

Bolgár Dániel

## MELYIK A RENDSZERVÁLTÓ NEMZEDÉK?

### A „Gazdálkodj okosan!” és a '80-as évek gyermekei

#### I. Néhány ötlet egy másfajta játéktörténethez

E dolgozat problémafelvetése nem mondható egészen szokatlannak. Arra tesz tudniillik kísérletet, hogy történeti érdeklődéssel tekintsen be egy társas, azon belül is táblás, még közelebbről pedig egy – meglehetősen pontatlansággal – gazdálkodásinak nevezhető játék és a társadalom (értsd: a játékon kívüli valóság egésze, a külvilág, de akár azt is mondhatjuk, hogy a kulturális kontextus) viszonyába. A *GAZDÁLKODJ OKOSAN!*-ba rejtett történelem néhány kérdését fogjuk feszegetni. Nem elsőként és vélhetőleg nem is utoljára. Úgy hiszem azonban, hogy legalábbis a történettudományban unikálisnak számít az a cél, amiért a szobatudós körülnézett a szobájában, vagyis amiért tulajdonképpen a *GAZDÁLKODJ OKOSAN!* felé fordult a figyelmem: meg kívánom mutatni a gyerekek történelemalakító szerepét (és ezzel a sajátomét is) a magyarországi rendszerváltásban.

#### I. 1. Ok vagy okozat

Attól, hogy – legalábbis a régimódi művelődéstörténet (vagyis egy afféle „érdekeségtörténet”) körein kívül – bevettnek számít a játékokat nem önmagukban vizsgálni, még nem magától értetődő, hogy a társadalom és a játék közötti átjárás milyen vagy főként milyen irányú. Két szélsőséges átjárási lehetőség képzelhető el. Az első szerint, amelyiket többnyire a szociologikus vagy történeteszi megközelítésekben érhetjük tetten, a játék „tükrözi” a társadalom viszonyait, azaz a külső valóság a meghatározó, és a játék csak ennek származéka.<sup>1</sup> A második, pedagógiai érdeklődésű vizsgálatokra jellemző felfogás viszont nem törődik azzal, hogy milyen forrásokból táplálkoztak a játék megalkotói. Annál inkább figyel egy ilyen kutatás arra, hogy a játék a társadalmi szereplők, azok közül is különösen az ifjúkorúak kezébe kerülve átalakítja a társadalmat. A játék tehát nem okozat, hanem ok, a társadalmat befolyásoló tényező: a társadalmi viselkedésmódok eszerint a játékhasználat során (is) elsajátított viselkedésmódok.<sup>2</sup>

Az első szélsőséges felfogás könnyen cáfolható, ha tekintetbe vesszük, hogy a játék és a való élet között mindig kell legyen valamelyes különbség, hiszen éppen ettől érdekes és (remélhetőleg) jó játszani. A játék lényegétől az utánzás mellett elválaszthatatlan a valóságból kivonulás is. A második feltevés érvénye sem tartható sokáig. Jelen sorok *GAZDÁLKODJ OKOSAN!*-on, tehát – mint az eddigi vizsgálatok kimutatták – egyfajta sajátos, kádárista fogyasztói kultúrán felnőtt írója e körülmény ellenére egészen jól beilleszkedett a posztkádári fogyasztói kultúrába, és – emlékei szerint, valamint játékél-

<sup>1</sup> Ennek példája Moskovszky Éva: *JÁTÉK ÉS VILÁGKÉP. Forrás*, 1985/10. 3–14. és Haider Edit: A „LIBAJÁTÉK”. *JEGYZETEK EGY TÁRSASJÁTÉK SZÜLETÉSÉRŐL. Forrás*, 1985/10. 24–27.

<sup>2</sup> Van egy ilyen vonulata is Hammer Ferenc: *LÉPJ ELŐRE EGY MEZŐT! A GAZDÁLKODJ OKOSAN! ÉS A MONOPOLY VILÁGKÉPÉRŐL. Café Babel*, 1997/23. 51–61.-nek, de ez a megfontolás áll a számítógépes játékokban ábrázolt erőszak miatt érzett aggodalom mögött is.

ményei ellenére – soha semmit sem tett előbbi fennmaradásáért. Ráadásul úgy tűnik, ezzel még elég sokan vagyunk így.

