π.Χ. Αναφέρεται επίσης στα Ανάλεκτα του Κομφούκιου. Στην αρχαία Κίνα το Γκο ήταν μία από τις τέσσερις τέχνες του Κινέζου λόγιου κυρίου, μαζί με την καλλιγραφία, τη ζωγραφική και το παίξιμο του μουσικού οργάνου γκουκίν και οι εξετάσεις δεξιοτήτων σε αυτές τις τέχνες χρησιμοποιήθηκαν για να πληρούν τις προϋποθέσεις για την υπηρεσία στη γραφειοκρατία. Το Γκο έφτασε στην Ιαπωνία τον 5ο ή 6ο αιώνα μ.Χ. και γρήγορα έγινε ένα αγαπημένο αριστοκρατικό χόμπι.



Το κινέζικο σκάκι φαίνεται να παιζόταν από τον 9ο αιώνα μ.Χ. Άλλες παραδοσιακές παραλλαγές σκακιού της Ανατολικής Ασίας περιλαμβάνουν το Σόγκι (στην Ιαπωνία) και το Τζάνγκκι (στην Κορέα).



Το σύγχρονο παιχνίδι Ντόμινο αναπτύχθηκε από τα πρώιμα κινέζικα παιχνίδια που βασίζονται σε πλακίδια. Οι παλαιότερες αναφορές σε πλακίδια παιχνιδιών είναι αναφορές που χρησιμοποιούνταν στον τζόγο, τον 9ο αιώνα μ.Χ. Τα ντόμινο δυτικού τύπου είναι μια πολύ πιο πρόσφατη παραλλαγή, με τα πρώτα παραδείγματα να είναι ιταλικού σχεδιασμού των αρχών του 18ου αιώνα.



Το Κουτζού είναι ένας αρχαίος κινέζικος ποδοσφαιρικός αγώνας. Είναι το παλαιότερο γνωστό καταγεγραμμένο παιχνίδι ποδοσφαίρου. Είναι ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι που περιλαμβάνει το λάκτισμα μιας μπάλας μέσα από ένα άνοιγμα σε ένα δίχτυ χωρίς τη χρήση χεριών. Οι περιγραφές του παιχνιδιού χρονολογούνται από τον 3ο αιώνα π.Χ. Παίχτηκε επίσης σε άλλες ασιατικές χώρες όπως η Κορέα, η Ιαπωνία και το Βιετνάμ.



Το Τσούιβαν ήταν στην Κίνα ένα παιχνίδι παρόμοιο με το γκολφ. Αναφέρεται γραπτά ήδη το 1.000 μ.Χ. από έναν που περιγράφει πώς το μάθαινε στην κόρη του.



Το Σάνγκνιουκ ήταν ένα παραδοσιακό επιτραπέζιο παιχνίδι της Κορέας που παίζεται με 30 άλογα και δύο ζάρια.



Τα παιχνίδια με ζάρια ήταν δημοφιλή σε όλη την Αμερική. Το Πατόλι ήταν ένα από τα πιο δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια που έπαιζαν Μεσοαμερικανικοί λαοί όπως οι Μάγια και οι Αζτέκοι. Ήταν ένα παιχνίδι που παιζόταν με φασόλια ή ζάρια σε τετράγωνα και οβάλ σανίδες και ο τζόγος ήταν μια βασική πτυχή του.



Ένα από τα παλαιότερα γνωστά παιχνίδια με μπάλα είναι το Μεσοαμερικανικό παιχνίδι Ολαμαλίζλι. Παιζόταν ήδη από το 1.400 π.Χ. και είχε σημαντική θρησκευτική σημασία για τους Μεσοαμερικανικούς λαούς όπως οι Μάγια και οι Αζτέκοι. Το παιχνίδι εξελίχθηκε με την πάροδο του χρόνου, αλλά ο κύριος στόχος ήταν να κρατηθεί μια συμπαγής λαστιχένια μπάλα στο παιχνίδι χτυπώντας την με διάφορα μέρη του σώματος ή με εργαλεία όπως ρακέτες. Το παιχνίδι είχε επίσης μια σημαντική θρησκευτική λειτουργία. Οι επίσημοι αγώνες με μπάλα γίνονταν ως τελετουργικές εκδηλώσεις, συχνά με ανθρωποθυσίες, αν και παίζονταν επίσης για αναψυχή από παιδιά και ακόμη και από γυναίκες.



