

Stalo žaidimai Lietuvoje XX a. I pusėje

POVILAS BLAŽEVIČIUS

Vytauto Didžiojo universitetas, Švietimo akademija, T. Ševčenkos g. 31, 03113 Vilnius

El. paštas povilas.blazevicius@gmail.com

Remiantis muziejuose saugomais eksponatais, knygynų katalogais ir reklama periodinėje spaudoje, straipsnyje pristatoma Lietuvoje XX a. I pusėje pagamintų ir / ar sukurtų stalo žaidimų istorija. Analizuojant duomenis apie šių žaidimų kilmę, jų gamybą ir platinimą, siekiama atskleisti tokių pramogų įvairovę, populiarumo mastą bei kitus aspektus.

Raktažodžiai: stalo žaidimai, pramogos, prekyba, reklama

ĮVADAS

Stalo žaidimų istorija mena didžiųjų pasaulio civilizacijų laikus, ankstyviausiais jų galėjo būti žaidžiama prieš apytiksliai penkis tūkstančius metų ar net anksčiau [5, 20–27; 16, 130–179]. Ilga ir sudėtinga žaidimų raida, skirtingos kultūrinės, socialinės ir politinės aplinkybės pagimdė ne vieną dešimtį unikalių žaidimų. Vieni jų tapo užmiršti ar liko lokalūs, kiti, tokie kaip nardai, šachmatai, lošimo kauliukai ir t. t., paplito visame pasaulyje. Viduramžiais pasirodė ir pirmieji išsamūs jiems skirti veikalai. Vienas įstabiausių – 283 m. Alfonso X užsakytas rankraštis „Libro de los Juegos“ (lot. – Žaidimų knyga). Didžioji jo dalis skirta šachmatams, tačiau kituose šešiuose skyriuose išsamiai aprašomi ir iliustruojami įvairiausi tuo metu žinomi stalo žaidimai: lošimo kauliukai, nardai, malūnas, kvirkatas ir kt. Unikaliame rankraštyje nuodugnai aprašomi ir žaidimų vaikštukai, laukai, taisyklės, žaidimų eiga ir variantiškumas [1]. Viduramžiais daugiausia dėmesio sulaukė šachmatų žaidimo raida, o nuo XVII a. plačiau domėtasi ir kitų stalo žaidimų kilmės istorija [41, 483–484, 542, 788–789; 58, 15, 24, 36; 63, 6–8, 32–33]. XX a. I pusėje buvo išleista apibendrinančių mokslinių leidinių, tarp jų ir vienas svarbiausių – Haroldo James'o Ruthreno Murray knyga *A History of Board-games Other Than Chess* [42]. Šioje kone elementoriumi kiekvienam stalo žaidimų mėgėjui ir tyrinėtojiui tapusioje knygoje aprašoma daugiau nei du šimtai įvairiausių žaidimų, jų taisyklės, žaidimų kilmė ir istorinė raida. Stalo žaidimų tyrimų istorijai svarbūs ir dar keli leidiniai. Robertas Charles'as Bellas savo knygoje *Board and Table Games from Many Civilizations*, pirmą kartą išleistoje 1960 m., aptarė beveik viso pasaulio žaidimus, jų istoriją ir taisykles [5]. Davido Parletto veikale *The Oxford History of Board Games* ne tik minimi R. C. Bello gvildinti klausimai ir žaidimų raida, čia analizuojama ir žaidimų esmė, stengiamasi suprasti žaidimų patrauklumo, prieraišumo bei kitus aspektus [46].

Lietuvoje stalo žaidimų istorija susidomėta santykinai neseniai. Tik XX a. viduryje, archeologinių tyrinėjimų metu Trakų pusiasalio ir salos pilyse radus pirmuosius šachmatus, pasirodė ir jiems skirtos mokslinės publikacijos [52, 29–31; 35, 37–40]. XX a. pab. – XX a. pr. atskirose mokslinėse publikacijose aprašyta kelios dešimtys stalo žaidimų vaikštukų, lošimo kauliukai, šachmatai ir kiti su šia tema susiję objektai, rasti Vilniuje, Kaune, Klaipėdoje, Kernavėje ir kitur [10, 17]. Keli apibendrinantys tekstai yra skirti atskiroms radinių grupėms – lošimo kauliukams [6], žydiškiems lošimo vilkeliams [7], stalo žaidimų lentoms [8], seniausiems šachmatams [9], o visi iki 2010 m. žinomi archeologinių tyrimų metu rasti pramogų objektai apibendrinti monografijoje *Seniausieji Lietuvos žaislai* [10]. Remiantis archeologinių kasinėjimų duomenimis, galima teigti, kad maždaug nuo XIII–XV a. Lietuvoje buvo žinomi ir mėgstami tokie stalo žaidimai kaip šachmatai, nardai, malūnas, kvirkatas, o nuo XVI a. išpopuliarėja ir kortos [10]. Fragmentiški rašytiniai šaltiniai liudija įvairių stalo žaidimų populiarumą XVII–XVIII a. tarp visų socialinių sluoksnių [11; 4, 358–361, 803; 25, 115, 122–131; 45, 44–48], tačiau išsamesnių žinių apie tai dar vis trūksta. Vos vienas kitas archeologinis artefaktas [10, 143–145] ar istorinis eksponatas [38; 55] reprezentuoja ir XIX–XX a. pr. stalo žaidimų istoriją.

Seniausias žinomas Lietuvoje pagamintas popierinis stalo žaidimas yra „Kelias į amžinybę“ (lenk. „Droga do Wieczności“) (1 pav.), 1843 m. išleistas Juozapo Ozemblovskio



1 pav. Juozapo Ozemblovskio „Kelias į amžinybę“, 1843 (Lietuvos dailės muziejus, G-2568)

litografijos spaustuvės Vilniuje, saugomas Lietuvos dailės muziejuje [55]. Be šio unikalaus eksponato, Lietuvos muziejų fonduose ir privačiose kolekcijose yra vos dvi dešimtys XX a. I pusėje Lietuvoje pagamintų ar Lietuvos rinkai pritaikytų stalo žaidimų – jų tyrimui ir skirtas šis straipsnis. Analizuojant muziejų fonduose saugomus eksponatus, įvairiuose Lietuvos miestuose ir miesteliuose veikusių knygynų katalogus bei reklamą periodinėje spaudoje, straipsnyje pristatoma stalo žaidimų istorija XX a. I pusės Lietuvoje. Tyrinėjant duomenis apie šių žaidimų kilmę bei taisykles, leidybą ir platinimą, siekiama atskleisti stalo žaidimų įvairovę, jų populiarumo mastą bei kitus aspektus.

STALO ŽAIDIMAI

Kaip jau minėta straipsnio įvadinėje dalyje, XX a. I puse datuojamų stalo žaidimų Lietuvoje išlikę labai nedaug. Daugiausia tai vokiški, rusiški, angliški, kartais nežinomos kilmės žaidimai ar tik jų dalys. Pagamintų Lietuvoje ar pritaikytų jos rinkai – gerokai mažiau. Straipsnio autoriaus žiniomis, bent devyniuose Lietuvos muziejuose šiandien yra saugoma vos dvidešimt tokių eksponatų, dar keli – privačių žmonių rankose. Tiesa, svarbu atkreipti dėmesį, kad čia kalbėdami apie įvairius stalo žaidimus, atsisakome šachmatų ir kortų istorijos tyrimų dėl kelių priežasčių. Pastarųjų žaidimų istorija ir raida verta atskirų tyrimų, ne tik dėl sudėtingos raidos, didelės įvairovės, teisinio reglamentavimo, bet ir dėl jų meninės vertės. Štai kad ir kortos – žaidimams ir būrimui skirtų kortų Lietuvos muziejuose saugoma išties nemažai, vertingiausios – Lietuvos dailės [39, 49–71] ir Nacionalinio M. K. Čiurlionio dailės muziejų kolekcijose. Greta užsienyje pagamintų kortų šiuose muziejuose galima susipažinti ir su unikaliomis XIX–XX a. I pusės J. Rustemo, G. Kislingo, M. Dobužinskio, K. Petrikaitės-Tulienės, P. Verbicko, B. Didžiokienės ir kitų autorių kurtomis kortomis ar jų eskizais. Tikimės, kad artimiausiu metu šie stalo žaidimų reliktai sulauks deramo mokslininkų dėmesio.

