

## *W kręgu enigmatologii*

### *Within the domain of enigmatology*

Rec.: Krzysztof Oleszczyk, *Krzyżówka*. Nakładem autora (800 egz.), Konstancin 2005, pp. 240.

*Agnieszka Dolecka*

UNIwersytet JANA KOCHANOWSKIEGO W KIELCACH

---

#### **Słowa kluczowe**

genologia, historia, krzyżówka, słowo, zagadka

#### **Keywords**

genealogy, history, crossword, word, puzzle

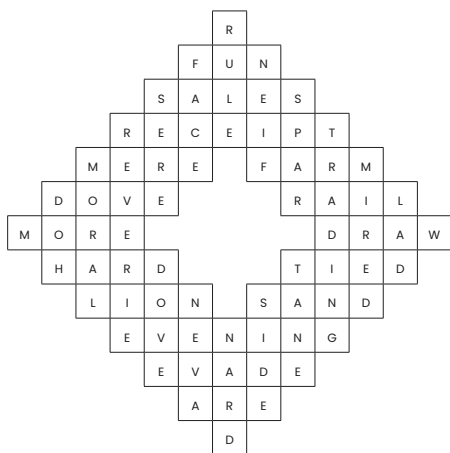
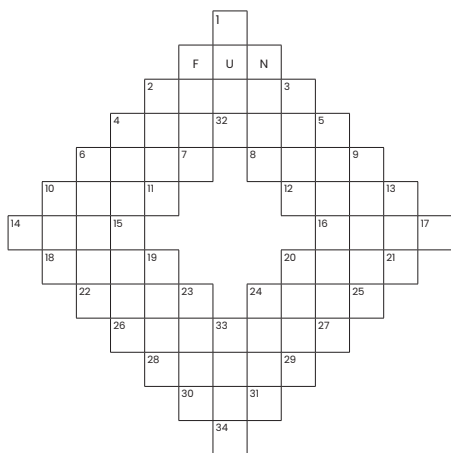
#### **Abstrakt**

Krzyżówka należy do najbardziej popularnych rozrywek umysłowych, łączy starożytną zagadkę z logicznym krzyżowaniem słów, sprawdzanie ogólnej wiedzy z myśleniem opartym na dedukcji. Opublikowana po raz pierwszy 21 XII 1913 r. na łamach amerykańskiego czasopisma „New York World”, szybko stała się fenomenem kulturowym. Krzysztof Oleszczyk, uwzględniając szeroki kontekst światowy, opisuje dzieje krzyżówki w Polsce. Na kolejnych stronicach recenzowanej publikacji, pokłósia wieloletniej kwerendy bezpośredniej (zbiory biblioteczne i muzealne, setki czasopism, obcojęzyczne opracowania), przybliżyła w wielowymiarowej deskrypcji miejsce i rolę krzyżówki w polskim życiu społeczno-kulturalnym.

#### **Abstract**

Crosswords are one of the most popular mental pastimes, combining an ancient puzzle with the logical crossing of words, testing general knowledge with deductive thinking. First published on 21 December 1913 in the American magazine „New York World”, it quickly became a cultural phenomenon. Krzysztof Oleszczyk describes the history of crossword puzzles in Poland, taking into account the broader global context. On the following pages of the reviewed publication, the result of many years of direct research (library and museum collections, hundreds of magazines, foreign-language studies), he describes the place and role of crosswords in Polish socio-cultural life in a multidimensional description.

Ojcem intelektualnym klasycznej krzyżówki jest Arthur Wynne (1871-1945), imigrant z Liverpoolu, redaktor „New York World” (1860-1931). Co tydzień, w latach 1911-1916, uzupełniał niedzielny dodatek „Fun” nowojorskiej gazety nowymi łamigłówkami. Na potrzeby wydania bożonarodzeniowego, 21 XII 1913 roku, Wynne chciał przygotować dla miłośników rozrywek umysłowych coś naprawdę wyjątkowego. Za inspirację posłużyła mu gra słów, zapamiętana z dzieciństwa w Anglii, o nazwie *The magic squares*. Krzyżówka Wynne’a w kształcie małego rombu, podzielonego na 81 pól, bez wewnętrznych czarnych krutek, składała się z 31 haseł. Pierwszy rząd zawierał wydrukowane słowo *fun*. Autor w miejscach, gdzie zaczynały się słowa – niezależnie od tego, czy w pionie, czy w poziomie – umieścił liczby, oznaczające definicje poszukiwanych wyrazów<sup>1</sup>. Środek rombu spełniał rolę separatora pomiędzy wyrazami w tym samym wierszu, co odróżniało wynalazek Wynne’a od klasycznych zagadek geometrycznych.



