

Elżbieta Gazdecka  
Uniwersytet Zielonogórski

## GRY JOANNY CHMIELEWSKIEJ

Tytuł artykułu zobowiązuje przede wszystkim do zdefiniowania zasadniczego pojęcia, które się w nim znalazło, a więc określenia gra. Nie jest to zadanie proste, ponieważ w wąskim znaczeniu odróżniającym je od zabawy, słowo to funkcjonuje tylko w niektórych językach. W angielskim rozróżniamy pojęcie *play* i *game*, tak jak w polskim zabawa i gra, ale w wielu językach jest to pojęcie tożsame. Pisał o tym Johan Huizinga w jednym ze swoich ważniejszych dzieł *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*<sup>1</sup>. Problem z zakresem znaczeń tych słów mieli również tłumaczący go Polacy. Podobnie przy przekładzie *Gier i ludzi* Rogera Caillois<sup>2</sup> pojęcia gra i zabawa w zależności od kontekstu używane są zamiennie. W Polsce mają one zupełnie odrębne znaczenia. Nie jest to jedynie problem techniczny, gdyż rozwój języka świadczy o zapotrzebowaniach zasobu słownego danego społeczeństwa i danej kultury. Usilne próby holenderskiego, jak i francuskiego autora mające na celu udowodnienie zasadności stosowania jednego pojęcia, takiego jak francuskie *jeu*, do ogromnego pola semantycznego nie przekonują. Podział na cztery typy zabaw: *agon*, *alea*, *mimicry* i *ilinx*, dokonany przez Caillois, dla polskiego odbiorcy jest zupełnie niezrozumiały. Szczególnie zaliczenie do kategorii gier, w polskim tego słowa znaczeniu, zabaw mieszczących się w zbiorze *ilinx* wydaje się pomyłką. Chodzi tu o sytuacje, w których człowiek dąży do oszołomienia, czyli takie, jak między innymi karuzele, akrobacje, ślizganie. Dlatego ta kategoria nie będzie brana pod uwagę w poniższych rozważaniach. Jako *agon* Caillois określa gry z konkretną instrukcją, w których nie ma elementu losowego w odróżnieniu od *alea*, do którego to zbioru zaliczają się gry hazardowe. Brak wyrazistego rozróżnienia między nimi w języku polskim powoduje niesłuszne utożsamianie przez wiele osób tych zupełnie odrębnych kategorii. Wreszcie *mimicra* to gra aktorów naśladowujących rzeczywistość. Brakuje w zestawieniu francuskiego krytyka ujęcia omawianego pojęcia w odniesieniu do muzyki czy światła. Zastanawia również, dlaczego wywodzące się z tego samego pnia słowo gra nie zyskało jeszcze dwóch odmiennych odpowiedników słownych dla:

- gry polegającej na współzawodnictwie i posiadającej ustalone reguły;

1 J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985.

2 R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurkowska, Warszawa 1977.

oraz

– zupełnie inaczej dziś rozumianej – gry aktorskiej polegającej na naśladownictwie. Te pojęcia w świadomości polskiego odbiorcy są już od dawna odrębne i jedynie gra logiczna oraz losowa są do dziś rozumiane przez przeciętnego odbiorcę jako ten sam zbiór.

Jak na gruncie polskim przebiegała część dyskusji dotyczącej definicji słowa gra opisała Bogusława Bodzioch-Bryła w swoim artykule *Gry w literaturę. Literackie paralele audiowizualne jako wynik konwergencji literatury i nowych mediów*<sup>3</sup>. Badaczka przytoczyła ciekawe wypowiedzi na temat gier Tadeusza Miczki, Anny Wierzbickiej, Macieja Grochowskiego i Mieczysława Porębskiego. Natomiast podział na grupy znaczeniowe słowa gra w internetowym słowniku synonimów uświadamia zainteresowanym, ile kontekstów dla znaczenia tego słowa dotychczas wychwycono:

- gra – np. w odniesieniu do udawania czegoś,
- gra – np. jako zabawa towarzyska,
- gra – np. w odniesieniu do szpanowania czymś,
- gra – np. jako kłamanie,
- gra – np. jako odegranie roli,
- gra – np. jako stwarzanie pozorów,
- gra – np. w kontekście aktorskim,
- gra – np. w odniesieniu do sportu,
- gra – np. jako zabawa dzieci,
- gra – np. jako mienienie się w świetle,
- gra – np. jako kreacja teatralna,
- gra – np. w odniesieniu do nierównego światła,
- gra – np. jako sposób zachowania pełen fałszu,
- gra – np. jako nienaturalne zachowanie,
- gra – np. jako rodzaj rozrywki,
- gra – np. w grze w szachy,
- gra – np. jako stwarzanie pozorów,
- gra – np. w odniesieniu do oszustw,
- gra – np. w kontekście pozorowania czegoś,
- gra – np. jako czynność<sup>4</sup>.

