

A játékok szelleme és a kultúra

2019. május - Ambrus Loránd

A kultúra mibenlétét ősi formáiban érthetjük csak meg, az ősi kultúra pedig játékok formájában született meg. A civilizációnak soha nem szabad elszakadnia játékos keretben folytatott kulturális tevékenységektől. Cikkünkben Johan Huizinga Homo ludens című könyvének gondolatmenetét elemezzük.

Mint [előző cikkünkben](#) láttuk, Homo ludens című könyvében Johan Huizinga a következőképpen jellemzi a játékokat:

1. Aki játszik, magától, szabadon játszik, és a játék önmagában értékes a számára;
2. Aki játszik, egy meghatározott időre kilép a „valódi életből”;
3. A játékok elkülönített terepen zajlanak, és meghatározott ideig tartanak;
4. A játékoknak saját, belső rendjük van, amelyet sok esetben szabályok teremtenek meg;
5. A játékosok csak azzal, hogy játszanak, már közösséget alkotnak;
6. Minden játék egy kicsit titokzatos a kívülálló számára.

Huizinga ugyanakkor a játékokat a civilizáció alapjának is tekinti, sőt, azt is állítja, hogy a civilizáció alakulását magát is csak a játékokkal való kapcsolata alapján érthetjük meg.

Nézzük, hogyan lehet a játékokat ilyen horderejű állításokkal összefüggésbe hozni.

A játékok funkciója

Huizinga abból indul ki, hogy a játékokban általában vagy valamiért vetélkednek, vagy valamit megjelenítenek. A tenispályán két fél küzd egymás ellen, a színpadon mintha egy fősvény öregúr térdepelne pénzes ládája előtt. De a játék egy játékon kívüli vetélkedést is megjeleníthet, mint amikor nemzeti labdarúgó-válogatottak mérik össze erejüket. És a megjelenítés maga is felültheti versengés formáját, például egy vállalati buli éjfél utáni karaoke-programszámában.



Az Olimpiai láng meggyújtása tüzes nyíllal Barcelonában (1992.) – Forrás: iconicphotos.wordpress.com

Vannak olyan komoly jelentőséggel bíró társadalmi tevékenységek, amelyek alapvető jellemzői majdhogynem megegyeznek a játékok fogalmát meghatározó, imént felsorolt jellemzőkkel. Ezek közé a tevékenységek közé tartoznak a szertartások is. Résztevői kilépnek az élet szokványos keretei közül, a szertartások maguk meghatározott helyen és időben, szigorúan és nagyon komolyan vett szabályok szerint játszódnak le, írja Huizinga. A beavatottak közösséget alkotnak. Hasonlóan írhatjuk le az ünnepeket és a fesztiválokat is, amelyek szertartásokat is magukban foglalhatnak, vagy egyenesen szertartások köré szerveződnek, különösen, ha vallási ünnepekről van szó.

Huizinga még tovább megy és kijelenti, hogy a játékok, a szertartások és az ünnepek más szempontokból is nagyon közel állnak egymáshoz. A játék fogalmát meghatározó, „formális” jellemzők mellett a játékok természetéhez tartozik az is, hogy aki játszik, annak öröme van benne. Azt a fajta örömet, amiről szó van, csak a játékban lehet átélni; a játékot egy attól elválaszthatatlan mentális állapot is jellemzi. De az is, hogy a játékosok tudják, hogy amit csinálnak, az csak játék. Minden gyerek tudja, hogy a Legóból épített vasút nem igazi vasút, de a legózáshoz tartozik is az, hogy úgy kell tenni, mintha a mozdony valódi mozdony lenne. Szinte ugyanez igaz a szertartások és az azokhoz kapcsolódó ünnepek résztvevőire is. Sajátos, olykor eksztatikus, mentális állapot jellemzi őket, egy sajátos, kivételes renddel azonosulnak, de mégis tudják, hogy ez más, mint a mindennapi valóság rendje, vagy rendetlensége.