Duże zainteresowanie czytelników nową zagadką sprawiło, że kolejne wydania weekendowe nowojorskiego dziennika zawierały krzyżówkę pod nazwą *word cross*, po kilku miesiącach zmienioną na *cross-word*. Brytyjski „Times” w alarmistycznym tonie informował o zniewolonych „krzyżówkomanią” Stanach Zjednoczonych i skrupulatnie wyliczał, że błaha rozrywka stanowi rzeczywiste zagrożenie dla wydajności pracy wszystkich klas społecznych, ponieważ Amerykanie poświęcają jej każdego dnia pięć milionów godzin (sic!). W latach dwudziestych ubiegłego wieku niezliczone słowniki i poradniki krzyżówkowe w USA stały się najlepszymi sprzymierzeńcami

<sup>1</sup> Vide: G. Eliot, *This is a puzzling world*, [in:] <https://web.archive.org/web/20150425103334/http://www.crosswordtournament.com/more/wynne.html> (accessus: 21 X 2024).

w propagowaniu nowej zagadki<sup>2</sup>. W kolejnych latach „zagadka krzyżykowa” rozprzestrzeniła się z Nowego Jorku na całą Amerykę, a w 1922 r. fala krzyżówek dotarła przez Atlantyk do kraju jej wynalazcy, Wielkiej Brytanii.

Po jazz-bandzie i mah-jonggu w roku 1924 zawitała na nasz kontynent z Ameryki nowa epidemia, która w bardzo krótkim czasie ogarnęła najszerze masy, mianowicie zagadka krzyżykowa, czyli krzyżówka. [...] Szał krzyżówkowy wywołał w Ameryce olbrzymi wprost popyt na wszelkiego rodzaju encyklopedie, słowniki i leksykony, a książki te w bibliotekach i czytelnich publicznych znajdują się w stanie godnym pożalowania, postrzępione i poszarpane od ciągłego użycia<sup>3</sup>.

Za prawidłowe rozwiązania oferowano atrakcyjne nagrody, a wiele redakcji chciało publikować jak najtrudniejsze łamigłówki diagramowe dla zwiększenia nakładu wydawanych przez siebie czasopism. Pierwszą brytyjską krzyżówkę w lutym 1922 r. wydrukował „Pearson’s Magazine” (1896-1939). szacowny „Times” opublikował swoją pierwszą krzyżówkę 1 lutego 1930 roku, oddając hołd synowi miasta Liverpool, bo tam urodził się A. Wynne. Najpierw redakcja ukrywała krzyżówki na wewnętrznych szpaltach, a następnie w większym formacie zamieszczała na ostatniej stronie dziennika. Od lat trzydziestych ubiegłego stulecia krzyżówki były dostępne w coraz większej liczbie języków, a rzesza rozwiązujących je osób stale rosła. Krzyżówki stały się popularną dyscypliną sportową i treningiem mózgu na całym świecie.

Znacznie trudniejsze od amerykańskich, o niepowtarzalnym stylu, okazały się brytyjskie *cryptic crosswords*. Pomysłodawcą zagadki – opublikowanej na łamach „Saturday Westminster” (1925), popularnej do dziś w Australii, Indiach, Kanadzie, USA – okazał się Mathers Edward Powys (1892-1939), lingwista, poeta, edytor. Torquemada, taki bowiem przybrał pseudonim, wykorzystał w definiowaniu haseł krzyżówki grę wieloznaczności słów, skojarzenia anagramowe, homonimie, wskazówki oparte na kalamburach. Marian Hemar w emigracyjnym tygodniku „Wiadomości” (31 XII 1950) zamieścił wzorowaną na *cryptic crossword* „Krzyżówkę literacką”, pełną erudycyjnych określeń haseł, w rodzaju: „Pełna klasa, bez pięćdziesięciu. Po łacinie. Marzenie poety – niebezpieczeństwo dla poezji – jak mówią wydawcy” (kasa), „Na toś liczył grosze? Hej, gdzie te czasy...” (kopa)<sup>4</sup>.