Analizuojant stalo žaidimus, galima konstatuoti, kad jie patenka į tris pagrindinius tipologinius klasterius. Pirmajam klasteriui priskiriamų žaidimų esmė – bendravimas. Antrajam priklauso sėkmės žaidimai, čia nugalėtoju tampama atsitiktinai. Trečiajam žaidimų klasteriui galima priskirti sėkmės ir strategijos žaidimus, kuriuose pergalę lemia ne tik sėkmė, bet ir kiti žaidėjų igūdžiai – dažniausiai strategija.

Bendravimo žaidimams priskiriami penki muziejuose saugomi žaidimai – skirtingos flirto žaidimo versijos. Šio žaidimo kilmės laikas ir vieta nėra tiksliai žinomi, bet tai neabejotinai XIX a. pabaigoje Vokietijoje ir Lenkijoje populiarus žaidimas, įprastai vadintas *gėlių flirtu*. Jo pagrindas – bendravimas užduodant klausimus. Žaidėjams išdalijamos kortos, kuriose yra po vieną klausimą ar pasiūlymą ir dešimt arba daugiau galimų atsakymų. Išsirinkęs kortą su tinkamu klausimu, žaidėjas perduoda ją kitam žaidimo dalyviui, o šis, gražindamas kortą, atsako į klausimą, pasirinkdamas vieną jam labiausiai tinkamą atsakymo variantą. Atsakymas garsiai neskaitomas, jį pagal paminėtą numerį ar pavadinimą (gėlės, akmens ar kt.) perskaito ir sužino tik klausimą uždavęs žmogus. Žaidimo taisyklėse nurodoma, kad žaidėjai vienu metu gali *kalbėtis* su keliais *flirto* dalyviais. Pavyzdžiui, atsakydamas į klausimą – *Kokį gyvenimo įvykį laikote svarbiausiu?*, žaidėjas gali rinktis iš šių variantų: „1. **Rūta**. Kuris iš tikrųjų būna nepaprastas. 2. **Vijoklė**. Kuris surištas su tolimesniu gyvenimu. 3. **Dilgėlė**. Kurio žymės pasilieka neišdildomos. 4. **Snaudalė**. Meilės... 5. **Šišinas**. Jungtvių apeigas...“ (1) ir t. t.

(1) Lietuvos nacionalinis muziejus, LNM GRD 121154.

Šio žaidimo taisyklėse bei reklamose dažniausiai tik trumpai nurodoma, kad tai „... malonus, linksmas jaunuomenės žaidimas...“ (2) ar net „... nuoširdus pasikalbėjimas bei sielos slėpinių išreiškimas“ [3, 6–7, 16]. Vilniuje rusų kalba išleistoje flirto žaidimo versijoje „Fortūna“ (3) labai išsamiai ir literatūriškai pristatoma šios pramogos nauda: „Niūriomis mūsų gyvenimo dienomis, kurios skęsta kasdieniniuose darbuose, protiniuose ar fiziniuose, mums labai reikia poilsio ir pramogų. Dėl nuolatinės įtampos, begalinio ir nenutrūkstanto darbo žmonių nervai neatlaiko, dažnai už tai sumokame savo sveikata. Flirtas „Fortūna“ tam užkertą kelią, nes savo humoru ir žavinčiu žaidimu mus perkelia į visiškai kitą pasaulį, užmaršties pasaulį, ir suteikia poilsį bei ramybę“ (4). Kadangi po 1917 m. kalbos reformos Rusijos abėcėlėje nebeliko jat raidės, galima teigti, kad šis Nacionaliniame M. K. Čiurlionio muziejuje saugomas žaidimas buvo sukurtas ir atspausdintas dar iki tol. Čia 48 žaidimo kortelėse atsakymai į klausimus susieti su gėlių ir akmenų pavadinimais.

Tiek pat kortelių turėjo būti kitame minėtame muziejuje saugomame žaidime – „Laimės“ flirte (5). Tiesa, šio lietuvių kalba 1923 m. „Dirvos“ bendrovėje knygoms leisti spausdinto žaidimo išliko tik 12 kortelių. Iš 1928 m. knygyno katalogo sužinome, kad žaidimas kainavo 2 litus 60 centų [13, 31]. Dar kelios flirto žaidimo versijos, saugomos Lietuvos nacionaliniame ir Mažeikių muziejuose, vadintos „Žaidimas gėlėmis“. Savo turiniu jos labai artimos dviem prieš tai minėtoms versijoms, tiesa, šiuose komplektuose klausimų kortų ženkliai daugiau. „Žiedo“ knygyno žaidimo versija (6), spausdinta „Titnago“ spaustuvėje Šiauliuose, buvo sudaryta iš 60 kortelių (2 pav.) su 1200 klausimų ir atsakymų (7), o Tilžėje, Otto fon Mauderodės spaustuvėje, Sta-Staselio surinktą ir išleistą versiją (8) sudarė net 100 lapelių su 1590 klausimų ir atsakymų (9).

Dar viena originali žaidimo versija saugoma Žemaičių muziejuje „Alka“. Tai lenkų kalba ranka rašyti ar perrašyti 12 klausimų, kurių kiekvienas turi po 24 galimus atsakymus (10). Žaidimas priklausė Adolfui Daumantui (g. 1870 m.), jaunystėje tarnavusiam Oginskių dvaruose siuvėju [44].

Apibendrinant žinias apie šį jaunimo žaidimą galima konstatuoti, kad nuo XIX a. pab. regione įvairiomis kalbomis buvo gaminami skirtingi jo variantai. *Flirto* populiarumą byloja ne tik skirtingų gamintojų kiekis ir reklamos apimtys spaudoje, bet ir faktas, kad jis plito perrašytas ranka.

Sėkmės žaidimų tikslas – pasiekti finišą aplenkiant priešininkus arba surinkti tam tikrą skaičių taškų. Atsitiktinumo efektą juose dažniausiai sukuria naudojami lošimo kauliukai

(2) Nacionalinis M. K. Čiurlionio dailės muziejus, ČDM Tt 16230.

(3) Nacionalinis M. K. Čiurlionio dailės muziejus, ČDM Tt 16229.

(4) „Въ хмурые дни нашей жизни, поглощенные повседневнымъ трудомъ, умственнымъ или физическимъ – мы крайне нуждаемся въ отдыхѣ и нѣкоторомъ развлеченіи. При постоянномъ напряженіи нервы человѣка долго не могутъ выдержать и за чрезмѣрный и непрерывный трудъ, мы часто расплачиваемся своимъ здоровьемъ. Флиртъ „Фортунa“ предотвращаетъ его, такъ какъ своимъ юморомъ и увлекательной игрой всецѣло переноситъ насъ въ иной мѣръ, мѣръ забвенія и приноситъ намъ отдыхъ и спокойствіе.“

(5) Nacionalinis M. K. Čiurlionio dailės muziejus, ČDM Tt 16230.

(6) Dėžutės dydis 130 × 90 × 15 mm.

(7) Lietuvos nacionalinis muziejus, GRD 121154.

(8) Dėžutės dydis 142 × 95 mm.

(9) Mažeikių muziejus, GEK MM 9658.

(10) Žemaičių muziejus „Alka“, ŽAM GEK 6856.



2 pav. „Žiedo“ knygyno Šiauliuose „Žaidimas gėlėmis“, XX a. 3 deš. (Lietuvos nacionalinis muziejus, LNM GRD 121154, K. Stoškaus nuotr.)

arba specifinės žaidimo detalės. Pavyzdžiui, loto žaidime laimėjimą lemia iš maišelio traukiamos statinaitės su pažymėtais skaičiais.

Remiantis turimais duomenimis, Lietuvos muziejuose saugoma bent dešimt XX a. I puse datuojamų Lietuvoje pagamintų stalo žaidimų, priklausančių penkiems tipams. Vienas iš tokių yra loto. Šio žaidimo istorija prasidėjo 1530 m., kai Italijoje imta rengti loteriją „Lo Giuoco del Lotto D'Italia“. Apie 1770 m. žaidimą perėmė ir patobulino prancūzai, apie 1800 m. jį pradėjo žaisti Vokietijoje, vėliau ir Rusijoje. Galima paminėti, kad Vokietijoje žaidimas buvo populiariausias tarp vaikų ir studentų – šiems mokantis matematikos, tarimo ar istorijos [47, 78–80; 15, 45; 64, 132–137].