Część znaczeń mieści się w zbiorach wyodrębnionych przez Caillois, część natomiast, szczególnie ta dotycząca gry światła, odkrywa nowe konteksty. Z definicji gier, które są szerokie, ale trudno z nimi polemizować, najciekawsza wydaje się skróconą postać tejże zaproponowana przez Bernarda Siutsa. Zawiera ona twierdzenie, że granie w gry to „dobrowolna próba pokonania niekoniecznych przeszkód”<sup>5</sup>.

3 B. Bodzioch-Bryła, *Gry w literaturę. Literackie paralele audiowizualne jako wynik konwergencji literatury i nowych mediów*, „Biblioteka Postscriptum Polonistycznego”, 2015, t. 5, s. 12-13.

4 Hasło: gra, <http://synonim.net/synonim/gra> [29.06.2017].

5 B. Suits, *Konik Polny. Gry, życie i utopia*, Warszawa 2016, s. 64.

Można się przyjrzeć zasadniczym różnicom między różnorodnymi grami, odpowiadając sobie jednak w pierwszym rzędzie na istotne, zadawane sobie przez Huizingę od 1903 roku pytanie – co jest wynikiem czego – czy zabawa jest reliktem kultury, czy odwrotnie – jej przyczyną. Wspomniany wybitny naukowiec opowiadał się za do dziś niepopularnym poglądem, iż to zabawa była źródłem, które zapoczątkowało późniejsze zjawiska – takie jak rytuały, prawo, wojna, wiedza i poezja. Caillois dyplomatycznie rozwiązał ten problem kompromisową odpowiedzią, że nie należy roztrząsać, co było pierwsze – jajko czy kura, jako że kultura wywodzi się z zabawy, ale i jest motorem jej powstawania. Problem z zaakceptowaniem tak lekko brzmiącego rodowodu kultury wynika z kojarzenia przez większość ludzi słowa zabawa z czymś niepoważnym. Huizinga obalił w swoim dziele *Homo ludens* ten sposób rozumowania, ale niestety mimo tego jego teoria nie zyskała szerszej akceptacji. Powszechnie kojarzy się zabawy i gry z dobrowolną czynnością wykonywaną w czasie wolnym. Takie cechy reprezentatywne w swoich definicjach zabawy uwypuklił również Huizinga, jako że na czas, w którym pisał wydawały się one zasadne. „Zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości i świadomość «odmienności» od «zwykłego życia»”<sup>6</sup>.

Podobne cechy określające te czynności wyodrębnił Caillois. Mowa tu o dobrowolności, zamkniętych granicach czasowo-przestrzennych, elemencie niepewności, bezproduktywności, ujęciu w normy oraz fikcyjności.

Przykładem, że nie zawsze przystaje do grami w szerokim tego słowa ujęciu mieści się w powyżej opisanych okowach, jest twórczość Joanny Chmielewskiej. Opowieści pisarki to światy, w których funkcjonują trzy rodzaje gier wyodrębnionych przez Caillois. Autobiograficzny sposób pisania, którego wyznacznikiem jest bohaterka–narratorka Joanna to pierwszy typ klasycznej *mimesis*, zniekształcanego dla zabawy przez autorkę, która a to zyskuje siostrę bliźniaczkę<sup>7</sup>, a to synową o takim samym imieniu i nazwisku<sup>8</sup>. Skłonność do tworzenia alternatywnych rzeczywistości, w których zmienia się tylko drobny element dotyczący głównej bohaterki, jest bardzo charakterystyczna dla twórczości Chmielewskiej. Natomiast budowanie napięcia i niespodzianka są atrybutami klasycznej gry logicznej, jaką jest sama powieść kryminalna. Dodatkowo w wielu utworach towarzyszy im tło, jakim są uprawiane przez główną bohaterkę gry hazardowe w kasynach czy wyścigi konne. Takie zagęszczenie obecności gier w ich wielorakich

6 J. Huizinga, *op. cit.*, s. 48.

7 J. Chmielewska, *Wielki diament*, Warszawa 2015.

8 Eadem, *Zbieg okoliczności*, Warszawa 2015.

odsłonach prawdopodobnie determinuje rodzaj odbiorcy tej literatury<sup>9</sup>. O ile pierwszy jest właściwy dla wielu powieści, o tyle drugi jest na ogół zarezerwowany dla powieści kryminalnej właśnie. Trzeci raczej nie pojawia się w literaturze terapeutycznej<sup>10</sup>, do której należy proza Joanny Chmielewskiej. Takie skomasowanie trzech światów gier jest oczywiście odbiciem rzeczywistych preferencji autorki.