<sup>2</sup> E. N. Ross, *Ross crossword puzzle synonyms. Fifty thousand words to solve crossword puzzles*, Philadelphia 1925; Philip L. Marcheterre, *The cross-word puzzle key*, Marlborough [1925].

<sup>3</sup> Fragment opinii Rozenfelda Borucha, autora zbioru 30 krzyżówek (wydany w 1925 r. pod pseudonimem Bolesław Rawicz), przytoczył Zdzisław Nowak w swojej książce: *Rozrywki umysłowe*, Warszawa 1961, p. 54.

<sup>4</sup> K. Oleszczyk, *Krzyżówka*, Konstancin 2005, p. 116.

Wynne przez kilka lat, dodając czarne pola i układając hasła w symetryczne siatki, stopniowo udoskonalała krzyżówkę, konsekwentnie wykorzystując trzy elementarne reguły: krzyżowanie się słów, występowanie pomiędzy nimi przerywników w postaci czarnych/martwych pól i odgadywanie haseł na podstawie podanych określeń. Niekwestionowany przełom w dziejach krzyżówki nastąpił dzięki dwóm młodym wydawcom, którzy dopiero co ukończyli Columbia School of Journalism. Krewna jednego z nich, Wixie, zapytała siostrzeńca o książkę zawierającą wyłącznie krzyżówki, jakie publikował „New York World”. Richard Leo Simon przedstawił pomysł ciotki redakcji. Ta nie miała nic przeciwko książce z krzyżówkami, bo i tak nie obowiązywały prawa autorskie do opublikowanych już łamigłówek. Simon i Max Lincoln Schuster wykorzystali nadarzącą się okazję, zainwestowali własne i pożyczone pieniądze, wbrew opiniom doświadczonych wydawców opublikowali 10 kwietnia 2024 r. 3600 egzemplarzy pierwszego zbioru krzyżówek z dołączonym zatemperowanym ołówkiem, pt. *The cross word puzzle book*<sup>5</sup>, które ułożyli Prosper Buranelli, Frederic Gregory Hartswick i Margaret Petherbridge<sup>6</sup>. W ciągu niespełna roku sprzedano, bagatela, 400 000 egzemplarzy książki.

Dziś, dokładnie stulecie później, wydawnictwo Simon & Schuster Crossword Puzzle Book prezentuje wysoki poziom merytoryczny. Seria, wydawana w dwumiesięcznych odstępach, nasyca anglosaski rynek prasowy oryginalnymi zadaniami szaradziarskimi, układanymi przez najlepszych autorów. Prym wśród nich zdecydowanie wiedzie krzyżówka bez czarnych kratek, uwzględniająca stałe zasady konstrukcyjne: symetryczne rozmieszczenie martwych pól (kwadratowy diagram), ich niesymetryczny układ (prostokątny diagram). Pomocą poprawnego zlokalizowania wzmiankowanych pól w rzędach i kolumnach diagramu służą cyfry w nawiasach, podane za określeniami. Słowa rozwiązania i położenie czarnych kwadratów odgaduje rozwiązujący. W kwadratowym diagramie każde hasło wszystkimi literami krzyżuje się z innymi hasłami. Odgadnięte hasła mogą być dowolnymi częściami mowy, a nawet fragmentami słów w fakultatywnej formie gramatycznej. Ewentualne dodatkowe rozwiązanie tworzą litery z ponumerowanych kratek lub odczytywane rzędami. Rzadszym wariantem tego rodzaju łamigłówek jest tzw. nieuporządkowana krzyżówka. Tu definicje słów rozwiązania występują w dowolnej kolejności.

Krzyżówki w Niemczech (pierwszą na początku 1925 r. opublikowała redakcja „Berliner Illustrierte Zeitung”) spotkały się najpierw z surową krytyką

<sup>5</sup> P. Buranelli Prosper / F. G. Hartswick / M. Petherbridge, *The cross word puzzle book*, New York 1924. Publikacja dostępna online.

<sup>6</sup> K. Oleszczyk, op. cit., p. 48.