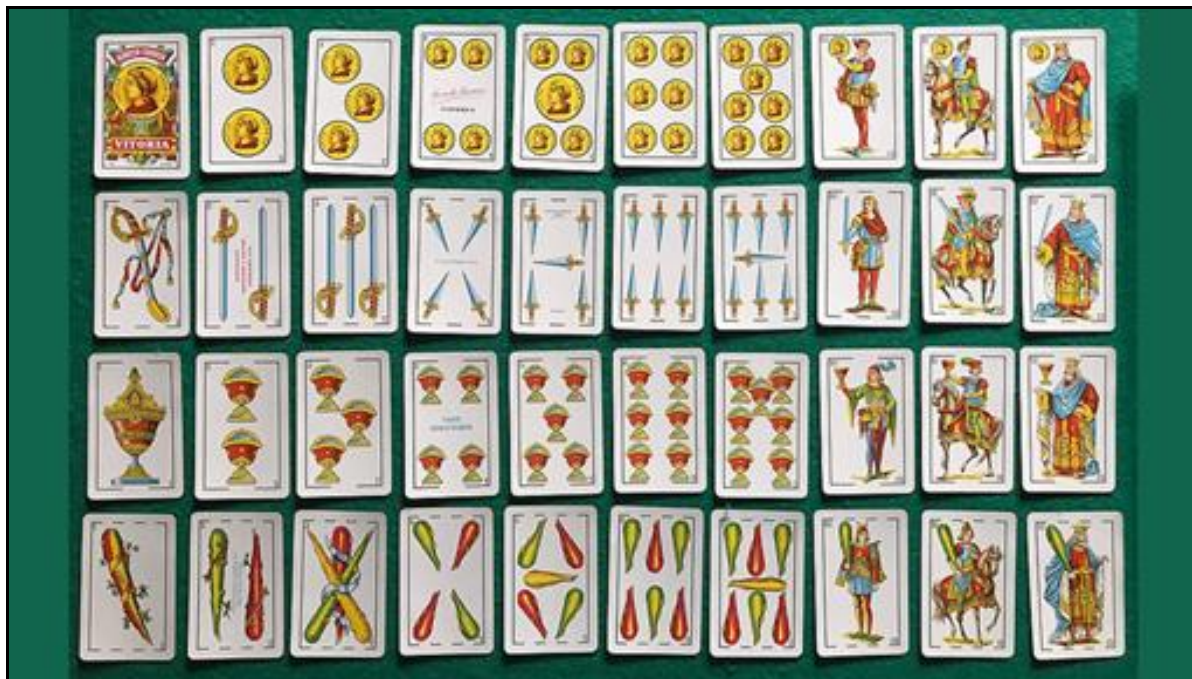
Στον Μεσαίωνα το τάβλι ήταν αρκετά γνωστό στην Ευρώπη και είχε αποκτήσει δική του ονομασία και φήμη σε διάφορες ευρωπαϊκές χώρες. Ωστόσο, παρά τη δημοτικότητά του, το τάβλι κατά περιόδους απαγορεύτηκε ή κατακρίθηκε από την Εκκλησία σε κάποιες χώρες, καθώς είχε χαρακτήρα τυχερού παιχνιδιού. Ο Λουδοβίκος ο ένατος της Γαλλίας το 1254 απαγόρευσε στους αυλικούς να παίζουν τάβλι, και στη συνέχεια έκανε το ίδιο σε όλους τους υπηκόους του.



Το γνωστότερο παράδειγμα αντίδρασης κατά του ταβλιού ήταν η διαταγή του Καρδινάλιου Γουόλσεϋ, το 1526, να καούν όλα τα ταμπλό του ταβλιού. Οι Άγγλοι παίκτες του παιχνιδιού σκέφτηκαν να καμουφλάρουν το ταμπλό κατασκευάζοντάς το αναδιπλούμενο, για να μοιάζει χοντρικά με βιβλίο. Σε αυτή την ιδέα οφείλει το σημερινό ταμπλό τη μορφή του.



Τα παιχνίδια με χαρτιά έφτασαν για πρώτη φορά στην Ιταλία από την Αίγυπτο των Μαμελούκων τον 14ο αιώνα, με σύμβολα παρόμοια με αυτά που χρησιμοποιούνται ακόμα σε παραδοσιακές ιταλικές και ισπανικές τράπουλες. Τα τέσσερα σύμβολα που συναντάμε πιο συχνά σήμερα (μπαστούνια, κούπες, καρό και σπαθιά) φαίνεται ότι προέρχονται από τη Γαλλία περίπου το 1480.



