

Mindent egy lapra

A Sic Itur ad Astra folyóirat játéktörténeti számáról

Bezensyi Tamás – Veress Dániel (szerk.): *Csak játék?*

Sic Itur ad Astra (23.) 63. Budapest, 2013, 252 oldal.

„Voltam prokonzul, mint mindenki Babilóniában, s mint mindenki, rabszolga; ismertem a hatalmat, a megszágyenülést, a börtönt. [...] Ezt a majdhogynem szörnyű változatosságot olyan intézménynek köszönhetem, amelyet más köz-társaságokban nem ismernek, vagy máshol tökéletlenül és titokban működik: a sorsjátéknak.”¹ Ezekkel a mondatokkal kezdi beszámolóját Jorge Luis Borges *A babilóniai sorsjáték* című elbeszélésének névtelen hőse, és egy olyan totális összeesküvés titkát osztja meg hallgatóságával, amely a játék és a történelem mechanizmusait egészen kétségbeejtő, pontosabban ontológiai kétségbe ejtő módon kapcsolja össze. Arról van szó ugyanis, hogy a babilóniaiak, a logika és a szimmetria megszállottjaiként, az egyre népszerűbb sorsjátékot az élet összes területére kiterjesztették. Mivel sorsolással döntöttek el mindent, ezért a sorsjáték előbb a babilóniai állam működését meghatározó elvvé, végül országhatárokon és történelmi korszakokon átívelő, a valóság minden szegmensét befolyásoló világtörvénnyé vált, a játékot szervező titkos Társaság pedig isteni, a szó szoros értelmében vett mindenható hatalomra tett szert. Ha akár csak részben is igaz mindaz, amit Borges névtelen hőse állít, akkor az úgynevezett világtörténet létezik, folyamata determinisztikus, teleológiáját azonban legkevésbé sem a ráció, hanem a még a legcselebb ész is kicselező vakszerencse uralja, más szóval Hegel világszelleme betegesen játékfüggő és kaszinóba jár...

A 2013-ban 25 éves *Sic Itur ad Astra* történeti folyóirat² fiatal történész szerkesztői, Bezensyi Tamás és Veress Dániel, a játék és a történelem sokféle ágazó összefüggéseinek a bemutatása során ugyan nem efféle felkavaró történetfilozófiai paradoxonokkal szembesítik olvasóikat, ám ettől még nem kevésbé izgalmas az a panoráma, amit a folyóirat 63. számaként megjelent *Csak játék?* című összeállításuk nyújt. Az akár teljes értékű játéktörténeti olvasókönyvként is forgatható 252 oldalas kötet tanulmányai a hagyományosabbnak számító néprajzi, muzeológiai, neveléstörténeti érdeklődésű hazai játéktörténet-írás friss eredményeitől kezdve, az újabb szempontok bevezetésével kísérletező tanulmányokon át, egészen a digitálisjáték-kutatás módszertanát történettudományi keretben mozgósító elemzésekig kalauzolnak. A játék és történelem kapcsolatát bemutató összeállítás sokrétűségét bizonyítja az is, hogy még a matematikai játékelmélet példatárában szereplő történelmi események bemutatása is egy olyan

¹ Borges 1972: 20.

² A folyóiratot kiadó egyesület munkájáról lásd a Sic Itur ad Astra Egyesület honlapját: <http://sicitur.blog.hu> – utolsó letöltés: 2014. június 26.

olvasmányos cikkben kap helyet, amely a játékelméleti vizsgálódások történetébe, és egyúttal a játékelméleti analízis alapját adó logikai előismeretekbe is beavatja a témában esetleg kevésbé járatos olvasót (Tóth I. János: *Játékelmélet és történelem*, 35–56).

A kötet tizenhárom tanulmánya jól illusztrálja a hazai játéktörténet-írás tematikai és módszertani sokszínűségét, egyúttal azt is, mennyi izgalmas interdiszciplináris kapcsolódási pont adódhat, illetve adódhatna még – és nem csupán a történettudományok és a muzeológia számára –, amennyiben erre a hazai diskurzusból mind a mai napig marginálisnak számító területre nagyobb figyelem jutna. Ebből a perspektívából olvasva, a kötet címének – *Csak játék?* – kérdőjeles megfogalmazása az úgynevezett fősodorhoz intézett kihívásként, a történet-, sőt, a bölcsészettudományok provokációjaként is értelmezhető. Ugyanakkor a kötet sokszínűsége élesen rávilágít arra is, hogy a fősodorhoz való kapcsolódás csak úgy lehetséges, ha a játékkutatás tradicionális irányai és újabb, kísérletező megközelítései egymástól sem zárkóznak el, hanem a különböző területekről érkező és különböző iskolákat képviselő szereplők intenzív dialógusba kezdenek. A kötet ebben az értelemben alkalmas anyagot szolgáltat a továbbgondolásra, akár egy szélesebb körű szimpózium keretében történő megvitatásra is.