ówczesnych elit intelektualnych. Ich twórcom zarzucano mechaniczne łączenie prostych pojęć, sztampowość w tworzeniu określeń haseł, specjalistyczną terminologię. Jednak fenomen nowej zagadki sprawił, że po kilku miesiącach psycholodzy zaczęli szukać przyczyn popularności *Kreuzworträtsel* w Republice Weimarskiej<sup>7</sup>. Dziś w krajach niemieckojęzycznych popularnością cieszy się *Schüttel-Schwedenrätsel* (dosłownie: wstrząsana zagadka szwedzka). Zamiast definicji podaje się w porządku alfabetycznym litery, łącząc je poziomo lub pionowo, na drodze eliminacji można znaleźć szukane hasła. Wyższy poziom trudności reprezentuje sobą krzyżówka o nazwie *Um die Ecke gedacht* (w wolnym tłumaczeniu: myślenie za narożnikiem) według pomysłu Udo Piniego i Petera Karla z 1971 r. Trudność zagadki wynika przede wszystkim z faktu, że definicje haseł szyfruje się w postaci gry słów, sylab lub liter, pytania-żartu. Rozwiązujący, wprowadzany celowo w błąd za pomocą sztuczek językowych lub psychologicznych (np. poprzez zadawanie pytań sugerujących, używanie homonimów, znanych skojarzeń i frazeologizmów), musi „myśleć nieszablonowo”, aby w ogóle rozpoznać znaczenie i cel określenia. Gdy właściwie zrozumie sens pytania, zyskuje często bardzo prostą lub wręcz ukrytą w samym pytaniu odpowiedź. Oprócz określeń szyfrowanych istnieją również inne, stosunkowo łatwe do odgadnięcia, ale wymagające bardzo dobrej wiedzy ogólnej, ze szczególnym uwzględnieniem znajomości dziedzin takich jak: sztuka, literatura, historia, geografia czy nauki przyrodnicze. Rzadziej pojawiają się bieżące tematy ze świata sportu, polityki i rozrywki. Szczególną rolę odgrywa tu również aspekt formalny: wpisywane hasła krzyżują się ze sobą tylko w kilku miejscach, najwyżej co drugą literę można znaleźć w innym słowie stanowiącym rozwiązanie. Definicje w dużej mierze opierają się na zasadach znanych w łamigłówkach angielskich. Pomocą w rozwiązywaniu niemieckojęzycznych krzyżówek służą leksykony dostępne w formie drukowanej lub online, dodatkowo podaje się w nich liczbę liter w słowach i sortuje hasła według danej liczby<sup>8</sup>.

Do II Rzeczypospolitej łamigłówka krzyżowa (nazwa pierwszej polskiej krzyżówki) zawitała za sprawą Karola Hoffmana, kierownika działu szaradowego poczytnego „Kuriera Warszawskiego” (1821-1939). Dziennik w wieczornej edycji ostatniego dnia stycznia 1925 r. zamieścił krzyżówkę, ułożoną przez Stefana Barszczewskiego (1862-1937). Autorstwo redaktora działu „Ze świata” wspomnianej gazety potwierdzili w rozmowie z Krzysztofem Oleszczykiem dwaj członkowie przedwojennego Klubu Szaradzystów<sup>9</sup>.

<sup>7</sup> O dziejach niemieckiej krzyżówki pisze Manfred Stock [in:] *Kleine deutsche Rätselkunde. Die Geschichte des Rätsels von der Anekdote zum Sudoku*, Gelnhausen 2013.

<sup>8</sup> Vide: Duden – *Das Profi-Kreuzworträtsellexikon mit Schnell-Such-System*, ed. H. Pfersdorff / I. Glahn, Berlin 2016, pp. 1080.

<sup>9</sup> K. Oleszczyk, op. cit., p. 71-73.

Podczas II wojny światowej władze niektórych krajów ze względów bezpieczeństwa zakazały publikacji krzyżówek. „Bletchley Park”, brytyjskie tajne centrum wywiadowcze, za pośrednictwem „Daily Telegraph” wykorzystano do zwerbowania nowych deszyfrantów. Sześć osób w ciągu dwunastu minut podołało temu zadaniu, później przyczyniając się m.in. do złamania kodów niemieckiej Enigmy.

