

utóbbi évtizedekben s főként az utóbbi években a botanikában, növényrendszertanban számtalan változás történt, ezért kritikaként fogalmazható meg, hogy a függelékbe került jegyzékekben a szerkesztők nem jelölték a ma is érvényben lévő, önálló taxonként elismert egységeket. Az eponimák esetében a Váczy–Bartha-féle, 26 taxont felsorakoztató listát ugyan G. Negrean bukaresti botanikus 2015-ben újabb 10 taxonnal egészítette ki, magam e jegyzéket is hiányosnak találok, és újabbakkal egészíteném ki: *Aconitum toxicum* subsp. *nyaradyanum* W. Mucher – ma is elismert alfaj; *Agrostis coarctata* var. *nyaradyana* Beldie és *Astragalus vesicarius* f. *nyaradyanus* (Prod.) S. Kozuharov & D. Pavlova – ma szinonim névként vannak számontartva; *Euphorbia nyaradyana* Prod. – ma is önálló fajként elismert; *Thymus serpyllum* f. *nyaradyanus* Lyka – ma szinonim névként van számon tartva. Mindez a kötet értékéből semmit sem von le, inkább Nyárády Erazmus Gyula szakmai és emberi nagyságáról tesz ismételt biznyságot, s arról, hogy a megjelent monográfia csupán – a szerkesztőasszony által a bevezetőben is jelzett – „hólabda” elindítója.

A kötetbe közel félszáz fekete-fehér archív felvétel, reprodukció és ábra került elhelyezésre, valamint kötetvégi szömagyarázat teszi érthetővé bárki számára a műben előforduló fontosabb

szakkifejezéseket, terminusokat. Hiányolom azonban a román, illetve angol nyelvű kivonatokat, mely biztosítaná a hazai román és a külföldi szakma, illetve a laikus olvasóközönség számára Nyárády Erazmus Gyula személyének, tevékenységének a szélesebb körű megismer(tet)ését, emlékének fennmaradását, fenntartását. Reméljük, hogy egy majdani bővített kiadással, netán román, illetve angol nyelvű változattal sikerül ezt a hiányt is pótolni.

Összességében elmondható, hogy a kötet különböző fejezeteit más-más érdeklődésű és képzettségű emberek más-más hozzáállással olvashatják, érthetik meg, attól függetlenül, hogy ezek a fejezetek kiegészítik egymást, és külön-külön hiányos képet rajzolnának Nyárádyról. A monográfia véleményem szerint tehát nemcsak igényes tudományos szakmunka, hanem egy olvasmányos élettörténet is. A botanika, etnobotanika, biológia, térképészet és geológia szakterületén dolgozó kutatókon, illetve a biológia–környezettudomány, valamint az agrár szakos egyetemi hallgatókon túl magam is ajánlom mindenkinek. Bárkinek, akit vonz a természet, „hiszen Nyárády Erazmus Gyula európai jelentőségű, elismert botanikusként igen sokat tett e minket körülölelő csoda elmélyültebb megismeréséért”.

Nagy Zsolt

Közösség és kultúra vs. közösség és kultúra

Todd Harper: *The Culture of Digital Fighting Games. Performance and Practice.*
Routledge, New York – London 2014. 157 old.

A magyarul *verekedős játéknak* nevezett programok még azok számára is ismerősek lehetnek, akiktől teljesen idegen a videojátékok világa. Miközben az elmúlt néhány évtizedben a videojátékok mind népszerűbbé váltak, és használatuk meghatározó szabadidős tevékenységgé lett,

addig a több évtizedes múltra visszatekintő műfaj alaphelyzete változatlan maradt: két ellenfél áll szemben egymással egy két- vagy háromdimenziós játéktérben, hogy kézitusában megküzdjenek egymással. Todd Harper kötete arra tesz kísérletet, hogy az e körbe sorolható játékokat azok használata

Bakos Áron (1988) – doktorandus, BBTE, Kolozsvár – Hungarológiai Tanulmányok Doktori Iskola, Bölcsészettudományi Kar, Magyar Néprajz és Antropológia Intézet, bakosaron@gmail.com

felől próbálja értelmezni, elemzése középpontjába a szabályokat és normákat, valamint jelentésteli közegeket létrehozó embert állítja.