A történettudomány ironikus provokációjára, ugyanakkor az „elődök” és az „utódok”, valamint a különféle játéktörténeti irányzatok közötti párbeszéd elindításának a szándékára a kötetborító is utal. A címlapra a Lego cég *Making History* című 2008-as születésnapjára reklámkampányának egyik darabja, Jeff Widener 1989. június 5-én készült emblemikus fotójának *remake*-je került, amely a pekingi Tienanmen („Mennyei béke kapuja”) térre vezető sugárúton tömött hadoszlopban érkező tankokat megállító ismeretlen diákok ábrázolja egy legőlemekből reprodukált jelenet formájában. A „történelem képét” kommercializáló reklámfotó helyett a szerkesztők – kétségkívül radikálisabb döntéssel – a lengyel művész, Zbigniew Libera 1996-os, legóból készített koncentrációs táborának képét is a címlapjukra tehetnék volna, persze ez lehet, hogy szerzői jogi akadályokba ütközött. Így csupán Kisantal Tamás tanulmánya (198) hivatkozik Libera konceptművére, melynek láttán a Lego cég előbb perrel fenyegetőzött, egy évtizeddel később azonban, ahogy a címlap is mutatja, már marketingkampányának inspirációjául használta azt. A kötet hátlapja ugyanakkor játék és történelem viszonyát kevésbé szubverzív módon megragadó vizuális reprezentációkkal, sakkozó államférfiak – kizárólag férfiak! – képeivel idézi fel a „történelem sakkjátszmájának” jóval hagyományosabb toposzát. Megjegyzem: a Benjamin Franklint éppen sakkmattoló Lady Howe-t a kötet tervezője sajnos levágta a hátsó borítóra választott egyik festményreprodukcióról, a festő Edward Harrison May képes történelmi narratívájának játékosságát is elvéve ezzel. Mindazonáltal az összeállításban érvényre jutó, határokat feszegető szerkesztői attitűdöt azért itt is jelzi, hogy a komolyan és komoran sakkozó férfiakat ábrázoló képek között, fikciós játékba csalogatva a történelem tényeit, ott találjuk a Hitler és Lenin állítólagos 1909-es bécsi sakkjátszmáját ábrázoló metszetet, valamint egy Churchillt és

ugyancsak Hitlert a „világtörténelem sakktáblájánál” megörökítő hiperrealista festményt is.

A kötet írásait talán túlságosan is szerény és indokolatlanul szűkszavú szerkesztői előszó vezeti be. Az elsősorban a játéktörténeti kutatások elhanyagolt helyzetére reflektáló, némileg apologetikus hangú egybekezdésnyi írásban a szerkesztők által „tétova kísérletként” (5) aposztrofált kötet azonban voltaképpen korántsem tétova, hanem nagyon is határozott struktúra mentén ad kiegyensúlyozott képet a jelenlegi hazai játéktörténeti diskurzusról, és meggyőzően mutatja fel annak széleskörű figyelemre érdemes novumait. Az egyes szövegek logikus, a köztük lévő sokrétű kapcsolódási lehetőségek feltérképezésére is módot adó elrendezésével a szerkesztők sikeresen vezetik végig az olvasót az eltérő érdeklődésű, módszertanú és gyökeresen különböző eszközzenállal dolgozó szakemberek írásain. A kötetet olvasva talán még az abban szereplő tanulmányok szerzői is új összefüggéseket, párbeszédre hívó komplementer nézőpontokat fedezhetnek fel a saját, illetve kutatótársaik vizsgálódásai között.