Czas powojenny zaowocował w polskim szaradziarstwie wysypem nowych rodzajów i odmian krzyżówek<sup>10</sup>, z prostymi lub rozbudowanymi wskazówkami ich rozwiązywania. Ten proces zapoczątkował dwutygodnik „Szaradzista”, wydany (24 tys. egzemplarzy) po raz pierwszy 15 XII 1955 r. w Stalinogrodzie (dziś Katowice) przez Stowarzyszenie Dziennikarzy Polskich<sup>11</sup>. Redakcja „Szaradzisty” od kwietnia 1957 r. zaczęła wydawać miesięcznik „Krzyżówka” w czterdziestotysięcznym nakładzie, poświęcony wyłącznie różnym odmianom zadań diagramowych. W grudniu tegoż roku ukazał się „Kalendarz Szaradzisty” (1957–1985, 1997), jak dotychczas najlepszy pod względem zamieszczanych zadań periodyk szaradziarski z rozbudowanym działem krzyżówek. Dwa lata później, 15 maja, na rynku prasowym pojawiła się „Rozrywka”, wydawana do dziś. Do lat dziewięćdziesiątych, wliczając „Małą Krzyżówkę” (od 1960 r.), „Rewię Rozrywki” (przełom 1972/1973 r.), redakcje wymienionych periodyków zaproponowały czytelnikom nowe typy krzyżówek.

I tak, najpierw pod nazwą krzyżówka układanka („Rozrywka” 1959, nr 19), światło dzienne ujrzała jolka, z wpisanymi dla ułatwienia rozwiązywania literami tworzącymi wyraz bądź układ wyrazów i określeniami haseł podanymi bez uwzględniania porządku ich występowania w diagramie. Jolka występuje obecnie w kilku wersjach: akrostychowej (pierwsze litery odgadniętych haseł składają się na tekst-rozwiązanie); ilustrowanej (definicje słowne zastępują rysunki); magicznej (identyczne wyrazy wpisuje się poziomo i pionowo); metagramowej (wpisywanie do diagramu wyrazu ze zmienioną literą, np. sokolnictwo – szkolnictwo); syntezy (diagram wypełnia się hasłami odgadniętymi na podstawie objaśnień, utworzonych par podanych słów lub alfabetycznych kombinacji literowych, określonych ilustracjami bądź rebusami, utworzonych z liter słowa-bazy).

<sup>10</sup> Alfred Nowakowski w 1968 r. wyszczególnił 41 rodzajów krzyżówek (idem, *O rodzajach krzyżówek*, [in:] M. Butrym, S. Folfasiński et al., *Szaradzista radzi... jak rozwiązywać i układać zadania umysłowe*, Warszawa 1968, p. 49–54). W drugim wydaniu (dostępne online) z 1976 r. poradnika podaje już 52 rodzaje (ibidem, p. 70–79).

<sup>11</sup> Wkrótce przy czasopiśmie utworzono Katowicki Klub Szaradzystów, skupiający miłośników rozrywek umysłowych z Górnego Śląska (H. Dąbrowski, *Szarady. Krzyżówki. Quizy*, Warszawa 1961, p. 7).

Zasada podawania definicji poszukiwanych słów w przypadkowej kolejności, lecz z zaznaczeniem pól, gdzie znajdują się samogłoski, obowiązuje w krzyżówce o wdzięcznej nazwie baśka („Sam na sam” 1983, nr 1). Wariantem baśki, trudniejszym do rozwiązania, jest blanka z określeniami haseł podanymi w przypadkowej kolejności. W diagramie nie ma żadnych liter, ani pól z samogłoskami. Rozwiązujący musi znaleźć miejsca wpisania odgadniętych haseł. W kryptojolge odszyfrowane słowo/słowa wpisuje się w jednokolumnowy dodatkowy diagram, a następnie ich litery trzeba przenieść do analogicznych, oznakowanych pól diagramu głównego, gdzie utworzą układ literowy umożliwiający wpisywanie odgadniętych haseł jolki.

„Rewia Rozrywki” wydrukowała (1972, nr 1) krzyżówkę panoramiczną (inna nazwa: scandi), najpopularniejsze w Polsce zadanie z kręgu rozrywek umysłowych ostatniego ćwierćwiecza. Określenia haseł scandi znajdują się w polach martwych lub na rantach diagramu, obok pierwszej litery odgadwanego hasła. Kierunek i miejsce wpisywania wskazują strzałki. Zamiast definicji słownych występują ilustracje, fotografie, symbole. Ze względu na ograniczoną ilość miejsca określenia tworzy ustandaryzowany repertuar krótkich haseł, zwłaszcza z zakresu: geografii, historii, bieżącej polityki. Interesującym wariantem krzyżówki panoramicznej jest krzyżówka perspektywiczna z wyrazami wpisywanymi poziomo „w głąb”, pionowo „w głąb” oraz zegarowo („Kalendarz Szaradzisty” 1974).