Huizinga tézise az, hogy bár a szertartásokat és a fesztiválokat magukat a szó szoros értelmében nem tekinthetjük játékoknak, legősbibb változataikban játékok formájában jelennek meg. Nem csak az ember, az állatok is játszanak. Az archetipikus kulturális formák így egy természetes és alapvetően nem racionális tevékenység kereteiben születnek meg. Az ősi szertartások és ünnepek a világot irányító, alakító erők versengését, küzdelmeit jelenítik meg. A magasabb rendű, már társadalmi

keretek között zajló játékok funkciója tehát az, hogy lehetővé tegyék az emberek számára, speciális alkalmakkor, a részvételt a világ legmeghatározóbb, legtitokzatosabb dolgaiban.



Haumann Péter mint Harpagon – Forrás: pestimagyaszinhaz.hu

A kultúra mibenlétét tehát a legősibb, azaz legeredetibb manifesztációjában ragadhatjuk meg. A kultúra eredetileg megkülönböztethetetlen volt attól, amit az archaikus társadalmak vallásának szoktunk tartani. „Az a látszólag egyszerű kérdés, hogy mi is a játék, a vallási fogalmak természetének és eredetének problémájához vezet el bennünket ... A játék fogalma teljesen természetes módon válik eggyé a szentség (holiness) fogalmával.” Huizinga így azt is állítja, hogy a játékok és a vallási, illetve valláshoz kötődő szertartások és ünnepkörök lényegében mégiscsak ugyanazok a dolgok.

Lehet-e a játékokról egyáltalán elméletet alkotni? Mi az igazi tétje a játékokról szóló elméleteknek? Erről szól az Összkép Magazin új, [Játékok és játszmák](#) című cikksorozata, amely klasszikusnak számító, játékokkal és játékszerű társadalmi jelenségekkel foglalkozó műveket mutat be.

Az ősi kulturális formák, mint játékok

Huizinga úgy gondolta, hogy tézisének empirikus ismereteink összessége is igazolni tudja. Az igazolás során a játékokra vonatkozó nyelvtörténeti vizsgálódásoknak fontos szerepe lehet, hiszen a nagyon régi múlt társadalmi tevékenységeinek jelentős részét csak szövegeken keresztül ismerhetjük meg. Huizinga azt is leszögezi azonban, hogy minél fejlettebb egy nyelv, annál pontosabbak és hasznosabbak a fogalmai. Nem minden nyelv jutott el oda, ahová a modern európai nyelvek eljutottak, melyekben a 'játék' szó megfelelői nagyjából azt fedik le, amit az ő saját játék-fogalma is körülír. Egyes régi nyelvek és nem-európai nyelvek tanulmányozása fényt vethet azonban a játékok és az ősi kulturális formák közötti kapcsolatra.



Dionüszosz színháza Athénban – Forrás: wikipedia.org

A régi görögöknek például három szavuk volt a játékokra, köztük a paidia, aminek alapjelentése 'gyermeki', a mérkőzéseket és versengéseket azonban agón-nak hívták. A latinban viszont ludus-nak könyvelték el nemcsak a gyerekek játékait, hanem a szabadidős tevékenységeket, a szerencsejátékokat, a liturgikus vagy színházi „reprezentációkat”, a versengéseket és küzdelmeket is. Ennek persze már csak azért sem lehet a tézis szempontjából önmagában bizonyító ereje, mert a latin nyelvemlékek egy már viszonylag fejlett civilizációhoz köthetőek.

A tézis igazolásához a még létező, írásbeliséggel nem rendelkező társadalmak szokásainak, kulcsfontosságú tevékenységeinek leírását és elemzését is fel lehet használni. A ma kulturális antropológiának nevezett tudományág már Huizinga kora előtt is egyik legfontosabb feladatának tartotta az általa tanulmányozott népek szertartásainak és ünnepeinek vizsgálatát. A huszadik század elejének egyik [legnagyobb hatású társadalomtudományi munkája](#) pedig olyan tételeket mond ki, miszerint a vallást alapvetően társadalmi jelenségként kell felfognunk, vagy, hogy a vallást leginkább ősi formájában, azaz éppen az ősi társadalmak szertartásainak, rituáléinak alakjában érthetjük meg. A tánc, a dobpergés, a rigmusok, a maszkok kiszakítják a törzs tagjait a profán küszködés rögválóságából és lehetővé teszik, hogy azonosulhassanak a szakrálissal, azaz saját társadalmukkal, mint magasabb rendű entitással.