Warto przyjrzeć się bliżej tym trzem poszczególnym typom gier. Pierwsze, widoczne w tym zakresie elementy w twórczości Chmielewskiej, wiążą się z *mimicrą*. Chmielewska nie lubiła się nudzić i jej teatry z oswojonymi bohaterami, funkcjonującymi w kolejnych fikcyjnych światach, były sposobem na wywoływanie emocji. Wielokrotnie w wywiadach mówiła, że świetnie się bawi przy kreowaniu swoich bohaterów i ich przygód. W jednym z wywiadów oświadczyła również, że jej bohaterowie zazwyczaj mają pierwowzory, bo oczekują tego od niej czytelnicy, do tego stopnia, iż już boi się wykreować postać naprawdę od A do Z fikcyjną. Źródłem, w którym autorka ujawnia, co w powieściach jest prawdą, a co fałszem, jest jej siedmiotomowa *Autobiografia*, która miała zaspokoić ciekawość czytelników uparcie powtarzających swoje pytania o autentyczność pojawiających się w powieściach postaci i opisywanych wydarzeń. Na jej stronach jest bardzo wiele informacji dotyczących tych kwestii:

Od razu powiem, żeby nikt nie musiał zgadywać. Kłania się *Zwyczajne życie*. Komplikacje Tereski z Bogusiem mogłam opisać szczegółowo, doznania heroiny znając z autopsji i nie pamiętam tylko, czy rzeczywiście byliśmy razem w kinie. Świecący się nos owszem zatruwał mi życie tyle razy, że trudno mi ulokować go w czasie dokładnie, no i nie mieszkałam w willi, chociaż drzewo rąbać lubiłam. Reszta poniekąd się zgadza<sup>11</sup>.

Inny fragment:

Teraz uprzejmie proszę posłużyć się *Krokodylem z kraju Karolin*, bo w części kopenhaskiej również zawarta jest sama święta prawda. Pralnia składała się z trzech pomieszczeń, dwa mniejsze z jednej strony klatki schodowej, a jedno wielkie z drugiej. W tych mniejszych mieszkaliśmy, mając tam kuchnię i zlew, większe mogłyśmy użytkować dowolnie, na przykład jako łazienkę, kratki ściekowe w podłodze pozwalały oblewać się wodą beztrudno chłapiąc wokół<sup>12</sup>.

O naśladowaniu rzeczywistości świadczą również opisywane z detalami realia, które dziś stanowią dla młodych czytelników prawdziwą kopalnię wiedzy o czasach PRL-u i lat 90. Liczba tych odniesień jest bardzo duża i nie jest możliwe przytoczenie całego wachlarza zdarzeń w tym artykule. Tym bardziej że odbiegałoby to już od tematu rozważań. Warto jednak przynajmniej dwa razy sięgnąć do tekstu zasadniczego, aby nie być gołosłownym.

9 Autorka jest w trakcie badań na ten temat.

10 Określenie terapeutyczna jest tu użyte w znaczeniu: poprawiająca nastrój czytelnika i ukazująca mu optymistyczny sposób widzenia rzeczywistości.

11 J. Chmielewska, *Autobiografia. Pierwsza młodość*, t. 2, Warszawa 1994.

12 Eadem, *Krokodyl z kraju Karoliny*, Warszawa 2014, s. 163.

– Mięso zbadane, świnia zdrowa, niech ją sobie Paciorek zabiera – zdecydował. – Za nielegalny ubój zapłaci karę. Będzie za sprawcę, bo ja w żadnym protokóle nie napiszę, że tu zaszlachtowano świnie halabardą<sup>13</sup>.