Adam Sumera, wzorując się na *cryptic words*, od 1994 r. układa krzyżówki hetmańskie (nazwa wymyślona przez Grzegorza Jurka, wydawcę czasopism szaradziarskich). Określenia do nich składają się z dwóch warstw znaczeniowych. Ogólna tradycyjnie definiuje poszukiwane hasło: 1) „z kwiatami”; 2) „w seminarium”; 3) „z problemami przy karmieniu”; 4) „ważny w Holandii”; 5) „nad sztucznym jeziorem”; 6) „z cienkich gałązek”. Elementami zakamuflowanymi są m.in. gry wyrazów: 1) „z mandatami, z kaburami, z kwiatami” – odgadnięte hasło to roślina o nazwie „datura”); 2) łączenie końcówki słowa z początkiem następnego: „w seminarium z portalu mnichów” – odgadnięte hasło to alumn; 3) anagramowanie słowa: „dziwnie **jednakie** z problemami przy karmieniu” – z przymiotnika „jednakie” powstaje rzeczownik „niejadek”; 4) anagramowanie wybranych słów określenia: „ważny w Holandii, **ma tam dres** po przeróbce” – z wyrazów „ma tam dres” powstaje Amsterdam; 5) słowo w słowie: „nad sztucznym jeziorem z przegrzebkami” – w słowie „przegrzebkami” ukryto miejscowość Zegrze; 6) homonimia: „rulon z cienkich gałązek” – z witek = zwitek. Autorzy w tworzeniu fałszywych tropów wykorzystują kalambury, opisowe rebusy, oznaczenia stron świata, skróty, oksymorony, identyczność form czasownikowych i deminutywy, słowa czytane wspak. Pewne wyrazy sugerują operacje, jakie należy wykonać, aby znaleźć

poszukiwane hasło. Zwroty „po przeróbce”, „spleciony”, „roztrzępana” wskazują na anagramowanie, „głowa” suponuje początek słowa, zaś „ogon” jego zakończenie. Krzyżówkami podobnymi do hetmańskiej, wykorzystującymi w definicjach haseł grę słów i skojarzeń ograniczonych wyłącznie pomysłowością autora są hocki-klocki oraz z przymrużeniem oka.

Krzyżówka stała się źródłem powstawania wielu gier słownych, w tym najbardziej znanej i popularnej na świecie – *Scrabble*. Pierwotną jej formę pod nazwą *Lexico* opracował w 1931 r. Alfred Mosher Butts. Ten bezrobotny amerykański architekt połączył gry liczbowe, literowe i planszowe w jedną całość. Po przygotowaniu planszy przyjrzał się częstotliwości liter na łamach „The New York Times” i „The Saturday Evening Post”, aby określić sposób punktowania i rozdzielania liter na płytkach. Notabene, Butts sam wyciął każdą ze stu płytek ręcznie! Butts bezskutecznie próbował zaoferować wynalazek dużym producentom gier (Parker Brothers i Milton Bradley). Jednak zainspirowany krzyżówkami postanowił w 1938 r. rozszerzyć *Lexico* o pole gry i tak stworzył *Criss-Crossword*. W kolejnych latach zmieniał szczegóły na boisku, ale nie zmieniał zasadniczo zasady gry. Triumfalny pochód gry rozpoczął James Brunot po przejęciu od Buttsa praw do produkcji i dystrybucji gry za prowizję od każdej sprzedanego egzemplarza, doprowadził również do jej opatentowania (16 XII 1948). Brunot nadał grze obecną nazwę, pochodzącą od angielskiego czasownika *scrabble*: drapać, szamotać (się), walczyć (o przetrwanie), pisać szybko i niestarannie.

