

Mgr Remigiusz Gogosz

Streszczenie rozprawy doktorskiej

Celem pracy jest przedstawienie aktywności fizycznej Skandynawów w okresie średniowiecza, ze szczególnym uwzględnieniem Islandii wieku sag. Potrzeba kompleksowego opracowania tego tematu została zignorowana – nie tylko zresztą przez historyków, ale także badaczy literatury i antropologów. Przez ponad sto lat nie doszło do większych badań koncentrujących się na tej tematyce, a poszczególne mniejsze prace nie wypełniają tej luki w zadowalającym stopniu, *Íþróttir fornmannna* – Björna Bjarnasona, jest zaś już przestarzała. Z tego względu w rozprawie podjęto próbę nowej, całościowej analizy problematyki sportów i gier, będących ważną częścią życia średniowiecznych Islandczyków, uwzględniającej aktualny stan badań.

W dysertacji za podstawową bazę źródłową przyjęto średniowieczne sagi islandzkie. Wzmianki o sportach i grach, dotyczące wczesnośredniowiecznej Skandynawii, najczęściej występują w tekstach napisanych później, bowiem w XII–XV w. Taki stan rzeczy wymaga szczególnie ostrożnej analizy.

Praca podzielona jest na 11 rozdziałów. Pierwsze dwa poświęcone są teorii i terminologii związanej z grami i sportami, a także źródłom oraz metodologii ich badania. Rozdział trzeci skupia się na roli miejsc, w których odbywały się gry i uprawiano sporty. Rozdział czwarty w całości poświęcony jest charakterystyce widowni zawodów sportowych opisanych w sagach islandzkich. Kolejne rozdziały to już analiza poszczególnych dyscyplin sportowych uprawianych przez średniowiecznych Islandczyków. Są to, kolejno, *glíma*, czyli zapasy, pływanie oraz *knattleikr*, tj. gra w piłkę przy użyciu kijów. W rozdziale ósmym omówiono gry rzadziej przedstawiane w źródłach: przeciąganie skóry i rzucanie skórą, łucznictwo, bieganie, wyścigi koni, demonstracje sił, a także narciarstwo i łyżwiarstwo oraz zawody pijackie. Rozdział dziewiąty poświęcony jest grom planszowym, rodzimej grze zwanej *hnefatafl* oraz napływowym szachom. Ostatnie dwa rozdziały dotyczą zwierząt, a dokładnie jednego ze sportów jakim były walki koni, oraz walk psów, w których obecność w średniowiecznej Skandynawii część badaczy jednak wątpi.

Dysertację zamyka konkluzja: Gry i sporty są odzwierciedleniem kulturalnym społeczeństwa islandzkiego w średniowieczu. Mogą nam powiedzieć, jak bardzo niektóre aspekty gier liczyły się nie tylko podczas samej gry, ale również miały wpływ na życie społeczne – jednostki, ale i mieszkańców danego regionu. Dzięki wygranej lub przegranej

gracz zyskiwał wiele ważnych w społeczeństwie atrybutów, m.in. sławę, poważanie, honor. Poprzez ciągle powtarzanie „kto jest najsilniejszy” (*hver er sterkastr*) wciąż szukano przeciwnika z którym można byłoby się zmierzyć i odpowiedzieć na to „ważne” pytanie.