Lietuvoje buvo populiarūs įvairūs loto žaidimo pavidalai. Kurį laiką veikė loto lošimo klubai, labai pamėgti suaugusiųjų. Šie klubai buvo daugiausia privatūs. Dalį jų 1924 m. valdžia uždraudė, tačiau leido veikti labdarinių organizacijų įsteigtiems klubams. Pavyzdžiui, 1924 m. Lietuvos karo invalidų sąjunga Kaune įsteigė loto klubą, turėjusį sukaupti lėšų invalidų pašalpomams. Tokį patį klubą turėjo ir Karo invalidams šelpti komitetas. Paaiškėjus, kad klubus savo nuožiūra valdo privatūs asmenys, įstaigoms mokantys tik tam tikrą mokestį, 1925 m. šių loto klubų veikla nutraukta [23, 35–36; 51, 148].

Kalbant apie loto žaidimus privačioje erdvėje (3 pav.), reikia nepamiršti, kad jų būta įvairių. Kaip jau minėta, literatūroje rašoma apie skirtingus loto žaidimus vaikams – „Moksliską loto“, vokišką geografijos ir egzotiškų gyvūnų loto [43, 72], tačiau Lietuvos muziejuose saugomi tik keli klasikiniai skaičių loto žaidimo pavyzdžiai: du kartoninėse dėžutėse (11), vienas medinėje (12), dar vienas medžiaginiame maišelyje (13).

(11) Žaislų muziejus, VŽM-1258; Ukmergės krašto muziejus, IE-3420.

(12) Šiaulių „Aušros“ muziejus, ŠAM GEK 111500.

(13) Žaislų muziejus, VŽM-105.



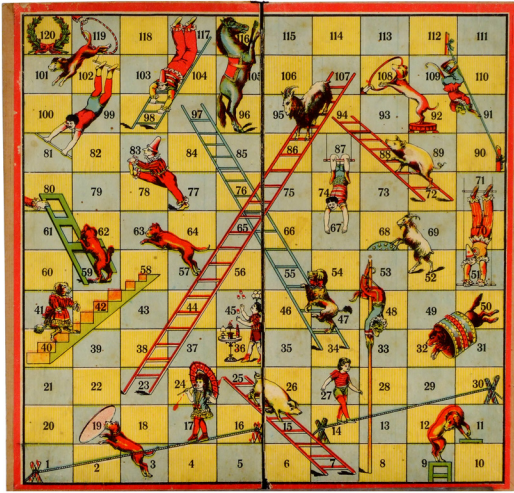
3 pav. Vaikai dėlioja „Loto“ žaidimo statinaites, XX a. 3 deš. (P. Blaževičiaus kolekcija)

Klasikinį loto komplektą tradiciškai sudaro 90 medinių statinaičių su skaičiais nuo 1 iki 90 bei kartono kortelės, ant kurių – trys eilės po devynis langelius (4 pav.). Kiekvienoje eilėje atsitiktine tvarka pažymėti penki skaičiai (iš viso 15) nuo 1 iki 90. Komplekte taip pat yra kartono, popieriaus ar medžio skridinėliai kortelių skaičiams uždengti / pasižymėti. Loto eiga paprasta: kiekvienas žaidėjas išsitraukia po žaidimo kortelę ir siekia pirmas joje uždengti visus skaičius. Kuriuos skaičius galima uždengti, nulemia paeiliui traukiamos statinaitės. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmas uždengia visus kortelėje esančius skaičius.

Muziejuose saugomi vaikų, jaunimo ir suaugusiųjų XX a. I pusėje naudoti skaičių loto žaidimai neturi jokių užrašų, liudijančių gamintoją ar gamybos vietą, todėl sunku pagrįsti jų lietuvišką kilmę. Vis dėlto, atsižvelgiant į kompleksines žinias – savininkus, įsigijimo vietą bei laiką, informaciją literatūroje [43, 72; 31, 19 ir kt.] – galima teigti, kad bent dalis jų turėtų būti vietos gamintojų produkcija. Žaidimo raida ir populiarumas XX a. II pusėje



4 pav. „Loto“, XX a. 3–4 deš. (Žaislų muziejus, VŽM-1258, P. Blaževičiaus nuotr.)



5 pav. „Cirkas“, XX a. 4 deš.
(Lietuvos liaudies buities muziejus,
LBM 48415 MX 8179)

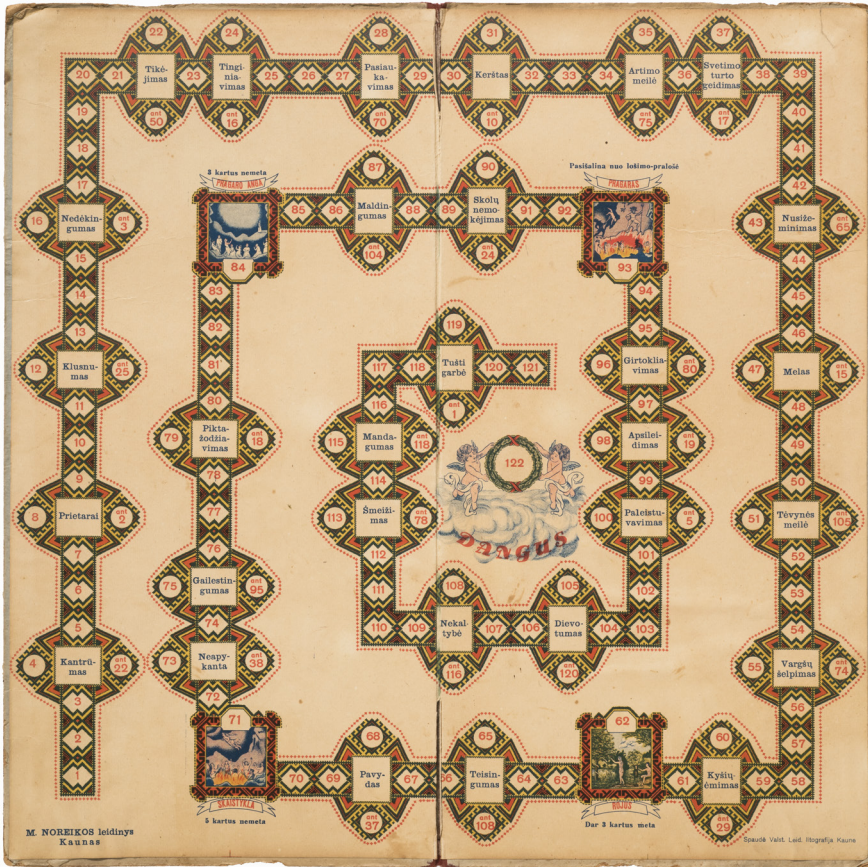
ir XXI a. pradžioje leidžia tvirtinti, kad šis klasikinis žaidimas nėra pamirštas ir šiandien naudojamas tiek vaikų edukacijai, tiek ir suaugusiųjų pramogai.

Antrasis sėkmės žaidimų klasteriui priskiriamas stalo žaidimas yra „Kopėčios ir gyvatės“ bei Lietuvoje paplitusi jo atmaina „Cirkas“. Abi XX a. 3–4 deš. datuojamos žaidimo lentos Lietuvoje yra identiško piešinio, tačiau skirtingos spaudos kokybės – 12×10 (32×33 cm) dydžio langeliai su su skaitmenimis nuo 1 iki 120. Langelius įvairiomis kryptimis jungia cirko artistai ir gyvūnai, nurodantys, kaip ir kur žaidėjas turi kilti į viršų ar čiuožti žemyn (5 pav.). Lietuvos liaudies buities (14) ir Žaislų muziejuose (15) saugomi eksponatai neturi jokių ženklų ar įrašų, todėl jų gamintojai lieka nežinomi. „Cirko“ žaidimo laukai galėjo būti ir vietos, ir užsienio leidėjų produkcija, juolab kad XX a. I pusėje jis buvo plačiai paplitęs visame pasaulyje. Šis žaidimas Indijoje buvo žaidžiamas jau nuo II m. e. a., XIX a. II pusėje jis buvo adaptuotas Anglijoje, o netrukus ir kitose Europos šalyse. Originalaus žaidimo turinys buvo susijęs su kertiniais moralės principais, jo dalyviai siekė pergalės, stengdamiesi įveikti žaidimo lentoje pavaizduotą trasą kaip gyvenimo kelio atitikmenį – su dorybėmis (kopėčiomis) ir nuodėmėmis (gyvatėmis). Dorybės žaidėją perkeldavo į aukštesnį laukelį, nuodėmės – grąžindavo į žemesnius. Plačiai išpopuliarėjusios įvairios žaidimo versijos kartais prarasdavo moralės mokymo funkciją, tačiau žaidimo eiga išlikdavo nepakitusi [5, 10; 59, 81; 64, 138].