A játéktörténet periferikus tudományos pozícióját a szerkesztők azzal magyarázzák, hogy a közgondolkodásban a játék fogalma mindenekelőtt a gyermekekhez kötődik, a társadalom pedig a gyermekekhez alapvető lekicsinyléssel viszonyul. Ez az okfejtés a hazai kontextusban elképzelhető, hogy sajnálatos módon megállja a helyét, azonban nem árt felhívni a figyelmet a játék témájának éppen a gyermekek révén, valamint az oktatás, a felnőtt társadalom és a technológiai innovációk összefüggésében jelenleg tapasztalható nemzetközi felértékelődésére is. Az utóbbi évtizedekben végbemenő változásokat és a játék témáját a gyermekek kultúrájának újrafelfedezése kapcsán előtérbe állított tendenciákat például csak a közelmúltban olyan hangsúlyos események jelezték, mint a New York-i Modern Művészetek Múzeuma (MoMA) 2012-es *Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000* című nagykiállítása.³ A MoMA-ban felvonultatott anyag bőségét és sokrétű dokumentációját tekintve egyaránt ambiciózus tárlat a gyermeki kultúra és annak meghatározó elemei – így mindenekelőtt természetesen a játékok – 20. századi történetét a modern formatervezői szemlélet progresszív kibontakozásának paradigmatiszta vonulataként mutatta be.

A nemrégiben még élesen kritizált alternatív pedagógiai megközelítések – a gyermekközpontú iskolamodellek a tanulás élményközpontú, játékos formáival együtt – az utóbbi évtizedekben a nemzetközi diskurzusban ugyancsak felértékelődtek, az oktatásban alkalmazható játékok fejlesztésére pedig tudományos kutatások és egész iparágak épültek. A játék és a tanulás viszonylatában végbemenő szemléletváltásra reflektált és a játékpedagógia új lehetőségeit vette számba 2014 tavaszán a Potsdami Játékvásár nemzetközi oktatási fóruma is, ami *Cso-dás bukás* címmel a hiba és a sikertelen próbálkozások pedagógiai jelentőségére és a kreatív gondolkodásban játszott szerepére hívta fel a figyelmet, erőteljesen

³ *Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000*. MoMA, 2012. július 29. – november 5. Kurátor: Juliet Kinchin. A kiállítás honlapja: <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/centuryofthechild/> – utolsó letöltés: 2014. június 26.

kritizálva a versenyszellemet, a standardizációt és a központosítást alapértékül választó oktatási struktúrákat.⁴ Egyáltalán nem véletlen egybeesés, hanem e tendenciát jelzi az is, hogy Jesper Juulnak, a számítógépesjáték-kutatás egyik meghatározó alakjának legújabb könyve is kapcsolódó témát dolgoz fel *'A kudarc művészete. Esszé a videójátékos szenvedéseiről'* címmel,⁵ amely a játékeladat kihívást jelentő megoldásának fáradhatatlanul újra és újra nekifutó, hibáiból tanuló játékos motivációira kérdez rá.

Amint például a digitális játékkultúra egyre áthatóbb és egyre inkább minden korosztályra kiterjedő jelenléte bizonyítja, napjainkban a játék már egyáltalán nem csupán a gyermekek privilégiuma. A társadalmi változásra és egyúttal játéktörténeti fordulatra többek között a fogyasztói kultúra felől érkező és intenzíven kritizált új kihívás is figyelmeztet, az úgynevezett *gamification*, a magyarul jobb híján egyelőre „játékosításnak” nevezett eljárások és technológiák összessége, amelyek addiktív játékmechanizmusokat és játékstratégiákat vetnek be a fogyasztás vagy a termelékenység fokozása érdekében. Tészabó Júlia kötetbéli tanulmánya *A játékok szerepe a gyerekek fogyasztóvá válásában* címmel a játékosítás különösen izgalmas korai példáit mutatja be a 19–20. század Magyarországról (155–166). De immár olyan kísérletet is ismerünk, amikor nem üzleti érdek áll egy-egy folyamat játékosítása mögött, hanem például az egymás szomszédságában élő emberek társadalmi interakciói fokozásának és a cselekvő helyi közösségek kialakításának a motivációs eszköze a játék.⁶ És arra is van példa, hogy a jövő nagy ígéretének tekintett kvantumszámítógép kifejlesztéséhez szükséges alap kutatásokhoz járulhat hozzá bárki egy online játékplatformon működő játékot játszva,⁷ hasonlóan ahhoz, ahogy amerikai kutatók már évek óta a genetikus megbetegedések tanulmányozására és gyógyszerek kifejlesztésére hasznosítják a virtuális aminosav-láncolatok hajtogatását internetes logikai játékként űző játékosok megoldásait.⁸ Mindennapi környezetünkben vett példák sora mutatja, hogy a játékok jelentőségét nagy hiba volna alábecsülni: a játékok kultúrateremtő potenciálja a digitális információ korában exponenciálisan növekszik. Azonban, ahogy a tanulásra képes mesterséges intelligencia fejlesztésének egyik alapját is az egyszerű manuális, fizikai tevékenységen alapuló gyermekjátékok tanulmányozása képezi, a mindenkori játékkutatás sem nélkülözheti azt az átfogó kultúrtörténeti horizontot, ami a játéktörténet régebbi és újabb eredményeinek összekapcsolásából áll elő. Éppen egy ilyen átfogó kultúrtörténeti horizont lehetősége

⁴ A Potsdami Nemzetközi Játékvásár Oktatási Fórumának felhívása: http://daten2.verwaltungsportal.de/dateien/seitengenerator/theme_text_sm_2014_englisch.pdf – utolsó letöltés: 2014. június 26.