A szerző a témát hét fejezetre osztva járja körbe, elsőként a műfaj korábbi közegére, a játéktermekre tekint vissza. A további elemzés szempontjából a történeti jellegű kitérő azonban korántsem öncélú, Harper ugyanis amellet érvel, hogy a játékteremben az általa kutatott észak-amerikai felhasználók egyfajta letűnt vagy elérendő idillt, a programok használatának legideálisabb módját látják. Ha a bezárt termekre gondolnak, akkor az utópia és a valóság közötti szakadék időbeli, a viszonyulás pedig nosztalgikus, ha pedig a Japánban még mindig virágzóknak vélt ilyen jellegű szórakozóhelyekre utalnak, akkor a távolság térbeli, melyet egy pozitív etnosztereotípia legitímál. Harper szerint tehát a játékosok szemében a játéktermek lehetővé teszik a programok lehető legoptimálisabb használatát, mely elsősorban a felhasználók fizikai jelenlétéből, a személyes találkozás élményéből, a játékosként és nézőként való bekapcsolódás együttes lehetőségéből, az új, ismeretlen ellenfelek támasztotta kihívásokból, valamint a sportszerű magatartás gyakorlásából tevődik össze. A következő három fejezetben ezekre a megállapításokra építve írja le a játék használatának aktuális módjait, online és offline közegait, azokat a különböző társadalmi tereket, ahol a játékokat használják, és beszélnek róluk. A két zárófejezetben a szerző a használat helyett a használókra helyezi a hangsúlyt. Az identitás kérdésére rátérve Harper azt vizsgálja, hogy a döntően maskulin közegben (mely egyszerre igaz a játékra mint médiumra és a játék használatára mint társas viselkedési formára) milyen a nők, valamint az ázsiaiak megítélése. Megfigyelése szerint míg előbbi csoporttal szemben negatív, addig utóbbival szemben pozitív sztereotípiák uralkodnak. Az ellenkező előjelű viszonyulásokból kiindulva elsősorban a nőkkel szembeni diszkrimináció eseteit elemzi, mindezt ellentétbe állítva a felhasználók önképével, miszerint a közeg mindenki számára nyitott, az egyenlőség elvén nyugszik, a megítélés legfontosabb alapja a játékban mutatott egyéni jártasság (*skill*).

A kötet egészét tekintve kiemelendő, hogy a szerző a játékok használatát diszkurzívnak tekinti. Mint rámutat, az elemzés során nem szabad megmaradnunk a játék „szövegének” interpretálásánál, ugyanis az ehhez kapcsolódó további szövegek (*paratext*), valamint a társadalmi (közegek, normák) és egyéni (identitás) szint együttese differencializálja a használatot. Meglátása szerint az utóbbi két szint összjátéka olyan fontos szerepre tehet szert, hogy az azonos programot használó, de más közegből érkező, más normákat magukévá tevő, más egyéni motivációkkal rendelkező személyek – ugyanazt a programot használva – már nem is feltétlenül ugyanazt a játékot játsszák. Hasonlóan fontosnak tartom azt a megfigyelését, mely az internet szerepére vonatkozik. Mint megállapítja, az online közegekben terjedő, bárki számára könnyen hozzáférhető útmutatók hozzájárulnak ahhoz, hogy kialakuljon a programok használatának ortodox módja, mely a legerősebb karakterek és legeredményesebb taktikák kánonjára épül. Vagyis paradox módon az internet nem feltétlen pluralizáló szerepet tölt be, hanem a korábbi kulturális állapothoz képest egy monolitabb állapot létrejöttéhez járul hozzá. Végül a játékok társadalmi vetületeinek szempontjából fontos észrevétele, hogy a használat sosem merül ki a tényleges játékban, hanem annak mindig fontos része marad a szocializáció, a különböző milyenségű társas kapcsolatok teremtése és fenntartása a játék által vagy a játékkal kapcsolatban.

Minden erőnye ellenére a kötetel szemben komoly kifogásaink lehetnek. Az első és legfontosabb az empirikus megalapozottság. A szerző mindössze tíz személlyel készített interjú, valamint két nagyszabású, verekedős játékok köré épülő rendezvényen vett részt. Önmagában ez olyan vékony jégre viszi a művet, ami erősen kétséges, hogy biztos alapja lenne a következtetéseinek. A választott módszerekről egyébként sem tudunk meg sokat, és a szerző még ezt a keveset is csak elszórtan közli. Így például csak a kilencvenkettedik oldalon derül ki, hogy Harper internetes fórumokon keresett adatközlőket, a száznegyvenharmadikon pedig az, hogy online nem

folytatott résztvevő megfigyelést. Mindennek ellenére azt el kell ismerni, hogy a szerző képes kevésből sokat kihozni, vagyis azt a néhány interjú és offline megfigyelést hosszan és láttatóan idézi, módszeresen elemzi. Nagyrészt viszont ennek tudhatjuk be, hogy a kötet helyenként redundáns, és egy-egy megfigyelésnek talán nagyobb jelentőséget tulajdonít a szerző, mint ami egyébként azt megilletné. Mindenesetre az örvendetes, hogy a szerző nem – a szememben sokszor kétes értékű – autoetnográfiai megfigyelésekre támaszkodott, ahogy azt sokan teszik a videojátékokkal kapcsolatos kultúra- és társadalomtudományi írásokban.