„Kopėčių ir gyvačių“ žaidimui savo turiniu ir eiga labai artimas stalo žaidimas „Danguis“. Nors vizualiai laukai skiriasi – „Kopėčių ir gyvačių“ laukeliai užima visą lentos plotą, o „Danguis“ sukasi spirale į centrą, tačiau veiksmų eiga identiška. Kaip ir daugelio kitų panašių žaidimų, kad ir jau minėto J. Ozemblovskio XIX a. viduriu datuojamo „Kelio į amžinybę“, žaidimo eiga paremta moralės ir tikėjimo principų ugdymu. Žaidėjų tikslas pasiekti Dangų – skirtingose žaidimo versijose tai 120-as ar 122-as langeliai. Ridendami kauliuką ir žingsniuodami laukeliais, jie turi įveikti trasą, vykdydami juose nurodomus veiksmus. 29 arba 30 jų nurodo dorybes ir nuodėmes, dar keturiuose vaizduojama rojus, skaistykla, pragaro *pasala* arba *anga* ir pragaras. Dorybės ir rojus padeda žaidėjams judėti į priekį, nuodėmės ir kt. – trukdo.

(14) Lietuvos liaudies buities muziejus, LBM 48415, MX 8179.

(15) Žaislų muziejus, VŽM-1365.



6 pav. „Dangus“, XX a. 3–4 deš. (Lietuvos nacionalinis muziejus, LNM GRD 60139, K. Stoškaus nuotr.)

Atsižvelgiant į santykinai gausią žaidimo reklamą ir žinomas bent tris lietuviškas versijas, galima teigti, kad tai buvo vienas populiariausių žaidimų XX a. 3–4 deš. Lietuvoje.

Viena iš žinomų žaidimo versijų M. Noreikos buvo leidžiama Kaune („Spaustuvė Valst. leid. litografija Kaune“) – tai popieriuje atspausdintas laukas, užklijuotas ant perpus sulenkiamos 46 × 46 cm dydžio kartono lentos. 122 žaidimo lauko langeliai išdėlioti spirale – pradedant Nr. 1 kairiajame apatiniame kampe ir baigiant debesies su dviem angelais pavidalo laukeliu Nr. 122 žaidimų lauko centre. Žaidimo laukeliai puošti tautinės juostos rašto motyvais. Vienas šio žaidimo egzempliorius saugomas Lietuvos nacionaliniame muziejuje (16) (6 pav.), kitas, identiškas, priklauso Margaritai Rimkienei.

Antra „Dangaus“ žaidimo versija išleista Onos Vitkauskytės (1865–1928) knygyne, o spausdinta M. Jolko spaustuvėje Kaune (17). Žaidimo lenta sulankstoma į keturias dalis

(16) Lietuvos nacionalinis muziejus, LNM IM 11994, GRD 60139.

(17) Saugojimo vieta nežinoma.

ir yra kiek kukliau dekoruota nei M. Noreikos gamintosios. 121 žaidimo langelis lentoje taip pat išdėliotas spirale, o greta išlikusioje instrukcijoje išsamiai paaiškinama, kaip žaidimas turėtų vykti (18). Reikia paminėti, kad O. Vitkauskytė buvo aktyvi kultūros veikėja. 1906 m. Kaune įkūrusi knygyną savo lėšomis, spausdino įvairias lietuviškas knygas, kalendorius, atvirukus [60, 9–12], o atsižvelgiant į išlikusį žaidimo egzempliorių bei santykinai gausią reklamą spaudoje [48; 49; 50; ir kt.], ir stalo žaidimus.

Dar vienos žaidimo versijos leidėjas – Abraomas Ptašekas. Jo spaustuvėje atspausdinta žaidimų lenta yra 61 × 53 cm dydžio, sulankstoma į keturias dalis. 122 laukelių žaidimas stilistiškai panašus į prieš tai minėtuosius: laukeliai išdėstyti spirale, centrinis laukelis *Dangus* puoštas debesimi su dviem angelais, laikančiais vainiką su skaičiumi 122. Tai vienintelis lietuviškas stalo žaidimas, kuriame aptinkame patento numerį („Patento reg. Nr. 1866 3211/2032“) ir tekstą, perspėjantį nekopijuoti žaidimo: „Visos teisės apsaugotos. Perspausdinimas ir padirbinimas draudžiamas. Kalti (?) bus traukiami atsakomybėn“ (19). Įrašas sufleruoja, kad Lietuvoje veikusios spaustuvės kartais be leidimo perspausdindavo ar perdarydavo įvairius stalo žaidimus. A. Ptašekas buvo investavęs į žaidimo leidybos ir platinimo teises, tad tokiu būdu, matyt, stengėsi apsisaugoti nuo konkurencijos. Abraomas Ptašekas (1859–1931) buvo žinomas knyginininkas, jam priklausė „Knygynas – mokslo priemonių ir popierių sandelis“, dar 1866 m. įsteigtas jo tėvo Lozorius Ptašeko. Iki 1940 m. knygynas veikė Kaune, N. Vilniaus gatvėje Nr. 6 (dabar Vilniaus g. 35). Jame dirbusios kelios Ptašekų kartos leido ir platino ne tik knygas, žemėlapius, bet ir įvairius stalo žaidimus. Atsižvelgiant į tai, kad įsigyti knygų tekstų ir iliustracijų autorių teisių A. Ptašekas važiuodavo į Rygą arba Berlyną, galima manyti, kad ir žaidimo „Dangus“ patentą leidyklai jis parsivežė iš ten [57, 20; 16].

Greta jau aptarto žaidimo „Dangus“ A. Ptašeko knygynas leido ir prekiaavo dar bent vienu stalo žaidimu pavadinimu „Laimingas dvylika“ (20). 32 × 46 cm dydžio šio žaidimo laukas sudarytas iš 10 ratu išdėstytų keturkampių, kuriuose vaizduojami skaičiai nuo 2 iki 11 su skirtingais simboliais, pavyzdžiui, pasaga, spyna, širdimi ir kt. Lentos (kartono su ant viršaus priklijuotu popieriumi) centre pavaizduotas kaminkrėtys su kopėčiomis, kaminams valyti skirtu šepėčiu, maišeliu su skaičiumi 12 ir paršeliu po pažastimi. Dešiniajame šone nurodoma: „A. Ptašeko knygyno leidinys. Visos teisės apsaugotos“; apatinėje žaidimų lauko dalyje išdėstytos fragmentiškai išlikusios taisyklės (7 pav.). Žaidimui naudoti du lošimo kauliukai, o žaidėjai, kaip ruletėje, už pasirinktą skaičių statydavo degtukus. Pradėdami žaisti žaidėjai ant

(18) „Kiekvienas žaidėjas meta kaulėlį. Dalyvauti gali 2 ar daugiau asmenų. Kiekvienas pasirenka sau tinkamos spalvos koštelį, kuriuo uždengia tam tikrą numerį kaulėlį metęs. Kaulėlį meta visi iš eilės. Jei kas kaulėliu išmeta vieną akelę: tas deda savo bokštelį į 1-mą Nr., kas išmeta tris akeles, tas savo bokštelį pastato į 3-čią Nr. ir t. t. Paskui visi iš eilės meta kaulėlį antrą kartą. Kas pav. pirmą kartą buvo 3-am Nr., o antrą kartą išmetė penkias akeles tas savo bokštelį perkelia į 8-tą Nr. kieno, pav. bokštelis stovėjo 1-mam nr., o antrą kartą būtų išmetęs keturias akeles, tas bokštelį perkelia į 5-tą Nr., ir t. t. Taip reikia daryti metant kaulėlį trečia, ketvirtą, penktą kartą ir t. t. Eidami vis tolyn, mes prisartnam prie 121 Nr. ir patenkame į Dangų. Kas pirmas pakliuvo į Dangų, tam skiriamas tam tikras laimėjimas, visi atsilikusieji tęsia žaidimą toliau. Jei kas, nugalėjęs visas kliūtis ir prisartinęs prie Dangaus, išmeta per daug akelių, tam reikia trauktis atgal per tiek numerių, kiek viršaus buvo išmesta akelių: paskui kantriai reikia laukti savo eilės ir atsargiai mesti kaulėlį. Perstumiant bokštelius, reikia žiūrėti paaiškinimų, padėtų prie kažikurių Nr. Nr. pav. kas pateko į 79 Nr., tas turi grįžti atgal ir atsistoti į 18 Nr.; kas pateko į 84 Nr. tas penkias eiles negali mesti kaulėlio; kas pateko į 28 Nr., tas savo bokštelį stato į 70 Nr. ir t. t.“

(19) Klaipėdos universiteto Humanitarinių ir ugdymo mokslų fakulteto muziejus, EŽ-18.