⁵ Juul 2013.

⁶ Lásd például a *My Neighbourhood, My City* című nemzetközi projekt játékosítással kapcsolatos dokumentációját: http://my-neighbourhood.eu/wp-content/uploads/2013/10/MyN_D13_GamificationMethodologies.pdf – utolsó letöltés: 2014. június 26.

⁷ <http://www.scienceathome.org> – utolsó letöltés: 2014. június 26.

⁸ <http://fold.it/portal> – utolsó letöltés: 2014. június 26.

sejlik fel a *Sic Itur ad Astra* törzsanyagát képező tanulmányok, valamint a folyóirat témájához kapcsolódó recenziók és a számot indító interjú olvastán.

A kötetet Györgyi Erzsébet néprajzkutatóval, a Kiss Áron Magyar Játék Társaság elnökével, a magyarországi játékos élet egyik központi alakjával készült életútinterjú nyitja (7–16). A magyar népi gyermekjátékokat elsőként összegyűjtő, leíró és katalogizáló 19. századi néprajztudós és tanár emlékét őrző társaság 1986-ban jött létre Szentiványi Tibor mérnök, feltaláló, a magyarországi játékkutatás 2002-ben elhunyt közösségalapító polihisztorja vezetésével. Az 1997-től kezdve a társaság elnöki tisztét betöltő Györgyi Erzsébettel készült interjúból a magyar játéktörténeti szakma megszerveződéséről és elmúlt negyvenéves történetéről, eredményeiről és irányairól is részletes képet kapunk, ahogy arról is, milyen akadályokkal kellett 1979-ben, és kell ma szembenézniük a játéktörténet hazai kutatóinak.

A forrásértékű beszélgetést követő, *In memoriam Moskovszky Éva* című első fejezet az interjúhoz szorosan kapcsolódva, a Kiss Áron Magyar Játék Társaság egykori tagjának, a 2010-ben elhunyt Moskovszky Évának állít emléket, aki a táblás játékok történetével foglalkozó kutatásainak eredményeit monográfiában foglalta össze.⁹ A fejezetet indító tanulmány (*A dobókocka és a játéktábla genezise*, 17–24) Moskovszky Éva utolsó konferencia-előadásának szerkesztett változata. A kötetbe választott szöveg, szimbolikus jelentőségén túl is, jól példázza a kultúrtörténész és játékgyűjtő holisztikus látásmódját, valamint kivételes sűrítő képességét, amennyiben alig hét oldalban egészen a paleolitikus leletektől a 20. századi példákig áttekinti a táblás játékok alakulástörténetének főbb állomásait, számos szakterület forrásait és megállapításait is mozgósítva kiterjedt vizsgálódásaiban. A téma kibontását Haider Editnek, a Magyar Nemzeti Múzeum egykori tudományos munkatársának *A libajátéktól a Monopolyig. A lépegető társasjátékok történetéről* című, gazdag merítésű és érdekes történelmi példákkal illusztrált cikke folytatja (25–34), amelyből kiderül, hogy a játékos életútját egykor spirituális utazásként szimbolizáló táblás játékok miként alakultak át az adott kor erkölcsi eszményeit tükröző, oktató-nevelő célú, majd egyre pragmatikusabb és materiálisabb szemléletet közvetítő játékokká. Így lesz a megújulás és az újjászületés mitológémiát feldolgozó, spirális játékmezőn folyó játékból komplex politikai iránymutatásokat leképező, uralkodócsemetéknek szánt szórakozás, amely a 19. századtól kezdve fokozatosan a kapitalizmus logikáját hirdető befektetési játékká változik át. A társadalmi kontextust tükröző játékokra természetesen az állam is szigorúan figyel. Az egymást váltó rezsimek előbb betiltják, majd a maguk világméretűre formálják a játék menetét mindvégig őrző libajátékot. A *Monopoly*ból így születik meg az 1940-es évek Magyarországon a *Capital*, ami betiltása után a Rákosi-korszakban *Teljesítsd a tervet!* néven bukkan fel ismét, amit az 1960-as években a *Gazdálkodj okosan*, majd 1981-ben a *Takarékoskodj* vált fel, hogy aztán a rendszerváltás után ismét *Capital* és *Monopoly* néven térjen