*Scrabble* jest m.in. strategicznie złożoną grą ze względu na dwa czynniki losowe – śledzenie liter i szybko mnożącą się liczbę możliwych ruchów, czyli prawidłowych słów. W przeciwieństwie do innych gier strategicznych, takich jak szachy czy starochińskie *Go*, gdzie nie występują żadne czynniki losowe ani nieznanne informacje (litery drugiego gracza), najlepsze programy komputerowe uważa się co najwyżej dobre na równi z najsilniejszymi graczami w *scrabble*. W *Scrabble* można zazwyczaj umieścić nowe słowo lub istniejące słowo rozszerzyć. Wynik wszystkich nowo utworzonych słów zawsze podlega obliczaniu. Żadnej dodatkowej premii nie przyznaje się za pola bonusowe już zajęte. Pozorny cel, czyli zdobycie jak największej liczby punktów w każdym ruchu, stanowi tylko część optymalnej strategii, ponieważ każde posunięcie rodzi skutek, np. przez trzymanie tanich/trudnych w użyciu liter na ławce rezerwowych albo poprzez blokowanie/otwieranie szans dla drugiego gracza na wykonanie wysoko punktowanych ruchów.

Temat krzyżówki często pojawia się w literaturze. Wiktor Woroszyński bohaterem powieści *I ty zostaniesz Indianinem* uczynił autora krzyżówek, a jeden z jej rozdziałów przedstawia akcję otwierania sejfu przy pomocy móżdżkowego odczytywania krzyżówkowego szyfru. Protagonistą utworu Macieja



Zenona Bordowicza jest student pasjami rozwiązujący krzyżówki<sup>12</sup>. Stefan Wiechecki, „Homer warszawskiej ulicy”, jak trafnie określił go Julian Tuwim, opisuje proces „tresowania kulturalnego” i „zmadrzenia troszkie” swojej połowicy Gieniuchny dzięki „Krzyżówce” i pare jeszcze innych rozrywkowych gazet<sup>13</sup>. Bertolt Brecht w opowiadaniu *Krzyżówka* opisuje zgubne dla amerykańskiej rodziny C. Archerów skutki początków krzyżówkomanii z lat dwudziestych<sup>14</sup>. Wątek krzyżówki pojawia się w utworach Michała Chorońskiego, *Krzyżówka* (1962); Jerzego Andrzejewskiego, *Miazga* (1979); Irvinga Stone’a, *Clarence Darrow for the Defense* [1941]; Stephena Kinga, *Bag of bones* (1998); Williama Whartona, *Nyah, Nyah, You Can’t Catch Me* (2001). Jacek Chruścielewicz napisał fraszkę o przewrotnym tytule *Nagrobek krzyżówkowiec*:

Krzyżówek rozwiązał tyle,  
 Że w końcu trafił go szlag.  
 Teraz na wieki w mogile,  
 Eibos awyczops – wspan<sup>15</sup>.

Krzyżówki od *nomen omen* 111 lat towarzyszą ludziom na całym świecie w codziennym życiu. „Nie tylko w czasopiśmie czy specjalistycznym periodyku, ale w sklepie, teatrze, kabarecie, radiu, telewizji, filmie, turystyce, testamencie i ogłoszeniu matrymonialnym”<sup>16</sup>. Listę Krzysztofa Oleszczyka, zaczynając od internetu, można poszerzać o wiele domen życia społecznego. Fenomen czarno-białych krzyżówek potwierdza wiele faktów, przywołajmy jeden z nich. Po śmierci Steve’a Jobsa ukazała się w dzienniku „New York Times” (7 X 2011) krzyżówka z określeniami obrazującymi credo życiowe współzałożyciela i prezesa Apple Incorporation: „*think different*” („myśl inaczej”, slogan reklamowy używany przez firmę Apple), „*creative genius*” („kreatywny geniusz”). Od kilkunastu lat dostępne są również krzyżówki online, co zapoczątkowało generację łamigłówek z nowoczesnymi motywami i nietypowymi funkcjami określeń (np. kamuflaż, zdobywanie informacji, strategia *pars pro toto*). Rozwiązywanie krzyżówek ułatwiają komputery, algorytmy wyszukiwania, internetowe bazy danych. Nadal pomimo galopującego postępu technologicznego zachowuje się tradycyjne reguły, tworząc najpierw siatkę pól, następnie wypełnianą odpowiednią treścią. Nadal dobre krzyżówki wyróżnia wysoki stosunek całkowitej liczby kwadratów do liczby czarnych pól (4:1 lub więcej). Nadal żadna część krzyżówki z wpisanymi hasłami nie może być

<sup>12</sup> M. Z. Bordowicz, *Krzyżówka*. (*Sztuka w 1 akcie*), „Dialog” 1964, nr 7, p. 70–77.