Az öncélú kritikát elkerülendő a következőkben a kötet két kulcsfogalmára szeretnék kitérni. Használatmódjukat – legalábbis ami a videojátékokkal kapcsolatos szakirodalmat érinti – tünetjellegűnek tekinthetjük, tehát reményeim szerint részletesebb elemzése többet ígér, semmint egyetlen kötet konceptuális problémáinak tárgyalását. A két elemzendő fogalom ugyanis a kultúra és a közösség, melyek fontosságára e lap olvasóinak nem kell felhívnom a figyelmét, ahogy talán arra is fölösleges kitérnem, hogy e keretek között miért is lenne meddő bármelyik definíciójára hivatkoznom. Ennek ellenére nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy a mű fogalomkezelése mennyire gyökeresen eltér attól, ahogy – az elmentendő elemeket tartalmazó definíciók alatt és ellenére – a terminusokat általában használjuk. Az értéksemleges kultúra fogalmának egyik talán legfontosabb eleme ugyanis az értékorientált megfogalmazásokhoz képest az, hogy a kultúra nem cél, hanem állapot, a dinamikus törekvést felváltja a kultúrában való létezés képe. Tehát a felvilágosodással általánossá váló használatával szemben a kultúra antropológiai megközelítése adott csoport tekintetében nem exkluzív, hanem inkluzív, nem a csoporton belül, hanem csoportok között jelöl ki határokat. Mindezt figyelembe véve elmondhatjuk, hogy a szerző a fogalmat sajátos, hibrid értelemben használja. A szerző a kultúrába való belépésről, a kultúra elsajátításáról beszél, ami azonban semmivel sem tűnik bonyolultabbnak, mint egy

bevasárlóközpontba való bejutás, melyet esetleg megelőzhet vagy követhet a leértékeléseket tartalmazó szórólap átlapozása. Hasonlóképpen több millió, a világ különböző pontján élő, értelemszerűen az esetek túlnyomó többségében egymással semmiféle vagy legfeljebb nagyon felületes és esetleges kapcsolatban lévő személyek halmazáról pedig közösségként beszél. A két fogalom használatakor a szerző valójában nem tesz mást, mint teljesen összemossa azok étikus és émikus szintjét. Ugyanis saját kutatásaim alapján is tudom, hogy a játékosok sokszor hajlamosak adott program felhasználóira közösségként utalni, ahogy az adott játék használatáról is kultúraként beszélni. A probléma tehát abban gyökerezik, hogy az e módon vett két fogalom jelentésmezeje jelentős eltéréseket mutat attól a módtól, ahogy azt például a kulturális antropológiában használjuk. Így a reflektálatlan átvétel komoly félreértésekre adhat okot, ráadásul két olyan fogalom esetében, amelyeknek a használatmódja korábban sem volt problémamentes. Mindenesetre ezzel olyanannyira felhígítjuk mindkét fogalom jelentését, hogy gyakorlatilag bárminek lehet kultúrája, és bármilyen tetszőleges közös nevező alapján kijelölt csoport lehet közösség. A fenti fogalomhasználat tehát azonkívül, hogy tovább nehezíti a kultúratudományok közötti megértést, súlyos empirikus tényeket fed el. A közösség fogalma nem engedi láttatni, hogy valójában egyre inkább organizált társas eseményekről és közegről beszélünk. A Harper által megfigyelt e-sport eseményhez hasonló rendezvények ugyanúgy eltávolodnak a szabadidős játékhaználtól, mint a professzionális sport az amatortól, a játék üzleti érdekek vezérelte, vagyis a befektetők és szponzorok által dominált közeggé válik. Tudományos értelemben semmi sem indokolja, hogy ezt közösségnek nevezzük, viszont a játékipari szereplők által propagált – s a felhasználók egy része által átvett – szóhasználat alkalmazásával éppenhogy megfosztjuk magunkat annak lehetőségétől, hogy ezeket a folyamatokat leírassuk és láttatni engedjük. Valójában itt tehát arról van szó, hogy a játékok már nemcsak szórakozást ígérnek, hanem