⁹ Moskovszky 2004.

vissza a játékboltok polcaira. A tanulmányban a játék történetét illető (és a libajáték tradíciójától több tekintetben is eltávolodó) legújabb fejlemények már nem szerepelnek. Ilyen például a tábla helyett a Google térképén – 2009-ben ötmillió játékos által – játszott változat, a *Monopoly City Streets* (Hasbro, 2009), valamint a libajáték hazai mikrotörténetének egyik legutóbbi darabja, az internetről letölthető és játszható *Mutyipoli*, melyet építéshallgatók fejlesztettek ki a *Monopoly* legújabb, a 2013-as fővárosi ingatlanbefektetési viszonyokra reflektáló változataként.¹⁰

A kötet *Nagyhatalmak a játékasztalnál* című következő fejezetét Tóth I. Jánosnak, a Szegedi Tudományegyetem filozófusának játékelméleti tanulmánya nyitja. A cikk azt mutatja be, hogy a játékelmélet miként alkalmazható történelmi konfliktusok elemzésében, a szemben álló felek stratégiájának megértésére. A cikk olvasása közben akár a téma népszerű hollywoodi feldolgozása, az 1983-as *Háborús játékok* (*War Games*, rendezte: John Badham) című mozifilm kulcsjelenete is az eszünkbe juthat, amelyben a szovjet–amerikai fegyverkezési verseny játékelméleti analizisét végző szuperszámítógép a forgatókönyvíró erős túlzása nyomán a jelentős igénybevételtől kis híján megsemmisül, majd pedig az alábbi pacifista konklúzióra jut: „A strange game. The only winning move is not to play. How about a nice game of chess? (Furcsa játék. Az egyetlen nyerő lépés, ha el sem kezdesz játszani. Mit szólnál inkább egy kellemes sakkpartinhoz?)” Mindez a játékelmélet nyelvén, Tóth I. János cikkéből idézve annyit tesz: „Az individuális racionalitás szerint [...] fegyverkezni kell. [...] A problémát az jelenti, hogy az egyensúlypont a két fél közös nyeresége szempontjából a leggyengébb eredményt jelenti. A játékelmélet terminológiáját használva az egyensúlypont egyben Pareto-inferior kimenetelt is jelent. A méltányos Pareto-optimális megoldás, a kölcsönös leszerelés érdekében a szemben álló feleknek fel kell adniuk az individuálisan racionális gondolkodást” (45). Tóth I. János cikkének nagy erénye, hogy az idézetben szereplő szakkifejezéseket a cikk olvastán azok is érteni fogják, akik esetleg most találkoznak először az olasz közgazdász, Pareto nevével.

Németh György, az ELTE BTK Ókortörténeti Tanszéke vezetőjének *Ludi Caesarum – Caesarok játékei* című tanulmánya (57–66) a nagyhatalmi játékok nem kevésbé izgalmas aspektusát villantja fel. A szerző arra a kérdésre keres választ, hogy a játékleírások milyen funkciót tölthettek be Suetonius császáreltérjajaiban, azaz a római uralkodók játékszokásainak ábrázolását Suetonius miként alkalmazta személyiségvonásaik érzékletes – adott esetben talán manipulatív célzatú – megragadására. Németh György cikkéből így arról is érdekes információ-

¹⁰ „A Mutyipoly a Műegyetem Építésmérnöki Karának 2013-as alkotóhetén készült. Az alkotóhét feladata a Múzeumi negyed koncepciójának aktualitása kapcsán, egy a Városligettel foglalkozó társasjáték megtervezése és elkészítése volt. Csatatunk, reflektálva a Városliget beépítésével kapcsolatos aggályokra és kérdésekre, ingatlanfejlesztői játékot készített, mely túl az aktuálpolitikai olvasatokon, ábrázolni kívánta az elmúlt húsz év ingatlanbefektetői és kivitelezői tevékenysége körül kialakult sztereotípiákat is” (<http://eszak.org.hu/hu/blog/mutyipoly-egy-alkotóhet-eredménye> – utolsó letöltés: 2014. június 26.).

kat szerezhetünk, hogy Caligula és Nero játékaik miként árulkodtak örült és zsarnoki természetükről, valamint arról, hogy Augustus szinte soha nem élvezetből, hanem kizárólag uralkodói PR-jának erősítése céljából játszott. A vasúti kocsikban mind a mai napig használt lehajtható asztalka pedig a játékfüggő Claudius császár találmánya volt, aki az általa oly igen kedvelt kockajátékot utazásai során sem volt hajlandó nélkülözni (60).