Nézetem szerint sokkal használhatóbb megközelítéshez juthatunk, ha bevezetjük vizsgálatunkba a – különben kissé ódivatúnak hangzó – üzenet terminust, és ezzel a két radikális álláspontot összeegyeztetjük. A GAZDÁLKODJ OKOSAN! társadalomrajzát vizsgálván Váczi Mária a fogalmat a következőképp definiálja: ez „*alatt lényegében az adott társadalom által helyesnek vélt gondolkodási és magatartási minták összességét értjük. Elsajátításuk a szocializáció során valósul meg, és ebben a tanulási folyamatban kiütemezett helye van a játéknak*”.<sup>3</sup> Azaz a társadalom létrehozó játékokat a maga (idealizált) képére, üzenetet küld arról, hogy mi a helyes és mi nem az, ám az így létrejött játék maga is visszahat a társadalomra oly módon, hogy a használó viselkedését ki- és átalakítja. Voltaképpen tehát a tanítás/tanulás keretében válik elválaszthatatlanná a két hatás, melyben a játék a minta közvetítőjének szerepét játssza.

## I. 2. Befogadás és emlékezet

Mindazonáltal az üzenet fogalma egyéb asszociációkat is lehetővé tesz, sőt megköveteli, hogy túllépjünk az előbbi, játék és külvilág közötti függvényszerű (ámbar mindkét irányban értelmezhető) meghatározottságon, helyet biztosítsunk bizonyos eltérítő tényezőknél. A játék üzenetszerűsége egyfelől lehetővé teszi, hogy szöveggént közöljük meg, másfelől – és előbbivel szoros összefüggésben – szembekerülünk a recepció problémájával. Nem szükségszerű ugyanis, hogy a játékos az üzenetet „meghallgassa”, és életét aszerint alakítsa. Szabad akarata valamelyest mindenképp érvényesül. Az üzenetet és az ennek befogadása során létrejövő anomáliákat tehát egyszerre kell a vizsgálat középpontjába helyezni.

Ha pedig így áll, akkor e tekintetben van miért elmarasztalnunk a szóban forgó játékot analizáló korábbi írásokat: ezek (és általában a játéktörténeti dolgozatok) szerzőinek figyelmét az üzenet meghallgatása/meg nem hallgatása, tehát a játékos szabadsága egyáltalán nem keltette fel. Azt állítom tehát, hogy a szakirodalom igencsak sterilen kezeli tárgyát, az elemzés külsőleges, mert ugyan alaposan kibontják a játék menetének (társadalmi) jelentését, de ezt pusztán a játékszabályra alapozzák annyira, hogy sokszor még a „textus” olyan nyilvánvaló elemeiről is megelégedeznek, mint maga a játéktábla. A kiút magától értetődik: nem elégedhetünk meg azzal, mit ír a szabályzat, de még azzal sem, mi van a táblán, minket az is izgat, hogy miként, milyen szabályok és értékek szerint *játsoztak* a játékosok, hogy a használat és a készítői szándék között miféle különbségek vannak, és mik ezeknek a következményei.<sup>4</sup>

Persze adódik egy nyilvánvaló nehézség, tudniillik, hogy a játékosok rendszerint semmi nyomot nem hagynak arról, miképp is használták a játékszert – leszámítva az annak anyagi mivoltában bekövetkező változásokat. Ezt a nehézséget egészen „történésietlen” módon kívánom kiküszöbölni. Mert míg a historikus logikában a – különben a józan észnek nyílegyenesen ellentmondó – „tudom, mert nem voltam ott” felfogás az irányadó, addig itt a „tudom, mert ott voltam” retorikát kívánom érvényesíteni. A játék tu-

<sup>3</sup> Váczi Mária: GAZDÁLKODJ OKOSAN! A TÁBLÁS JÁTÉKOK TÁRSADALMI ÜZENETE. *Magyar Iparművészet*, 1995/ 5–6. 63.