Huizinga is egyetért azzal, hogy a játékok formájában megélt rituálék résztvevői kilépnek a mindennapokból, így lehetővé válik számukra annak megjelenítése, amit a világról magáról gondolnak, eljátszhatják és átélhetik a világot mozgató erők küzdelmeit. De ehhez azt is hozzáteszi, hogy pontosan a játékok atmoszférájában hathatja át leginkább az embert a vallás áhítata. Ideális esetben a játék szinte eggyé válik a szentséggel.

Ami a kulturális formákat magukat illeti, Huizinga egyik kiemelt tanpéldája a sokak által tanulmányozott, potlatch néven híressé vált amerikai indián szertartásrend. A Kwakiutl indiánok életük minden jelentős eseményét ünnepélyes lakomával kötik össze, ahol egy csoport nagy értékű ajándékot ad át egy másik csoportnak. Az ünnepség nagyon szigorú szabályok között zajlik. A szabályok megsértése, vagy inkább fontosságuk figyelembe nem vétele, érvényteleníti a ceremóniát magát, elrontja a játékot. Az ajándékokat feltétlenül viszonzni kell, és mindig többet kell adni a korábban kapottnál, mert a csoportok között küzdelem zajlik. Az ajándékozás így elkerülhetetlenül a közösség számára egyébként nagyon értékes javak és dolgok elpocsékolását jelenti. De aki többet ad, mint kap, fölénybe kerül a másikkal szemben. A fölény elérésére való törekvést Huizinga a játékok megértéséhez nélkülözhetetlen, alapvető emberi motivációnak tartja. De elismeri azt is, hogy a fölényért való küzdelem könnyen kíméletlenséghez vezethet.



Potlatch szertartás – Forrás commons.wikipedia.org

Az ősi szertartásokhoz kötődő, mindig szabályokhoz kötött küzdelmekben ugyanakkor mindig megjelenik a közösség egyszerre antagonisztikus és együttműködő vonásokat mutató szerkezete. Egy törzs mindig egymással szembenálló, egyben egymást segíteni is kész csoportokból áll, és így a ceremóniális versengésben megnyilvánuló feszültség és annak feloldása a közösség egységét is szimbolizálja.

Ezért az sem meglepő, hogy a szertartásos versengés nagyon változatos formákat ölthet magára. Egy még idejében, a múlt század húszas éveiben, dokumentált, tipikus közép-vietnami tavaszdicőítő ünnepen, a feleknek antifonális előadású énekekben, labdajátékokban, udvarlásban, kérdezz-felelek-és találós kérdésekben is meg kellett mérközniük egymással. Milyen ismerős!

Az Összkép a magyar társadalom és gazdaság működéséről szóló elemzések magazinja. [Iratkozz fel hírlevelünkre](#), [kövess minket](#), ha szeretnéd mélyebben megérteni, hogyan működik Magyarország.

A játékok és a nyugati civilizáció

Huizinga azok közé tartozik, akik számára a civilizálódás fokozatos specializálódást jelent. Az ősi ceremóniák már mintegy magukban hordozták azt, ami később kifejezetten háborúként, a törvénykezés intézményi rendszereként, művészetként vagy tudományként jelenik meg. A költészet vetélkedő törzsi csoportok rigmusaiból, szent énekeiből alakult ki. Az számított eredetileg tudásnak, ami megadta a választ az egymás felé kiabált találós kérdésekre és rejtvényekre, amelyek sokszor az egész elgondolható világ szerkezetére és mibenlétére vonatkoztak. Idővel azonban mindezek saját, technikai tökéletesedést, újratermelődést, önálló fejlődést lehetővé tevő szabályok hatálya alá kerültek, és egyre inkább profán érdekekkel fonódnak össze.