G. Etényi Nóra, az ELTE BTK történésze *A kártyajáték mint politikai szimbólum a kora újkorban* című cikkében (67–92) rendkívül széleskörű anyagra támaszkodva részletesen ír a kártyajáték európai elterjedéséről és arról, hogy a kártyalapok ábrázolásai miként váltak igen gyorsan a politikai reprezentáció és a propaganda eszközzé. Az elemzés a kártyalapokon kibontakozó politikai szatíra különleges példáinak bemutatása mellett a háttérben zajló hatalmi játszmákba is beavatja az olvasót.

A következő fejezet *Szerencsejátékok a kora újkorban* címmel szintén három cikket tartalmaz. Thierry Depaulis kártya- és lottótörténész, a Nemzetközi Játékkártya Szövetség elnöke és a Svájci Játékmúzeum tanácsadója tanulmányában (93–102) izgalmas képet fest a homályos eredetű, viszont mára a szerencsejátékok kultikus szimbólumává vált rulett európai elterjedéséről, 18. századi fénykoráról, és mai változatának kialakulására is magyarázattal szolgál. A cikkből egyúttal kiderül, hogy a szerencsejátékok kultúrtörténete csakis a csalás kultúrtörténetével együtt lehet teljes. Ugyan a hamiskártyások már szóba kerülnek G. Etényi Nóra írásában is, de a szerencsejáték és a bűnözés történetének egymástól elválaszthatatlan témája voltaképpen ezen a ponton kerül bevezetésre a kötetben (93).

A 18. század kapcsán szerencsére a korszak leghíresebb játékosának, Casanovának a játékaik sem maradnak ki a válogatásból. Kovács Ilona műfordító, irodalomtörténész izgalmas tanulmánya *A szerencsejátékos Casanova* (103–126) címmel a Pietro Longhi festményeiről ismert velencei *Ridotto* maszkos társaságaiba kalauzol, és a korszak szenvedélyes, gyakran kicsapongásba torkolló játékaikról nyújt érzékletes összefoglalót. A tanulmány a szerző által összeállított *Casanova Velencéje*¹¹ című szép kiállítású irodalmi útikalauz *Játékbarlangok* című fejezetének átdolgozott változata, jócskán kiegészítve részletes játéktörténeti információkkal. A szerző rámutat írásában arra, hogy Casanova memoárjai játéktörténeti szempontból is különleges értéket képviselnek, hiszen Casanovát olvasva az unaloműzés legkülönbözőbb 18. századi változatairól, a játékszenvedélyről, a hamiskártyázás és a csalás egész művészetének a felvirágzásáról egy vérbeli játékos szemszögéből alkothatunk képet. A kötet szövegeit egymás után olvasva feltűnhet esetleg még az is, hogy a *Ridotto* bezáratásának cikkben felidézett esete nem biztos, hogy Szent Márk csodájának tulajdonítható. A Tóth I. János játékelméleti cikkében írtakat figyelembe véve ugyanis lehet, hogy egyszerűen csak arról van szó, a velencei Nagy Tanács tagjai hibás játékelméleti stratégiát követtek a *Ridotto* sorsát megpecsételő szavazás során: „A bezárásról döntő szavazás

¹¹ Kovács 2010.

meglehető fordulatát, amelyet Casanova ironikusan csodának nyilvánít, a történészek annak tudják be, hogy a szavazó nemesek képmutatóak és kétlelkűek voltak. Mivel pénzt kerestek a játékon, nem akarták betiltani, másfelől viszont a lelkiismeretük is háborgott a pénz eredete miatt, ezért túl sokan gondolták úgy, hogy ők mégis a bezárásra szavaznak, hiszen a többiek majd úgyis az ellen adják le a voksukat” (108–109).