W dwóch zdaniach autorka przekazuje czytelnikowi w humorystyczny sposób wiedzę o nietypowym i wręcz niezrozumiałym dla obcokrajowca przestępstwie, jakim był w PRL-u ubój własnej trzody bez państwowego zezwolenia. Dodatkowo w powieści, która po raz pierwszy została wydana w 1979 roku, prowadzona jest poboczna gierka z cenzurą. Młody sierżant, który rozstrzygnął sprawę, czyli wydawałoby się wzorcowy przykład milicjanta, wysławia się nie do końca zgodnie z prawidłami języka i wlepia mandat za przypadkowe zabicie świnie. Ośmieszony jest cały ówczesny polski wymiar sprawiedliwości, mimo że czytelnik odczuwa sympatię w stosunku do jego reprezentanta.

Inny przykład:

Wyjechał na rekomendację swojego profesora i wystawił go rufą do wiatru. Facet miał cholerne nieprzyjemności, wyleciał z posady, zabrali mu paszport i tak dalej<sup>14</sup>.

*Szajka bez końca* pisana była już w okresie przelomu politycznego w Polsce i wydana w 1989 roku. I w tym przypadku również zjawisko rekomendacji, przez osobę posiadającą zaufanie władzy, dla kogoś, kto chce wyjechać zagranicę, jest dla współczesnego, młodego czytelnika zupełnie niezrozumiałe.

Tyle o grze w znaczeniu *mimicry*. Kolejnym ważnym polem gry rozumianej jako *agon* jest uprawiany przez Chmielewską gatunek literacki. Stwierdzenie, że powieść kryminalna jest zagadką, w której czytelnik ma ochotę uczestniczyć w śledztwie, a jeszcze chętniej zmierzyć się z detektywem książkowym, jest już dziś truizmem. Ta funkcja gry jest najbardziej oczywista dla czytelnika i dobrze przez niego uświadamiana. Co więcej, do niedawna była głównym powodem sięgania po ten typ literatury. Intryga kryminalna jest prowadzona w książkach Chmielewskiej przejrzyście, chociaż zdarzają się jej potknięcia. Bywa, że pani detektyw wie o faktach, które nie były ujawnione czytelnikowi, a są istotne dla śledztwa. Na przykład o lekkim przesunięciu serca u Alicji, o którym jej przyjaciółka Joanna wie od dawna, a co ma duże znaczenie dla intrygi, czytelnik dowiaduje się dopiero po przedstawieniu mu przez autorkę szczęśliwego rozwiązania zagadki kryminalnej<sup>15</sup>. Chmielewska łamie również zasady uznawane przez wiele lat za sztywne i wyznaczające ramy uprawianemu przez nią gatunkowi. W jej utworach pojawiają się wątki miłosne, ale przede wszystkim intryga często rozwiązywana jest przez przypadek:

13 Eadem, *Studnie przodków*, Warszawa 2014, s. 181.

14 Eadem, *Szajka bez końca*, Warszawa 2015, s. 85.

15 Fakty z powieści eadem, *Krokodyl...*

– Nic z tego co starałam się, nie wychodziło mi nigdy tak, jak sobie życzyłam – powiedziałam smętnie, wpatrzona w prześwitujące za drzewami jezioro. – Wszystko zawsze załatwiał przypadek<sup>16</sup>.

Takie filozoficzne sentencje wygłasza bohaterka Joanna, gdy podczas śledztwa okazuje się, że cenna informacja dotarła do niej drogą absolutnego przypadku podczas babskich plotek.

Te odstępstwa od klasycznych reguł rządzących gatunkiem nie wpływają jednak na przyjemność czerpaną przez czytelnika rozwiązującego intrygi kryminalne w zabawny, ale spójny sposób opisane przez Chmielewską. Szczególnie w pierwszych powieściach autorki, bardzo cenionych przez odbiorców, waga schematu kryminalnego w porównaniu z innymi elementami powieści jest znacząca.

Ciekawe, głównie z punktu widzenia socjologów, są wątki dotyczące gier hazardowych, które nie łączą się i nie zapowiadają żadnych tragedii, a są jedynie miłym ozdobnikiem i opisem niewinnego hobby. Temat gier typu *alea* pojawił się w kilku powieściach Chmielewskiej. Brydż w *Klinie*, *Krokodylu z kraju Karoliny*, *Porwaniu*, kasyno w *Całym zdaniu nieboszczyka*, *Romansie wszechczasów*, *Tajemnicy* i *Hazardzie*, wyścigi konne w powieściach *Wyścigi* i *Florencja córka Diabła*, *Upiorny legat*, zbieranie znaczków w *Depozycie* i *Bułgarskim bloczku*, zbieranie bursztynu w *Złotej musze* i *Mnie zabić*<sup>17</sup>. W powieści *Złota mucha* Chmielewska napisała:

Oczywistą jest rzeczą, że utratę jednego mężczyzny zrekompensować może wyłącznie drugi mężczyzna. Tak mi się przynajmniej wydawało, nie wiedziałam bowiem, że do tych celów nada się każda namiętność<sup>18</sup>.