identitást, kultúrát és közösséget is kínálnak a felhasználóknak. Az azonban Harper leírása alapján nem világos, hogy milyen elemek avatnák ezt a közeget kultúrává, hacsak nem a különböző eszközök beszerzése és használata. Ezenkívül az elemzés nem mutat olyan alapvető elemet, ami bármilyen értelemben elválasztaná egymástól a kultúrába belépő és azon kívül álló egyéneket. Mindenesetre a kultúra fogalmának nagyvonalú használatával ezt az elsődlegesen materiális, gazdasági determináns háttérbe szoríthatjuk és a szekunder – egyébként alapvető nyugati társas érintkezési szabályoktól semmiben sem különböző – elemeket elsődlegessé avathatjuk. Harper is megemlíti ugyan a belépési költségeket, és ezeket mintegy kiegészítő jelleggel közli is, de világos, hogy az úgynevezett „kultúrába” való tartozásnak voltaképpen ez az elsődleges – és szerintem jobbra kizárólagos – kritériuma. Mindez természetesen nem jelenti, hogy a játékokhoz kapcsolódóan ne jöhetnének létre közösségek, és a közös tevékenység, a rendszeresen együtt játszó, szabadidejük jelentős részét együtt töltő emberek ne alakíthatnának ki a közösséget kulturális referenciák, a megszokott gyakorlatok és élmények alapján egy sajátos elemeket is tartalmazó szubkulturális közeget. Azonban az elemzésnek azon az általános és makroszintjén, amelyen a jelen kötet mozog, a két fogalom használata alapvetően hibás és rendkívül megtévesztő. Nagyvonalúan a verekedős játékok kultúrájáról és közösségéről beszélni szerintem egész egyszerűen abszurd, és paradox módon még a szerző által lefektetett, fentebb ismertetett elemzési elvnek is ellentmond, mely a társas és egyéni szintek alapvető fontosságát hangsúlyozta a játék szövegével szemben.

Mindennek működésmódját és veszélyeit a nők helyzetére irányuló kérdésfelvetés esetében részletesebben is bemutatom. Önmagában rendkívül izgalmas kérdés, hogy egy alapvetően maskulin közeg hogyan kezeli a női játékosokat, milyen egyéni válaszok és gyakorlatok alakulnak ki, a rendszeresen együtt játszó emberek csoportja milyen normákat alakít ki. Harper ehelyett egy nagyszabású, nemzetközi e-sport esemény kontextusában vizsgálja a

kérdést. Önmagában természetesen ez is releváns kiindulópontja lehet az elemzésnek, a kontextus felvázolása, az esemény leírása, valamint a média-visszhang követése több társadalmi folyamatra is rávilágíthat. Harper érvelése azonban önkényesen összemossa a különböző elemzési szinteket, az egyéni viszonyulásokat, valamint az esemény szervezői és résztvevői által a médiában közzétett reakciókat, s mindezt átkonvertálja egy fiktív társadalmi szintre, a verekedős játékok közösségére. A különbséget ezek után az önkép és gyakorlat különbségeként írja le, vagyis míg állítása szerint a „közösség” propagálja újabb és újabb játékosok részvételét, akik között egyedül a játékban való jártasságuk alapján tesznek különbséget, addig valójában diszkriminálják és virtuálisan bántalmaznak a nőket. A problémának egyik – e keretek között nem vizsgálendő – része, hogy itt mennyire higitjuk fel ezeknek a szavaknak a jelentését, nyitunk újabb frontot a tettes-áldozat dichotómiájára épülő morális harctéren, valamint hogy mennyire tereljük az erőszaktevő egyéni felelősségét egy – egyébként meghatározhatatlan – társadalmi csoport kollektív felelőssége felé. Az elemzés szintjén a fő kifogásunk az lehet, hogy az üzletileg érdekelt szervezők, szponzorok, fejlesztőcégek motivációt – mely a fősodorbeli nyilvános közbeszédnek megfelelő kép (*public image*) fenntartásában és kommunikálásában érdekelt – egy csoport önképével azonosítja. A vizsgált fórumokon ugyanis teljesen elképzelhetetlen, hogy valamilyen alulról szerveződő vélemény megfogalmazódjon, hacsak nem a kommentek között, amiket azonban a szerző nem vizsgál. A szerző részéről tehát a nőekkel szembeni verbális inzultus ellen való fellépést megtévesztő egyfajta belső önmérsékletre való rászorításként értelmezni, amikor ez egy felülről induló kezdeményezés, ami a játék egyes fogyasztóit érintheti. S ha a szerző még egy-egy játékos véleményét ismerteti is a kérdésről, akkor is felmerül a kérdés: mennyiben releváns két-három személy véleménye egy több tízmilliós felhasználói csoport körében. A szerző tulajdonképpen – anélkül, hogy erre reflektálna – posztulálja, hogy itt egy közösségről van szó, és ennek megfelelően ő a közösség tagjainak