(20) Žaislų muziejus, VŽM-4184.



7 pav. „Laimingas dvylika“, XX a. 4 deš. (Žaislų muziejus, VŽM-4184, P. Blaževičiaus nuotr.)

skaičiaus 6 padėdavo po 2 degtukus ir paeiliui ridendavo kauliukus. Jei ant žaidėjui iškritusio skaičiaus langelio nėra degtukų, jis turi padėti ant jo vieną, jeigu yra, galima spėti, kad tuomet jis turėtų paima vieną. Jeigu „Žaidėjas išmeta 6 akis, taip pat padeda 1 degtuką ant 6, o išmetus 12 akių, laimi visus degtukus ant 6 ir kitų skaičių“. Atsižvelgiant į lentos apipavidalinimo stilistiką, žaidimo eigą ir jau minėtą faktą, kad A. Ptašekas autorines teises įprastai įsigydavo Berlyne ar Rygoje, galima teigti, kad žaidimas „Laimingas dvylika“ yra adaptuota ir supaprastinta XX a. 3–4 deš. populiarus vokiško žaidimo „Hans im Glück“ („Laimingasis Hansas“) versija.

Paskutinis sėkmės žaidimų grupei priklausantis stalo žaidimas yra „Kelionė į Nykštukų Karalystę“ (vok. „Im Reiche der Zwerge“) (8 pav.). Tai puikiai išlikęs keturių dalių 45,6 × 67,6 cm dydžio žaidimo laukas su dėžute ir instrukcija. Instrukcijoje pateikiama žaidimo legenda apie nykštukų karalystę ir jų karalių Lauriną, aprašomas žaidimo būdas (21) ir unikalios raudonų langelių reikšmės. Atsižvelgiant į ypač kokybišką

- (21) „Iki šešių asmenų gali toje pažemio kelionėje dalyvauti. Jeigu yra trys arba dar mažiau dalyviai, tai kiekvienam dalyviui teks paimti po dvi figurelius. Vienas tų dalyvių yra pažemio keleivių vadovas. Jam mokama prigulinių baudą, jis išmoka laimėjusiems jų dovanas ir daboja tvarką. Kelionės pradžioje kiekvienas dalyvis moka 01 cent. [tikriausiai turi būti 10 cent. – P. B.] kasoje ir gauna figurelę. Kam metinys rodo 1 arba 6 akis, tas pradeda pirmiausias mesti dviem metimais. Kiti meta po jo sulig eile. Kiekvienas meta dviem metimais, ir atstl mia savo figurelį tiek kvadratakais pirmyn, kiek akių jo metiniai rodo. Jei kas atsiduria raudoname n ryje, tai jam reikia šito n-rio reikšmę perskaityti.“



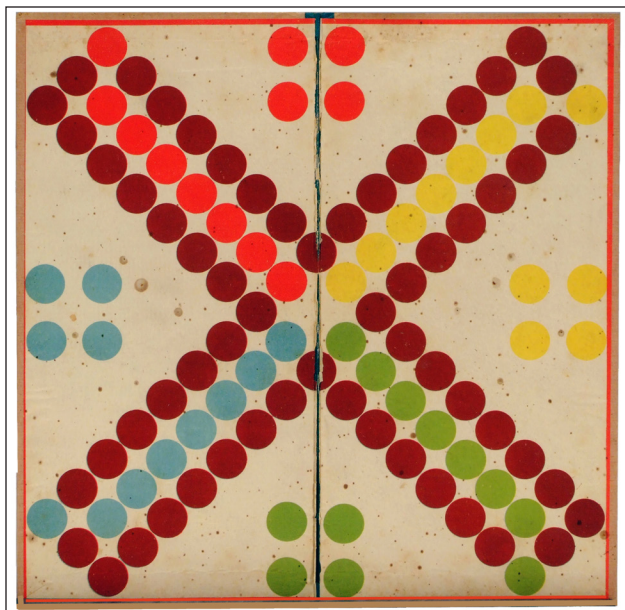
8 pav. „Kelionė į nykštukų karalystę“, XX a. 4 deš. (Žaislų muziejus, VŽM-4183, P. Blaževičiaus nuotr.)

poligrafiją bei pavadinimą lietuvių ir vokiečių kalbomis ant dėžutės, galima spėti, kad žaidimas pagamintas Vokietijoje, o išvertus taisyklės, XX a. 3–4 deš. platintas Lietuvoje. Tai, kad taisyklėse ir apraše yra nemažai klaidų ir netikslumų, leidžia manyti, kad arba spaustuvininkas dirbo atsainiai, arba taisyklės atspausdintos ne Lietuvoje.

Sėkmės ir strategijos žaidimų klasteriui sąlyginai galima priskirti du žaidimus, kurių laimėtoją lemia ne tik sėkmė, bet ir specifiniai įgūdžiai. Dažniausiai sėkmės veiksniumi tokiuose žaidimuose tampa lošimo kauliukai, tačiau didelę reikšmę turi ir strategija bei partitis. Vienas iš tokių žaidimų yra klasikinis „Ludo“, Lietuvoje XX a. I pusėje vadintas „Rič Rač“ (9 pav.). Šis žaidimas yra Anglijoje XIX a. žaisto indiško žaidimo „Pachisi“ paprasčiau versija. Kryžiaus pavidalo žaidimo lauke gali žaisti nuo 2 iki 4 žaidėjų. Jų tikslas – iš tvirtovės, apeinant ratu visą žaidimo lauką, nuvesti visus keturis savo vaikštukus į centre esančius tos pačios spalvos „namus“. Kiek ir kaip turi eiti vaikštukai, nurodo metamas lošimo kauliukas, o kokią žaidimo strategiją pasirinkti, sprendžia pats žaidėjas [5, 9–12; 64, 137–138]. Viena kartoninė dviejų dalių tokio žaidimo lenta yra saugoma Lietuvos liaudies buities muziejuje (22). XX a. 4 deš. datuojamo eksponato pavidalas klasikinis: keturių žaidėjų tvirtovės ir namų laukeliai raudonos, geltonos, žalios ir mėlynos, kiti laukeliai – vyšninės spalvos. „Rič Rač“ lenta neturi jokių užrašų, todėl galima tik spėlioti, kur buvo pagamintas šis žaidimas. Verta paminėti, kad Šiaulių „Aušros“ muziejuje saugomas ir kiek vėlyvesnis, 1961 m. datuojamas, savadarbis tokio tipo žaidimas (23).

(22) Lietuvos liaudies buities muziejus, LBM 48416 MX 8180.

(23) Šiaulių „Aušros“ muziejus, GEK 5407.



9 pav. „Rič Rač“, XX a. 4 deš. (Lietuvos liaudies buities muziejus, LBM 48416 MX 8180)

Paskutinis straipsnyje aptariamas žaidimas yra biliardas, tiksliau, stalo biliardo versija. Manoma, kad šis žaidimas XVIII a. pabaigoje evoliucionavo iš klasikinio biliardo ir vėliau imtas vadinti bagatele (24) (pranc. *bagatelle*), kartais dar vadinamas japonišku biliardu. Nuo XX a. vidurio, į lentos apatinę dalį integravus dvi valdomas mentis, žaidimą galima vadinti mums gerai žinomu pinbolo (angl. *pinball*) terminu. Bagatelės žaidimas buvo gana didelis, maždaug 50 × 200 cm dydžio, ir tik XIX a. pabaigoje jis tapo kompaktiškesnis – apytiksliai 35 × 70 cm dydžio lenta, padedama ant stalo. Tuo metu kauliniai rutuliai pakeisti geležiniais rutuliukais, o jų mušinėjimui vietoj klasikinės lazdelės nuo 1871 m. buvo pradėtas naudoti ir spyruoklinis mechanizmas [14; 27, 5, 29, 31]. Žaidimo esmė paprasta: ridendami 10 rutuliukų žaidėjai siekia įvaryti juos į lentoje esančias duobutes, pažymėtas skirtingais taškais, laimi daugiausiai jų surinkęs.