Tym samym popularyzowała pogląd, że emocje są dla ludzi bardzo ważne, a dostarczać ich możemy sobie na różne sposoby. Biorąc pod uwagę, że swoje życie podsumowała jako udane, bo ciekawe, można spojrzeć na różnego typu gry i kolekcjonerstwo inaczej niż jak na bezproduktywne zajęcia.

Omawianym kategoriom wymknęła się spod kontroli również *w i t t g e n s t e - i n o w s k a g r a j ę z y k o w a*, a tej u Chmielewskiej jest bardzo wiele, na przykład ekspresywne wyrażenia w stylu: „Kurcze blade, w odwłok szaleńczo kopane!!!”<sup>19</sup>, czy zabawy z językiem typu: „Naród nie był uparty, rozszedł się, ja zatem rozeszłam się również”<sup>20</sup>. Marta Węgiel, przyjaciółka autorki, napisała nawet słownik wyrażeń Chmielewskiej, jako załącznik do swojej książki *Jak wytrzymać z Joanną Chmielewską*<sup>21</sup>.

16 Eadem, *Szajka...*, s. 179.

17 Kolekcjonerstwo to kolejny rodzaj nie do końca sklasyfikowanej gry, najbliższej jednak ze względu na rywalizację i łut szczęścia kategorii *alea*.

18 Eadem, *Złota mucha*, Warszawa 2015, s. 45.

19 Eadem, *Krokodyl...*, s. 115.

20 Eadem, *Złota ...* op. cit., s. 41.

21 M. Węgiel, *Jak wytrzymać z Joanną Chmielewską*, Kraków 2003.

Zabawa ze słowami i ich znaczeniem oraz nowatorskie zestawienia frazeologizmów to bardzo często chwytły spotykane u autorki *Lesia*. Podobnie gry intertekstualne, łamanie zasad stosowanej konwencji i chwytły, które służą wyprowadzaniu czytelnika w pole, są u Chmielewskiej widoczne<sup>22</sup>. Wiele ciekawych uwag na temat intertekstualności w jej twórczości zawarła w swoim artykule *O recyklingu w konstruowaniu kryminalnych światów w wybranych powieściach Joanny Chmielewskiej* Marta Ruszczyńska<sup>23</sup>

Jednakże obecność wszystkich trzech rodzajów gier oraz szeregu mikrogier<sup>24</sup> w opowieściach Chmielewskiej nie pozostawia wątpliwości, że autorka jest graczem z krwi i kości. Udowadnia nam swoją postawą życiową, że pewien rodzaj gry może być uprawiany mimo przełamania warunków rzekomo niezbędnych do jej zaistnienia, takich jak ograniczenie czasowe, bezproduktywność i fikcyjność. Nawet jeśli kategorie te odniesiemy jedynie do twórczości, a nie całego życia autorki<sup>25</sup>, to łatwo można zauważyć sprzeczność z omówionymi wcześniej definicjami gry. Ramy czasowe, w których funkcjonowała Joanna–bohaterka, zostały zamknięte dopiero w dniu śmierci autorki. Bezproduktywna, wbrew dotychczasowym definicjom, nie jest żadna gra, a tym bardziej literacka, jako że służy ona odprężeniu gracza czy czytelnika, a w przypadku Chmielewskiej dodatkowo pisanie było jej źródłem utrzymania. Natomiast fikcyjność powieści Chmielewskiej jest na tyle spleciona z rzeczywistością, że jedną z pobocznych gier autorki są zabawy w rozdzielanie tych światów w interakcji z czytelnikiem. Gra może przeniknąć do naszego życia i być sposobem na szczęśliwą egzystencję, jako że pisanie było dla Chmielewskiej *r o d z a j e m g r y p r o w a d z o n e j z c z y t e l n i k i e m* na wielu frontach. I mimo że Rafał Moczkoan na łamach swojego artykułu<sup>26</sup> stawia pytanie o zasadność stosowania tego związku frazeologicznego w pracach naukowych, w tym przypadku jego użycie wydaje się raczej zrozumiałe i usprawiedliwione. Tak dużego zakresu stosowanych gier i mikrogier, jak u Chmielewskiej nie znajdziemy raczej u żadnego innego, cenionego polskiego autora.