véleményét kérdezi meg. Hasonlóképpen azt is posztulálja, hogy az egyéni vélemények a közösség konszenzusos véleményét tükrözik, mely a közös kultúrával összefüggésben alakulhat ki. A fentiek értelmében azonban az előfeltevések helyállósága erősen kétséges, s így az egész további érvelés és a következtetések értéke megkérdőjeleződik.

A kötet a részletesen bemutatott kifogásaim ellenére sem érdemtelen a videojátékok kutatása iránt

érdeklődők figyelmére. A szűkebb témában nem kutató etnográfusok és antropológusok számára pedig a hosszabban elemzett konceptuális probléma miatt lehet fontos: a kultúra és a közösség fogalma, legyen bármilyen elhasznált és tisztázatlan, elég fontos ahhoz, hogy a magunk eszközeivel próbáljuk megvédeni a tévutakra vezető használatmódtól.

Bakos Áron

Adalékok a kortárs migrációs folyamatok társadalomtudományi értelmezéséhez

Örkény Antal – Csepeli György – Zsigo Frank Thomas: Hyphens (kötő-jelek). Special issue on migration. ELTE Társadalomtudományi Kar. Bp. 2017. 139 old. (Yearbook of Doctoral School of Sociology)

Az ELTE Szociológiai Doktori Iskola évkönyve egy aktuális problémára, az elmúlt években az Európai Uniót érintő migrációs hullámra reflektál, ezáltal az összetett kérdéskör társadalomtudományi értelmezéséhez járul hozzá. A kötet szerkesztői az előszóban amellet érvelnek, hogy az Európaszerte krízist okozó, közel egymillió bevándorlót jelentő 2015-ös migrációs hullám következtében kialakuló tagállami reakciók szükségszerűen nagyon heterogének. Ennek okai közt szerepel egyrészt az eltérő történelmi emlékezet. Kelet-Közép Európában a „menekültválság” a háborús fenyegetettséggel kapcsolódik össze, mert a kilencvenes években zajlott délszláv háború nyomán megjelenő menekülthullám még közeli és tragikus emlékként él a térség lakóinak emlékezetében.

Másrészt a menekültválság kapcsán kialakult véleménykülönbség nem egyedi helyzet, az európai uniós intézményrendszernek más esetekben is komoly kihívást jelentenek a tagállamok eltérő etnikai, kulturális viszonyai, a tagállami kooperációt is gyakran nehezítik a nemzeti sokszínűségből fakadó nézeteltérések. Az Európai Unióba érkező

„idegenek” tömege pedig tovább bonyolítja az etnikai kérdések helyzetét.

A képet árnyalja az a tény is, hogy posztkommunista országok alig több mint tíz éve tagjai az EU-nak, és a rendszerváltozás is kevesebb mint három évtizede zajlott le. Az „új” államforma a térség szociális és társadalmi gyakorlatait is folyamatosan igyekszik átalakítani, azonban az értékek és praxisok változása hosszú folyamat. A menekültválságra adott heterogén társadalmi válaszok arra hívják fel a figyelmet, hogy az EU tagállamaiban élők mennyire különböző módon értelmezik az erkölcsi, jogi kötelezettségeket, a politikai közösségek védelmét és az alapvető társadalmi értékeket.

A kötet szerkesztői rávilágítanak arra, hogy az előzményeket figyelembe véve nem meglepő, hogy a 2015-ös menekülthullám által nagymértékben érintett országok számára – amelyeknek gyakran alig volt tapasztalatuk menekültek fogadásában – kihívást jelentett a nagyszámú tömegek adminisztrálása, a humanitárius segítségnyújtás megszervezése, illetve a lehetséges jövőbeli integráció kialakítása.

Ujhelyi Nelli (1993) – doktorandus, PTE-BTK Interdiszciplináris Doktori Iskola, Néprajz–Kulturális Antropológia Doktori Program, Debrecen, nelli.ujhelyi@hotmail.com