Lietuvos muziejuose žinomos bent keturios XX a. I puse datuojamos bagatelės žaidimo lentos. Visos vizualiai labai panašios, pagamintos iš medienos ir datuojamos XX a. 3–4 dešimtmečiu. Išlikę žaidimai, be rutuliukų ir mušimo lazdelių, pagal gamybai naudotas medžiagas ir technologiją gali būti skirstomi į tris namudinio ar staliaus darbo bei vieną manufaktūros ar fabriko gamybos. Trys žaidimo laukai, neabejotinai vietinės gamybos, pagaminti iš lentų (25), vienas – iš klijuotos faneros (26). Pastarojo žaidimo lauke skaičiai įspausti ar išdeginti naudojant metalinius spaudus, o pirmų trijų – paprasčiausiai užrašyti ranka (10 pav.). Duobučių ir taškų zonų schema visų keturių žaidimų labai panaši: viduryje vienas virš kito išdėstyti keturi iš vinučių suformuoti apskritimai, vienas jų – dvigubas, tačiau taškų išsidėstymas ir jų skaičius – skiriasi. Todėl galima teigti, kad namų sąlygomis gaminant žaidimus, nesistengta

(24) Pavadinimas *bagatelle* kilo nuo Château de Bagatelle pilies, kurioje 1777 m. Liudviko XVI (1754–1793) surengtos puotos metu žaidimas tapo svarbia pramogų dalimi.

(25) Žaislų muziejus, VŽM-4283, 30 × 68 cm; Mažeikių muziejus, GEK MM 14120, iš Renavo kaimo, 31 × 65 cm; Mažeikių muziejus, GEK MM 5341, iš Pumpurų kaimo, 30,5 × 62 cm.

(26) Žaislų muziejus, VŽM-4284, 31 × 60 cm.



10 pav. „Bagatelės“, arba „Pinbolo“, žaidimo lentos: 1 – namų darbo (Žaislų muziejus, VŽM-4186), 2 – manufaktūros ar fabrikinės gamybos (Žaislų muziejus, VŽM-4185), XX a. 4 deš. (P. Blaževičiaus nuotr.)

aklai kopijuoti standartizuotų gaminių. Verta paminėti, kad dvi žaidimų lentos turi įrašus nugarinėje pusėje. Vienoje jų gamybos laikas – „1936 m. Spalia m.“ (27), kitame spėjamas gamybos laikas ir vėlyvesnė dedikacija – „1940...[išblukęs ar ištrintas tekstas]“ ir „DVaNOju Jums geram berniukui Matui dėdė Jonas 1998(6?) spalio 11 (?)“.

Remiantis istoriniais šaltiniais, galima konstatuoti, kad XIX–XX a. I pusėje Lietuvoje ir visame pasaulyje buvo svarbi ir vaikų, ir suaugusiųjų pramoga (11 pav.).



11 pav. Lietuvos kariuomenės kariai prie žaidimų lentos, XX a. 4 deš. (P. Blaževičiaus kolekcija)

PREKYBA IR REKLAMA

XX a. I pusės stalo žaidimų istorijai ypač svarbus šaltinis yra spauda. Minėtu laikotarpiu buvo gausiai leidžiami patys įvairiausi leidiniai – nuo atviručių, dienraščių, žurnalų, katalogų iki plataus spektro knygų bei enciklopedijų. Šiek tiek informacijos apie žaidimus ir jų kainas galima rasti universalių parduotuvių, o daugiausia – knygynų reklaminiuose kataloguose. Remiantis šiais šaltiniais, galima sudaryti bent preliminarų populiariausių stalo žaidimų

(27) Mažeikių muziejus, GEK MM 5341.

sąrašą, išsiaiškinti jų kainas, suvokti konkurencijos reikšmę, o kartais sužinoti apie išskylančius teisinius ginčus. Tiesa, reikia pabrėžti, kad analizuojant šiuos šaltinius ne visada lieka aišku, kur minimi žaidimai pagaminti – Lietuvoje ar svetur.

Prieš Pirmąją pasaulinį karą, Lietuvai dar esant carinės Rusijos sudėtyje, M. Piaseckaitės-Šlapelienės knygyne Vilniuje, Šv. Jono g. Nr. 13, pardavinėti keli Rygoje 1907 m. išspausdinti žaidimai lietuvių kalba – už 1 rublį „šeimynišką žaislą, parūpintą doram ir patogiam pasilinksminimui „Dangus“, o už 90 kapeikų – „suaugusiems pavestas „Flirtas“ [37, 43]. J. Naujalis savo knygyne Kaune 1910 m. greta minėtų žaidimų už tą pačią kainą (10 kapeikų) lankytojams siūlė įsigyti ir „Burtininkų kortas“, taip pat spausdintas Rygoje [20, 51]. Visas minėtas prekes už identišką kainą buvo galima rasti ir Kazimiero Rutskio knygyne Kaune [24, 5], „Apšvietimo“ [2, nenumeruotas psl.] bei Juozapo Masiulio knygyuose Panevėžyje [21, 91], „Vilniaus Žinių“ [56, 51] ir Juozapo Zavadzko knygyuose Vilniuje, Didžiojoje g. Nr. 27 [22, 91, 95].

Lietuvai paskelbus nepriklausomybę, knygyuose pasirodė ir vietinė produkcija. Štai, pavyzdžiui, 1924 m. „Kultūros“ bendrovės knygyne Šiauliuose buvo siūloma įsigyti „Žaidimą gėlėmis“, kainavusį 4 litus [26, 16]. 1934 m. „Dirvos“ knygynas, turėjęs savo padalinius Kaune ir Marijampolėje, 1928–1929 mokslo metų kataloge savo lankytojams už 2 litus 60 centų siūlė įsigyti „flirtų“ žaidimą „Laimė“ [13, 31]. Apie 1929 m. pasirodžiusiame Liudo Jakavičiaus „Lietuvos“ knygyno kataloge nurodoma, kad už 2 litus 50 centų norintieji gali įsigyti labai įdomų žaidimą jaunimui „Flirtas“. Pasak sudarytojų, tai – „meilės žaislas“ [36, 2]. 1935 m. žaidimas šiame knygyne atpinga iki 2 litų [30, 5, 6].

Kaip „geriausią ir linksmiausią žaidimą arba nuoširdų rimtą pasikalbėjimą bei sielos slėpinių išreiškimą“ Šiauliuose įsikūręs „Aukuro“ knygynas 1932 m. „Žaidimą gėlėmis“ siūlė įsigyti už 4 litus, kartu pateikdamas žaidimo reklamą paskutiniame katalogo puslapyje [3, 6–7, 16]. 1932 m. J. Karvelio ir J. Rinkevičiaus knygyne Kaune buvo pardavinėjami ir šachmatai [19, 31].

1938 m. išleistame *Lietuviškų knygų sistematiniame kataloge* fiksuota, kad A. Ptašekas yra išleidęs žaidimą „flirtas „Laimė“, kurio kaina 2 litai, ir magijos kortas, kainavusias 1 litą 50 centų [28, 7 skyrius, nenumeruoti psl.]. Labai įdomią žinutę apie kortas randame 1935 m. L. Jakavičiaus knygyno kataloge: „dėl blogų žmonių liežuvių 1933 metais buvo laikinai sulaikytas mano magiškų kortų „Raganiai“ pardavinėjimas. Bet 1934 metais vasario mėn. 1 dieną, bylos 207 nr. Šiaulių Apylinkės Teismas nusprendė mano „Raganiams“ draudimą nuimti ir leisti jas viešai pardavinėti ir naudoti“ [30, 4]. Knygyno savininko naudai pasibaigęs teisinis ginčas liudija, kad katalikiškame krašte tokios pramogos ne visiems buvo priimtinos, o teismai galėjo pakankami griežtai reguliuoti prekybą „netinkama“ spauda.