<sup>13</sup> S. Wiechecki, *Krzyżówka z Gieni*, [in:] „Kalendarz Szaradzysty” 1963, p. 30sq.

<sup>14</sup> K. Oleszczyk, *Krzyżówka*, Konstancin 2005, p. 184–186.

<sup>15</sup> K. Oleszczyk, *ibidem*, p. 184.

<sup>16</sup> K. Oleszczyk, *ibidem*, p. 147.

całkowicie odcięta od innej części poprzez czarne pola, a wszystkie poziome i pionowe grupy liter muszą mieć sens. Dzisiejsze krzyżówki ze względu na koszty coraz częściej powstają dzięki oprogramowaniu. Oprogramowanie jednak narusza jedno lub zazwyczaj kilka z powyższych kryteriów jakości. Stąd niektórzy producenci krzyżówek używają oprogramowania tylko do automatycznego generowania słów wypełniających diagram, oryginalne definicje haseł tworzy człowiek, napinając mięśnie własnego intelektu, aby stworzyć niesztabowe opisy.

Krzyżówka przypomina labirynt. Człowiek wkracza doń, głęboko przekonany, że rozszyfrowanie kryjących się w nim tajemnic pozwoli znaleźć pośród wielu rozgałęzień wyjście. Oczywiście zdarzają się mylące punkty orientacyjne, pospieszne powroty do początku, fałszywe wyjścia, ominięcia właściwych zakrętów i wejścia w ślepe zaułki. Nawet w labiryncie – tak jak w krzyżówce – nadchodzi moment poznawczej desperacji, intelektualnego zwątpienia, czy uda się rozwiązać zagadkę. Fascynacja krzyżówkami bierze się nie tyle z haseł i ich definicji, ile z tajemniczości w nich ukrytej. Ciekawość, pragnienie rozwiązania tajemnicy, dokończenie zagadki można porównać do owocnego intelektualnie „pogłaskania mózgu”.

## Bibliografia

- Bordowicz, Maciej Zenon, *Krzyżówka. (Sztuka w 1 akcie)*, „Dialog” 1964, nr 7, p. 70-77.
- Buranelli Prosper / Hartswick Frederic Gregory / Petherbridge Margaret, *The cross word puzzle book*, New York 1924. Publikacja dostępna online (Project Gutenberg).
- Dąbrowski Henryk, *Szarady. Krzyżówki. Quizy*, Warszawa 1961.
- Duden – Das Profi Kreuzworträtsellexikon mit Schnell-Such-System*, ed. Heike Pfersdorff / Iris Glahn, Berlin 2016, pp. 1080.
- Eliot George, *This is a puzzling world*, [in:] <https://web.archive.org/web/20150425103334/http://www.crosswordtournament.com/more/wynne.html> (accessus: 21 X 2024).
- Marchette L. Philip, *The cross-word puzzle key*, Marlborough [1925].
- Nowak Zdzisław, *Rozrywki umysłowe*, Warszawa 1961.
- Nowakowski Alfred, *O rodzajach krzyżówek*, [in:] Marian Butrym, Sławomir Folfasiński, Juliusz Głowacki, Alfred Nowakowski, Witold Olszewski, *Szaradzista radzi... jak rozwiązywać i układać zadania umysłowe*, Warszawa 1968, p. 49-66.
- Nowakowski Alfred, *O rodzajach krzyżówek*, [in:] Marian Butrym, Sławomir Folfasiński, Juliusz Głowacki, Alfred Nowakowski, Witold Olszewski, *Szaradzista radzi... jak rozwiązywać i układać zadania umysłowe*, Warszawa 1976, p. 70-79.
- Oleszczyk Krzysztof, *Krzyżówka*, Konstancin 2005.
- Ross, Ernest Nathaniel, *Ross crossword puzzle synonyms. Fifty thousand words to solve crossword puzzles*, Philadelphia 1925.
- Stock Manfred, *Kleine deutsche Rätselkunde. Die Geschichte des Rätsels von der Anekdote zum Sudoku*, Gelnhausen 2013.
- Stefan Wiechecki, *Krzyżówka z Gienią*, [in:] „Kalendarz Szaradzisty” 1963, p. 30-32.