Pomijając najbardziej widoczny przykład takiego statusu, pośredniego między grą rozumianą przez Huizingę a realnym życiem, czyli aktora wcielającego się w coraz to nowe role, warto się także przypatrzeć innym profesjom. Czy artysta, który sprzeda-

22 R. Moczkoan, *Gra z czytelnikiem według Stefana Themersona czyli o lekturze Wykładu Profesora Mmaa*, [w:] *Gra z czytelnikiem. Między konwencją a strategią*, red. M. Jakitowicz, R. Moczkoan, Toruń 2001, s. 51-75. W tym artykule R. Moczkoan wyróżnił trzy rodzaje gry literackiej.

23 M. Ruszczyńska, *O recyklingu w konstruowaniu kryminalnych światów w wybranych powieściach Joanny Chmielewskiej*, [w:] *Tropy literatury i kultury popularne*, t. 2, red. S. Buryła, L. Gąsowska, D. Ossowska, Warszawa 2016, s. 139-152.

24 Pojęcie zaczerpnięte z opracowania A. Martuszeńskiej, *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*, Gdańsk 2007, s. 33.

25 Chmielewska całe życie traktowała trochę jak grę, na różnorodne ataki jej odpowiedzią były zazwyczaj humor i kpina, ale uwielbiała przekomarzać się z partnerem w dyskusji i wygrywać czyli mieć autorytatywną rację.

26 R. Moczkoan, *op. cit.*, s. 51.



jąc swoje dzieła, zarabia, nie prowadzi z nabywcami swoich dzieł gry? Czy w końcu badacz, definiujący na początku swojej dysertacji podstawowe pojęcia, nie uprawia z odbiorcą swoistej gry, jaką w najczystszej postaci jest królowa nauk – matematyka? Po raz kolejny pojęcie nie chce mieścić się w ramach. Gra staje się wszechwładna i do dziś mówi się, że kobieta, nie za pomocą siły, a za pomocą gry przecież, przeprowadza finezyjne z punktu widzenia strategii rozgrywki, bez których codzienność człowieka byłaby mocno zubożona. Stąd kojarzenie gry jako pojęcia niepoważnego i niewartego uwagi jest równoznaczne z nakładaniem na badania literackie p o w a ż n e g o filtru cenzury i przekłamuje obraz rozwoju kultury.

## Bibliografia

- Caillois R., *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurkowska, Warszawa 1977.  
 Chmielewska J., *Autobiografia. Pierwsza młodość*, t. 2, Warszawa 1994.  
 Chmielewska J., *Krokodyl z kraju Karoliny*, Warszawa 2014.  
 Chmielewska J., *Studnie przodków*, Warszawa 2014.  
 Chmielewska J., *Szajka bez końca*, Warszawa 2015.  
 Chmielewska J., *Wielki diament*, Warszawa 2015.  
 Chmielewska J., *Zbieg okoliczności*, Warszawa 2015.  
 Chmielewska J., *Złota mucha*, Warszawa 2015.  
 Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985.  
 Matuszewska A., *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*, Gdańsk 2007.  
 Moczko R., *Gra z czytelnikiem według Stefana Themersona, czyli o lekturze Wykładu Profesora Mmaa*, [w:] *Gra z czytelnikiem. Między konwencją a strategią*, red. M. Jakitowicz, R. Moczko, Toruń 2001.  
 Ruszczyńska M., *O recyklingu w konstruowaniu kryminalnych światów w wybranych powieściach Joanny Chmielewskiej*, [w:] *Tropy literatury i kultury popularne*, t. 2, red. S. Buryła, L. Gąsowska, D. Ossowska, Warszawa 2016.  
 Suits B., *Konik Polny. Gry, życie i utopia*, Warszawa 2016.  
 Węgiel M., *Jak wytrzymać z Joanną Chmielewską*, Kraków 2003.

## Źródła internetowe:

<http://synonim.net/synonim/gras> [29.06.2017].

## GAMES OF JOANNA CHMIELEWSKA

**Summary:** The paper discusses various types of games used in the works of Joanna Chmielewska. The author focuses on discussing three out of four game and microgame categories discerned by R. Caillois that appear in literary output of Chmielewska. The paper fits into the current discussion on the meaning of term “game” in literary studies.

**Keywords:** Chmielewska, play, game