Η Ιταλία του 1440 είδε την άνοδο των καρτών ταρώ και αυτό οδήγησε στην ανάπτυξη παιχνιδιών με χαρτιά Ταρώ. Οι τράπουλες χρησιμοποιούνταν μερικές φορές και για χαρτομαντεία.



Το 1851 διεξήχθη το πρώτο διεθνές σκακιστικό τουρνουά στο Λονδίνο. Αμέσως μετά υιοθετήθηκαν σύγχρονοι κανόνες ελέγχου για ανταγωνιστικό παιχνίδι. Το πρώτο Επίσημο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Σκακιού διεξήχθη το 1886 στις Ηνωμένες Πολιτείες. Μέχρι τον 20ό αιώνα, το παιχνίδι του σκακιού είχε εξελιχθεί σε επαγγελματικό άθλημα με σκακιστικούς συλλόγους, εκδόσεις, βαθμολογίες παικτών και τουρνουά σκακιού. Η Παγκόσμια Ομοσπονδία Σκακιού ιδρύθηκε το 1924 στο Παρίσι.



Στην Ιαπωνία, το Γκο έγινε το σημαντικό επιτραπέζιο παιχνίδι που παίζεται σε επαγγελματικό επίπεδο. Το παιχνίδι προωθήθηκε στην Ιαπωνία τον 17ο αιώνα και κορυφαίοι παίκτες έπαιρναν κρατική δωρεά. Κατά τη διάρκεια του 20ού αιώνα ιδρύθηκε η Ιαπωνική Ένωση Γκο και άρχισε να διοργανώνει επαγγελματικά τουρνουά.



Στην Κίνα κατά τη διάρκεια της δυναστείας Κινγκ δημιουργήθηκαν πολλές λέσχές για το Κινέζικο σκάκι και εκδόθηκαν βιβλία. Η Κινέζικη Ένωση Σκακιού ιδρύθηκε το 1962 και τα τουρνουά πραγματοποιούνται παγκοσμίως από εθνικές ενώσεις.



Το 1997 πραγματοποιήθηκε στο Λονδίνο η πρώτη Ολυμπιάδα για Αγώνες του Μυαλού που περιλάμβανε παραδοσιακά παιχνίδια, όπως το σκάκι, αλλά και μοντέρνα επιτραπέζια παιχνίδια, όπως το τάβλι, ...



... το Σκραμπλ ...



... και το Ρισκ.



Στις αρχές της δεκαετίας του 30 δημιουργήθηκε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με το όνομα Monopoly. Το 1941 η Βρετανική Μυστική Υπηρεσία δημιούργησε μια ειδική έκδοση για τους κρατούμενους από τους Ναζί του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Μέσα στα παιχνίδια υπήρχαν κρυμμένοι χάρτες, πυξίδες, αληθινά χρήματα και άλλα χρήσιμα αντικείμενα για απόδραση. Μοιράστηκαν στους κρατούμενους από τον Ερυθρό Σταυρό.



Υπάρχουν σήμερα πολλές παραλλαγές του παιχνιδιού Monopoly και φυσικά αυτές είναι σε διάφορες γλώσσες.



Παιχνίδια με χαρτιά υπήρξαν από πολύ παλιά – το ίδιο και σήμερα. Παίζονται είτε σε ζευγάρια είτε σε ομάδες παικτών. Και υπάρχουν πασιέντζες που παίζονται από έναν μόνο άνθρωπο.



Τα σύγχρονα αθλήματα αναπτύχθηκαν από διαφορετικά ευρωπαϊκά παιχνίδια, πολλά από τα οποία παίζονταν από ευρωπαίους βασιλιάδες. Το τένις αναπτύχθηκε στη Γαλλία, όπου Γάλλοι βασιλιάδες ήταν γνωστοί παίκτες. Το γκολφ προέρχεται από τη Σκωτία. Το κρίκετ ξεκίνησε στην εποχή των Τυδώρ στις αρχές του 16ου αιώνα στην Αγγλία.



Και οι σύγχρονοι κανόνες του ποδοσφαίρου και του ράγκμπι βασίζονται στους κανόνες των μέσων του 19ου αιώνα που δημιουργήθηκαν για την τυποποίηση των ποδοσφαιρικών αγώνων που παίζονταν στα αγγλικά δημόσια σχολεία. Αυτά τα ομαδικά αθλήματα διαδόθηκαν παγκόσμια από την επιρροή της βρετανικής αυτοκρατορίας.



Από το 1980 άρχισαν να αναπτύσσονται τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που εξαπλώθηκαν παγκόσμια και έγιναν πολύ αγαπητά σε πολλούς προκαλώντας αρκετές φορές και εθισμό.