Mezőgépezés vetélkedő döntője – Forrás: mezogepeszek.hu

A huizinga-i értelemben vett játékok az egyébként is visszaszoruló szakralitás terepére vonulnak vissza, vagy rejtve maradnak más kulturális jelenségek mögött. De még a fejlettebb civilizációkban is felszínre tör időnként, egész társadalmakat magával ragadó, olykor frenetikus módon a játékok ősi szelleme. Ki is feledhetné, ahogyan a 2014-es labdarúgó világbajnokság alatt Brazília egésze mozgásba lendült Neymar mihamarabbi felépülése érdekében?

A mi nyugati civilizációnk alakulását is vitathatatlanul végigkísérik a játék-elemekkel összeszőtt kulturális formák. Huizinga példái között szerepelnek természetesen az ókori görög olimpiai játékok, és a római mintákban gyökerező bikaviadalok. A középkori lovagi kultúrát magától értetődően játékszerűnek tartja. A középkori egyetemeken dívó filozófiai, teológiai és tudományos vitákat szigorú szabályok foglalták keretbe. A barokk, kötött művészeti formáival, maga volt a játék, és a tizenharmadik század kultúrája, paróka-divatjaival és köteteket felölelő tudósi levélváltásaival, még mindig a játékokban gyökeredzett.

Igazi változást a tizenkilencedik század hozott, amikor is a munka, a termelés, a hatékonyság és az anyagi jólét prózai ideáljai, „a gazdasági tényezők groteszk túlbecsülése”, szembefordultak a játék szellemével. A huszadik század pedig még ezen is túltett. A modern sportok elválaszthatatlanok a

nyerészkedésre való törekvésektől, vagy éppen a testedzés, a munkára nevelés hasznossági szempontjaitól. Az olyan tökéletesre csiszolt játékok, mint a bridzs, halálisan komolyan vett ügyekké váltak. „A bridzs ... hatalmas mennyiségű intellektuális energiát fogyaszt el, amelyet máshol jobban is fel lehetne használni”, írja Huizinga, aki szerint a sakknak vagy a bridzsnek nincs kulturális jelentősége. Összességében a játékok világa üzletiessé vált, bürokratizálódott, elvarázstalanodott. Az igazi játékok vesztesre állnak a komoly dolgokkal szemben.

Tényleg szegényes lenne a mai világunk a játékok szempontjából?

Ezen a ponton azonban mindenképpen ellen kell állnunk Huizinga gondolatmenetének. Pontosan a tizenkilencedik században öltött határozott formát vagy született meg a legjobban imádott mai sportágak nagy része. Ma a világ minden táján milliók fociznak, kosaraznak, teniszeznek, minden további érdek és üzleti megfontolás nélkül. A modern bridzs rengeteg embernek okoz örömet, jelent értelmes kikapcsolódást, szervez maga köré derűs, aktív társasági életet.



Zágrábban a vb-ezüstérem után – Forrás: sbnation.com

Huizinga könyvének egy józan szöveghelyén azt mondja, az emberek mindig, mindenütt játszanak, és mindenhol szinte ugyanúgy játszanak. De ez nemcsak tegnap volt így, ma is így van. És ha már itt tartunk, annak alapján, amit a játékokról általában gondolni szoktunk, azt sem fogadhatjuk el egykönnyen, hogy a templomi szertartásoknak, vagy éppen a háborúknak szükségképpen a játékok formáját kellene magukra öltetniük.

Csakis hálásak lehetünk mindazért, amit Huizinga csodálatos gazdagságú munkája a játékokról és a kulturális jelenségek játékszerűségéről tanít nekünk. Sorozatunk következő cikke arról szól majd, hogy ha elemzéseinek, ötleteinek, kutatási eredményeinek, megfigyeléseinek egy részét mégis kétkedéssel fogadjuk, egyes következtetései és állításai pedig egyenesen elfogadhatatlannak tűnnek, miért kell ennek okát mindenekelőtt játékelméletének fogalmi szerkezetében keresnünk.