Kaip jau minėta, stalo žaidimų buvo galima įsigyti ne tik knygyuose, bet ir įvairiose kitose parduotuvėse. Pavyzdžiui, Lietuvos universalios prekybos „Eureka“ kataloge reklamuojami kelių tipų loto žaidimai: „geografiškas“ kainavo 3 litus, „zoologiškas“ – 3 litus 50 centų, o „su statinaitėmis ir kortomis“ – 5 litus. Parduotuvėje taip pat prekiauta šaškėmis, šachmatais ir „įvairaus dydžio“ domino. Vaikams ir suaugusiems už 1 litą 50 centų čia siūlyta ir „Monte Karlo“ ruletkas, o už 1 eurą – žaidimas „Flirtas“ [31, 18]. Onos Narušytės (Januševičienės) 1937 m. išleistoje knygelėje *Žaidimas ir žaislas* rašoma, kad prie protinės vaikų funkcijos lavinimo prisideda įvairių mokslo šakų ir atskirų dalykų prisiminimas. Tam, jos manymu, tinka įvairūs loto bei kitokie stalo žaidimai. Kaip pavyzdį autorė pateikia parduotuvėje „Žaislas“, esančioje Kaune, Laisvės al. Nr. 36, parduodamą lietuvišką „Moksliską loto“, vokišką geografijos ir egzotiškų gyvūnų loto. Knygoje užsimenama, kad

„Žaisle“ ir „Marginių“ kooperatyvo parduotuvėse taip pat galima įsigyti šachmatų bei šaškių, lavinančių vaikų protinius gabumus [43, 72].

Kalbant apie vizualinę reklamą XX a. I pusės laikraščiuose ir žurnaluose, pažymėtina, kad įprastai reklamuotos tik žaislų parduotuvės, kuriose, spėjama, buvo pardavinėjami ir stalo žaidimai [61; 32; 33; 34; 18, 6; 53; 54; 12; 29, 7; 62; 39; 40 ir kt.]. Atskirų stalo žaidimus reklamuojančių skelbimų to meto spaudoje nedaug, vos keletą jų galima atrasti greta parduodamų knygų sąrašo jau minėtuose knygynų kataloguose. Priešingai nei gausiai iliustruotos žaislų parduotuvių reklamos, stalo žaidimams skirti skelbimai dažnai išsiskiria tik šriftu, kartais įrėminti, su kukliu paveikslėliu (arba be jo). Kaip pavyzdžius galima paminėti Šiaulių „Lietuvos“ knygyno žaidimo kortų „Flirtas“ tekstinę reklamą [30, 6] arba Šiaulių „Aukuro“ knygyno reklamuojamą „Žaidimą gėlėmis“ – įrėmintą tekstą su tulpės piešiniu [3, 6–7, 16]. Dizaino sprendimais nuo pastarųjų menkai skyrėsi skelbimai laikraščiuose. Aktyvios to meto visuomenininkės Onos Vitkauskytės knygyno išleistas žaidimas „Dangus“ buvo reklamuojamas tekstiniu skelbimu su keliais skirtingais rėmeliais nuo 1926 m. Marijampolėje leistame *Šaltinio* savaitraštyje [48; 49; 50 ir kt.].

Peržvelgus santykinai nedidelę XX a. I pusės periodikos dalį ir knygynų bei parduotuvių katalogus, galima konstatuoti, kad bibliotekų fondai yra labai vertingas ir dar toli gražu neišsemtas informacijos šaltinis, atveriantis stalo žaidimų istoriją Lietuvoje. Įvertinus disponuojamas žinias matyti, kad dėl konkurencijos ar kartelinio susitarimo mažmeninėje rinkoje žaidimų kainos visoje Lietuvoje faktiškai buvo vienodos. Spaudoje reklamuojami stalo žaidimai iki XX a. 3 deš. dažniausiai buvo spausdinami Rygoje, o nuo 3 deš. – Lietuvoje.

APIBENDRINIMAS

Populiarėjant kasdienybės istorijos pažinimui, įvairūs pramogų objektai tampa patrauklūs ne tik specialistams, bet ir plačiajai visuomenei. Tačiau santykinai nauja Naujauusių laikų stalo žaidimų istorija vis dar yra retas mokslinių tyrimų objektas. Analizuojant muziejuose ir privačiose kolekcijose saugomus su šia tema susijusius objektus, pagamintus Lietuvoje ar pritaikytus jos rinkai, verčiame naują istorijos puslapį. Straipsnio šaltinių tyrimas gali pasirodyti aprašomojo pobūdžio, tačiau jis padeda suformuluoti keletą tolesniems žaidimų istorijos tyrimams labai svarbių teiginių.

Rašytinių šaltinių ir muziejinių eksponatų tyrimo duomenimis, pagrindiniai stalo žaidimų gamintojai ir platintojai Lietuvoje buvo knygynai, tiesa, žaidimų būdavo ir žaislų bei universalių prekių parduotuvėse. Jau nuo XX a. 1 deš. antros pusės, atšaukus lietuviškos spaudos draudimą, Lietuvoje viešai platinami ir stalo žaidimai lietuvių kalba. XX a. 3 deš. žaidimų lietuvių kalba ženkliai padaugėja, juos imta spausdinti vietoje. XX a. 3–4 deš. išryškėja aktyvi konkurencija, daugėja žaidimų reklamos spaudoje, pasitaiko ir teisinių ginčų, susijusių su stalo žaidimais. Lietuvoje gamintų žaidimų įvairovė tiriamuoju laikotarpiu, palyginti su Vakarų Europos pasiūla, buvo santykinai menka. Įvairios įmonės skirtingomis kalbomis išleido vos aštuonių rūšių žaidimus, tiesa, kai kurių po kelis variantus.

PADĖKA

Renkant po Lietuvos muziejus išbarstyta medžiaga labai pravertė kolegų pagalba. Nuoširdžiai dėkoju Lietuvos nacionalinio, Nacionalinio M. K. Čiurlionio, Lietuvos dailės, Lietuvos liaudies buities, Mažeikių, Ukmergės kraštotyros, Šiaulių „Aušros“, Klaipėdos universiteto Humanitarinių ir ugdymo mokslų fakulteto, Žaislų muziejų ir Žemaičių muziejaus „Alka“ vadovams bei darbuotojams, padėjusiems susipažinti su saugomais eksponatais. Esu dėkingas Nijolei Andrejavienei, Redai Stunienei, Austrai Palapienei, Jolantai Petronytei, Raimondai Ramanauskienei, Ilonai Mažeikienei ir Mindaugui Nefui už patarimus ir nuoširdų kolegišką bendradarbiavimą.

Šaltiniai ir literatūra

- [1] ALPHONSO, X. *Book of Games*. A Game Researcher's resource [žiūrėta 2018 12 04]. Prieiga per internetą: <<https://www.historicgames.com/alphonso/>>.
- [2] „Apšvietimo“ *knygyno katalogas: Panevėžys, Prekyvietės (Bazarnaja) placius*. Vilnius: J. Zavadzko sp., 1908.
- [3] „Aukuro“ *knygyno knygu katalogas*. Šiauliai: Titnago sp., 1932.
- [4] BALIULIS, Algirdas; MEILUS, Elmantas. *Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės kasdieninis gyvenimas*. Vilnius: Vilniaus dailės akademijos I-kl., 2001.
- [5] BELL, Robert Charles. *Board and Table Games from Many Civilizations*. New York: Dover Publications, 1979.
- [6] BLAŽEVIČIUS, Povilas. Lošimo kauliukai Lietuvoje. *Istorija*, 2002, Nr. 52, p. 8–13.
- [7] BLAŽEVIČIUS, Povilas. Žydiški lošimo vilkeliai Lietuvos archeologinėje medžiagoje. *Archaeologia Lituana*, 2005, t. 6, p. 164–171.
- [8] BLAŽEVIČIUS, Povilas. Stalo žaidimų lentos Vilniaus Žemutinėje pilyje. *Lietuvos pilys*, 2006, t. 1, p. 52–55.
- [9] BLAŽEVIČIUS, Povilas. Seniausieji Lietuvos šachmatai. *Lietuvos archeologija*, 2009, t. 34, p. 59–104.
- [10] BLAŽEVIČIUS, Povilas. *Seniausieji Lietuvos žaislai*. Vilnius: Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai, 2011.
- [11] BURBA, Domininkas. Azartiniai lošimai Lietuvos Didžiojoje Kunigaikštystėje. *Šiaurės Atėnai*, 2006 09 10, Nr. 812, p. 3, 10.
- [12] *Diena*: nepriklausomos, pažangios, nepartinės minties dienraštis. Kaunas, 1936 06 28.
- [13] „Dirvos“ *Bendrovė knygomis leisti. Knygu katalogas 1928–9 mokslo metams*. Marijampolė, 1928.
- [14] *Encyclopædia Britannica*. T. 3. Cambridge: University Press, 1911 [žiūrėta 2019 01 13]. Prieiga per internetą: <https://en.wikisource.org/wiki/1911_Encyclop%C3%A6dia_Britannica/Bagatelle>.
- [15] ENDREI, Walter. *Spiele und Unterhaltung im alten Europa*. Hanau: Dausien Werner, 1988.
- [16] FITTÁ, Marco. *Spiele und Spielzeug in der Antike: Unterhaltung und Vergnügen im Altertum*. Stuttgart: Theiss, 1997.
- [17] GUDAVIČIŪTĖ, Dalia. Legendinį knygną Kaune valdė net keturios Ptašekų kartos. *Lietuvos rytas*, 2016 08 06 [žiūrėta 2018 11 05]. Prieiga per internetą: <<https://kultura.lrytas.lt/istorija/2016/08/06/news/legendini-knygyna-kaune-valde-net-keturios-ptaseku-kartos-1124491/>>
- [18] *Idomus mūsų momentas*: visuomeninis iliustruotas savaitraštis. Šiauliai, 1933, Nr. 12(157).
- [19] *J. Karvelio ir J. Rinkevičiaus knygyno knygu katalogas*. Kaunas, 1932, Nr. 1.
- [20] *J. Naujalio knygyno katalogas 1910 metams*. Vilnius: M. Kuktos sp., 1910.
- [21] *Juozo Masiulio knygyno katalogas: Panevėžyje, Kauno gub.* Vilnius: Juozo Zavadzko sp., 1912.
- [22] *Juozapo Zavadzko knygyno katalogas*. Vilnius: Juozo Zavadzko sp., 1912.