A szerencsejátékok modern kori tiltásának és engedélyezésének kérdéséhez Kulcsár Krisztina tanulmánya nyújt szisztematikus bevezetőt. Írásának címében egy tiltott szerencsejáték közben tetten ért debreceni polgár vallomásából idéz („azt gondoltam, hogy ez nem Hazard Spiel”), és a 18. századi Magyar Királyság területén törvényileg is szabályozott szerencsejátékok lebilincselően izgalmas történetét dolgozza fel (127–154) eredeti levéltári források, valamint a témával foglalkozó külföldi és hazai szakirodalom alapján. A tanulmány különösen érdekes példáit vonultatja fel annak, hogy az állam a bőséges bevételi forrást felismerve, miként hatolt be a szerencsejátékok területére, és miként kívánt hasznot húzni a szabályozásukból, monopóliumok kialakításából, illetve milyen hatalmi és társadalmi konfliktusok övezték e monopóliumok kialakításának történetét. A cikkben nemcsak a *Légy jó mindhalálig* című Móricz-regényben is fontos szerepet játszó *reskontó*val kapcsolatos szabályozásokról olvashatunk (150), hanem meglehetősen információkat kapunk arról is, hogy a félrevezetésnek micsoda iparága épült rá a 18. században például a lottóra, arról nem is beszélve, hogy egyes bűnszövetkezetek miféle regénybe illő csalási módokat eszeltek ki a sorsjáték kimenetelének befolyásolására (147).

A kötet negyedik fejezete, *A homo ludens a tömegszórakoztatás korában* címmel, a 20. századi játéktörténet köréből kínál három érdekes példát. Tészaó Júlia neveléstörténész, a gyermekkultúra 19–20. századi történetének és a játék pedagógiai összefüggéseinek jelentős játéktörténeti életművel rendelkező kutatója korábban már említett cikkében a játékkultúra 19–20. századi kommercializálódásáról és annak sokágú, szociológiai, társadalomtörténeti, pszichológiai és médiatudományi vetületeiről ír. Ezt követi Kerekes Amália és Tellér Katalin *Aki másnak vermet és... A bécsi és budapesti lapok rejtvényrovata 1916-ban* című cikke (167–178), amely az Osztrák–Magyar Monarchia sajtótörténetének egy különleges játéktörténeti epizódját eleveníti fel, és azt mutatja be, hogy az I. világháború idején megjelenő hírlaprejtvényekbe miként szüremlett be a háborús propaganda. A manapság immár abszurdnak ható példák sokaságát felvonultató elemzés górcső alá veszi a gyermekeknek és a felnőtteknek szóló legkülönbözőbb rejtvényeket, valamint kitér az egyes lapok „rejtvénypolitikájának” az elemzésére is, amit a háború alatti feszült politikai helyzetben és a cenzúráról tartva alkalmaztak.

Ezt követi Molnár Dánielnek, az ELTE BTK doktoranduszának *Szocialista bohóckáderek. Kísérlet a bohóctréfák sematizálására, 1949–1953* című tanulmánya (179–192), amely témáját tekintve a kötet egyik legmeglepőbb írása. A cikk levéltári és színháztörténeti dokumentumok mélyreható elemzésével rekonstruálja a magyar cirkuszművészet szocialista közegbe történő átültetésének folyama-

tát, különös tekintettel arra, ahogy a pártirányítás a „népszórakoztatás” kiemelt intézményének tartott cirkuszban a szocialista realizmus stiláris és ideológiai szabályrendszerének érvényesítésére tett kísérletet. Molnár Dániel a cirkuszvállalatok „bohóckonceptiójának” (182–185) ismertetése mellett számot vet a Népművelési Minisztérium és a szakszervezet „bohóckonceptiójával” is, továbbá egy véletlenül fennmaradt „szocreál bohóctréfa” rekonstrukcióját is közli (188–191).