- [23] JUREVIČIŪTĖ, Aušra. Karo invalidų organizacijos Lietuvoje 1923–1940 m. *Kauno istorijos metraštis*, 2007, Nr. 8, p. 7–54.
- [24] *Kazimiero Rutskio knygyno katalogas Kaune*. Vilnius: Juozo Zavadzko sp., 1912.
- [25] KITOWICZ, Jędrzej. *Opis obyczajów i zwyczajów za panowania Augusta III*. T. 4. Poznań: w drukarni na Garbarach, 1841.
- [26] „Kultūros“ b-vės *knygų katalogas*. Šiauliai: Titnagas, 1924.
- [27] LEE DeLEON, Christopher. *Arcade-style Game Design: Postwar Pinball and the Golden Age of Coin-op Videogames*. Georgia Institute of Technology, 2012 [žiūrėta 2019 01 20]. Prieiga per internetą: <<https://openlibra.com/es/book/arcade-style-game-design-postwar-pinball-and-the-golden-age-of-coin-op-videogames>>.
- [28] *Lietuviškų knygų sisteminis katalogas*: rinkoje esančios knygos. Kaunas: Pažangos sp., 1938.
- [29] *Lietuvos aidas*, 1928 03 31, Nr. 51(266).
- [30] „Lietuvos“ *knygyno knygų katalogas*. Šiauliai, 1935.
- [31] *Lietuvos universalios prekybos katalogas „Eureka“*. Kaunas, 1934, Nr. 1.
- [32] *Lietuvos žinios*, 1925 12 22.
- [33] *Lietuvos žinios*, 1933 02 25.
- [34] *Lietuvos žinios*, 1937 11 27.
- [35] LINDERIS, Izaokas. Trakų šachmatai. *Mokslas ir gyvenimas*, 1968, Nr. 3, p. 37–40.
- [36] *Liudo Jakavičiaus „Lietuvos“ knygyno knygų ir kitų mažmožių prekių katalogas*. Šiauliai: Titnago sp., apie 1929.
- [37] *M. Piaseckaitės-Šlapelienės „Lietuvių knygyno“ katalogas*. Vilnius: M. Kuktos sp., 1908.
- [38] MAŽEIKIENĖ, Ilona. Kortas – ant stalo... XIX–XX a. pr. Europos gamintojų kortos iš LDM rinkinių. *Lietuvos dailės muziejaus metraštis*, 2011, t. 14, p. 49–71.
- [39] *Motina ir vaikas*, 1930, Nr. 10.
- [40] *Motina ir vaikas*, 1932, Nr. 2.
- [41] MURRAY, Harold James Ruthven. *A History of Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1913.
- [42] MURRAY, Harold James Ruthven. *A History of Board-games Other than Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1952.
- [43] NARUŠYTĖ, Ona. *Žaidimas ir žaislas*. Kaunas: „Naujosios vaidilutės“, 1937.
- [44] NORVAIŠIENĖ, Loretta. Klausimų ir atsakymų žaidimas (rankraštis) [žiūrėta 2019 02 01]. Prieiga per internetą: <https://www.limis.lt/greita-paieska/perziura/-/exhibit/preview/102091381?s_id=pxyjs34CWtRRhB1v&s_ind=2&valuable_type=EKSPONATAS>.
- [45] PALIUŠYTĖ, Aistė. Kristupo Radvilos (1585–1640) sutartys su amatininkais. *Menotyra*, 2003, Nr. 3(32), p. 44–51.
- [46] PARLETT, David. *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- [47] ROODNEY, Carlisle. *Encyclopedia of Play in Today's Society*. London: SAGE Publications Ltd., 2009.
- [48] *Šaltinis*, 1927 12 10, Nr. 50.
- [49] *Šaltinis*, 1927 12 17, Nr. 51.
- [50] *Šaltinis*, 1927 12 24, Nr. 52.
- [51] *Tarpukario Lietuvos reklama*. Sudarė R. Minkevičius. Kaunas: UAB „BALTO print“, 2016.
- [52] TAUTAVIČIUS, Adolfas. Trakų pusiasalio pilis. *Mokslas ir gyvenimas*, 1964, Nr. 6(81), p. 29–31.
- [53] *Trimitas*, 1930, Nr. 5.
- [54] *Trimitas*, 1937, Nr. 48.

- [55] URBONIENĖ, Regina. Žaidimas „Kelias į amžinybę“ [žiūrėta 2018 12 05]. Prieiga per internetą: <https://www.limis.lt/en/detali-paieska/perziura/-/exhibit/preview/20000004993129?s_id=LMK-8Dfqi21vmJHwr&s_ind=7&valuable_type=EKSPONATAS>.
- [56] „Vilniaus Žinių“ knygyno katalogas 1910 metais. Vilnius: M. Kuktos sp., 1910.
- [57] VLADIMIROVAS, Levas. Mano gyvenimo pašaukimas. *Bibliotekų darbas*, 1987, Nr. 2, p. 20–23.
- [58] WICHMAN, Hans und Siegfried. *Schach. Ursprung und Wandlung der Spielfigur in zwölf Jahrhunderten*. München: Georg D. W. Callwey, 1960.
- [59] WOOD, Sarah. *Museum of Childhood. A Book of Childhood Things*. London: V & A Publishing, 2012.
- [60] ZIMNACHAITĖ, Aldona. *Sugrįžimai. Onos Vitkauskytės leidinių katalogas*. Kaunas: Atmintis, 2001.
- [61] *Židinys*, 1928, Nr. 4.
- [62] *XX amžius*, 1937 12 17, Nr. 287(445).
- [63] ЛИНДЕР, Исаак. *Шахматы на Руси*. Москва: Наука, 1975.
- [64] УХАНОВА, Ирина. *Игрушка в собрании Государственного Эрмитажа*. Санкт-Петербург: Государственный Эрмитаж, 2011.

POVILAS BLAŽEVIČIUS

Board Games in Lithuania in the First Half of the Twentieth Century

Summary

This article is dedicated to board games as museums exhibits that so far have not received due attention. Research on board games manufactured in Lithuania or adopted for its market at the beginning of the twentieth century is based on the objects kept at nine museum and private collections in Lithuania. Information from contemporaneous literature, commercials, periodicals, and bookstore catalogues was used as the source of contextual data. The analysed information suggests that during the period discussed the main distributors of board games were bookstores, but these games could also be purchased at toy shops or general stores. The distribution of board games started only after the lifting of the ban on the Lithuanian press, in the second half of the first decade. However, the amount of locally manufactured games significantly increased only in the 1920s. During the 1920s and the 1930s, the amount of advertising in the press noticeably grew thus showing an active competition among the manufacturers. In some cases, the competition even resulted in legal disputes and lawsuits related to board games.

Compared to the diversity of the supply in Western Europe, the variety of locally manufactured board games during the discussed period is relatively poor. Available information suggests that in the first half of the twentieth century only eight different board games, sometimes in different versions, were manufactured by different Lithuanian companies.

Keywords: board games, entertainment, trade, advertising