A kötet *Történelem a számítógépes játékokban* című zárófejezetében két ludológiai, azaz számítógépesjáték-elméleti cikket olvashatunk. Kisantal Tamás, a Pécsi Tudományegyetem irodalomtörténésze *Játsszunk történelmet! A számítógépes játékok történelemkonceptiói* (193–212) című tanulmányában a történelmi tárgyú számítógépes játékok valóságűségét vizsgálja. A cikk nemcsak a valóságéffektus Roland Barthes-i fogalmának hasznos digitális rekontextualizációját végzi el, hanem az egyes videojátékokban tükröződő különféle történelemkonceptiókat is összeveti egymással. Amint a szerző rámutat: „Ami a videojátékot [...] leginkább megkülönbözteti mondjuk a történelemkönyvektől, regényektől, filmekről, az a részvétel immerzív tapasztalata: a játékot nem szemléljük, hanem irányítjuk, a kibontakozó történetnek szereplői, részesei vagyunk (még ha csak virtuálisan is), és döntéseinken, fizikai, intellektuális reakcióinkon múlik az események végkimenetele” (194). Ezt a gondolatmenetet folytatja a kötet zárótanulmányában az egyik szerkesztő, Bezsényi Tamás *Virtuális igazságot Magyarországnak! A számítógépes játékokban megjelenő magyar szerepek* című írásában. A kötet módszertani szempontból legbátrabban kísérletező dolgozata ironikus távolságtartással, ugyanakkor mélyreható diskurzuselemzés segítségével hasonlóan össze két politikai megrendelésre készült magyar számítógépes játékot, a 2005-ben az Oktatási Minisztérium által terjesztett és Magyar Bálint által is ajánlott *1848 – a stratégiai játék* című alkotást, illetve a közelmúltban Szöcs Géza által megálmodott *Harcmezők* című internetes játékot, valamint a *TotalWar* nevű játékhoz szintén politikai megrendelésre készült magyar vonatkozású pályagyűjteményt. A példaértékű módszertani konstruktívizmussal széles körű anyagot feldolgozó cikk a magyar fejlesztéseken kívül nemzetközi párhuzamokra is hivatkozik, valamint sorra veszi mindazokat a jelenleg népszerű történelmi témájú számítógépes játékokat, amelyekben a magyar történelem bizonyos epizódjai válnak újrajátszhatóvá. A tanulmány különleges érdeme, hogy a szerző a játékok történelemkonceptióinak bemutatásán túl a játékosok motivációját, történelemfelfogását is részletekbe menően elemzi. A játékosok fórumbejegyzéseinek diskurzusanalízise egyúttal rávilágít arra is, hogy a játékosok mennyiben élnek a játékok által gyakorta felkínált *alternatív történelem*, *alternatív valóság* megvalósításának lehetőségével, és ebben mennyiben támogatja vagy korlátozza őket például az iskolában elsajátított történelemszemléletük.

A kötetet három recenzió zárja, amelyek közül kettő a játéktörténeti tematikához is kapcsolódik. Heltai Gyöngyi Balogh Géza Kemény Henrikről szóló könyvről¹², Arató Anna pedig a párizsi Musée de Cluny *A játék művészete*,

¹² Balogh 2010.

művészet a játékban című kiállítási katalógusáról¹³ ad áttekintést. A kötet végén, immár a játékos tematikától eltávolodva, Tarafás Imre recenzióját olvashatjuk egy François Furet életművét újraértékelő könyvről.¹⁴

Borges azt írja, „nem jelenik meg könyv anélkül, hogy minden egyes példány ne különböznék valamiben a többitől”.¹⁵ Ennek az elektronikus könyvkiadás és a digitális nyomtatás korában egyre kisebb az esélye, az azonban előfordulhat, hogy „én magam is meghamisítottam ebben a sietős beszámolómban néhány tündökletes dolgot és néhány kegyetlenséget... [...] Történetíróink, akik a világon a legélesebb eszűek, feltaláltak egy módszert a véletlen kiigazítására; azt mondják, hogy ennek a módszernek a műveletei (általában) megbízhatók, bár természetesen nem kerülhetnek nyilvánosságra bizonyos számú hazugság nélkül. [...] Ha egy templomból előkerül valamely paleográfiai lelet, az éppúgy lehet egy tegnapi sorsjáték húzásának eredménye, mint egy száz évvel azelőttié. [...] Babilónia nem más, mint egy végtelen hazárdjáték.”¹⁶

Fenyvesi Kristóf

HIVATKOZOTT IRODALOM

- Balogh Géza 2010: *A bábjáték Magyarországon. A Mesebarlangtól a Budapest Bábszínházig*. Budapest Bábszínház – Vince, Budapest.
- Bardiès-Fronty, Isabelle – Dunn-Vatura, Ann-Elizabeth (éds) 2012: *Art du jeu, jeu dans l'art: de Babylone à l'Occident médiéval*. La Réunion des musées nationaux, Paris.
- Borges, Jorge Luis 1972: A babilóniai sorsjáték. In: Borges, Jorge Luis: *Körkörös romok. Fantasztikus novellák*. Móra, Budapest.
- Furet, François 2011: *Révolution française, Grande Guerre, communisme*. (Sous la direction de Pierre Statius et Christophe Maillard.) Cerf, Paris.
- Juul, Jesper 2013: *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Kovács Ilona (összeáll.) 2010: *Casanova Velencéje. Irodalmi útikalauz*. Atlantisz, Budapest.
- Moskovszky Éva 2004: *Sors és játék*. Ráció, Budapest.

¹³ Bardiès-Fronty–Dunn-Vatura 2012.

¹⁴ Furet 2011.

¹⁵ Borges 1972: 26–27.

¹⁶ Borges 1972: 26–27.