<sup>4</sup> Hammer Ferenc (i. m. 51–52.) a játék „*akkulturalizációs erőpróba*” jellege mellett a játékos szabályalakító/alkotó szerepét is hangsúlyozza, ám empirikus vizsgálódásában ezt a szempontot már nem érvényesíti. Leginkább Dancsi Katalin–Kondorosi Noémi: GAZDÁLKODJ OKOSAN! A KÉSŐ KÁDÁR-RENDSZER MODELLEZÉSE (Budapesti Corvinus Egyetem Központi Könyvtára, 1998, TDK-dolgozat, kézirat, 5–10.) tudomásom szerint kéziratban maradt dolgozata van figyelemmel a játék befogadására. A GAZDÁLKODJ OKOSAN! szakirodalmának e különösen izgalmas darabja többek között egy 1997-ben egyetemista résztvevőkkel lefolytatott játszma leírását adja.

lajdonképpen menetére vonatkozó megállapításaimat tehát saját játékos tapasztalataimra alapozom,<sup>5</sup> ezáltal az elemzői szerep mellett nemcsak egyszerűen résztvevő, hanem – többnyire rejtőzködő formában – emlékező is leszek.<sup>6</sup>

### I. 3. A politizáló gyerek

Felhívom a figyelmet arra, hogy főszereplőnknek van egy további fontos tulajdonsága: hajlatlan kora. Gyerek, vagyis az élőlények egy olyan halmazába tartozik, amelynek „rendesen” nincs helye a történelemben, hasonlóan például az állatokhoz vagy a növényekhez (a növényekről és gombákról már nem is beszélek). Egy ideje szerencsére jelentősen változott a helyzet, különösen a nők esetében, és mostanra már a gyermeki állapot sem természeti konstans, azaz történelem nélküli adottság. Arról azonban ma sincs szó, hogy a gyerekeknek bármi közük lenne a régivágású történelemhez, azaz a politikához. Úgy szokás tenni, mintha a politikából való jogi kirekesztettségük együtt járna a közügyektől való tényleges távolmaradásukkal.

Ettől már jó ideje egészen eltérő a gyermeki állapot felfogása a gyermekkor (új) szociológiájában. A gyermekség e társadalomtudósok számára társadalmi konstrukció, és ebből következően a gyermek nem egyszerűen potenciális felnőtt, akinek csak jövője van, hanem az egyik (több tekintetben jogfosztott) kisebbség tagja. A gyerek immár egyrészt saját jogán érdemes figyelemre, másrészt az őt körülvevő társadalmat nemcsak elszenvedi, hanem teremti is, kompetenciával bír.<sup>7</sup>

Tanulmányommal igyekszem bevonni e nézőpontot a történetírásba, és ennek megfelelően a hagyományosan politikamentesnek gondolt játékfogalom – mivel üzenetet közvetít – munkámban nagyon is politikával telítettként tűnik fel, tetejébe pedig a játszó gyermek – a befogadás középpontba állítása folytán – a játék alkotó használojaként, azaz politikailag aktívként. Ez a tanulmány azt a feladatot vállalja, hogy megmutassa: a gyerek politizáló lény (csak persze nem országgyűlési beszédekkel, tüntetésekkel vagy napilapok vezércikkeivel politizál), és nem nevetséges az ő szerepüket vizsgálni mondjuk a rendszerváltásban. A nyolcvanas években született gyermekekre sem érdemes azal a féltéssel vegyített lenézéssel tekinteni, mint amit a „ti már szerencsére megúsztatok a diktatúrát” mondat fejez ki, mert a kiskorúak éppúgy egyszerre kollaboránsok és ellenállók, mint a nagyok. A politikailag aktív *GAZDÁLKODJ OKOSAN!*-ozó gyermek képzele így jelen esetben abban segíthet, hogy végre szembeszálljunk a rendszerváltás népszerű (értsd: közismert, nem pedig közkedvelt) szembesítésével, amely kizárólag a (magasértelmiségi, budapesti és hímnemű) felnőtteknek biztosítja a diktatúrától való szenvedés és a diktatúra feletti diadalmaskodás dicsőségét.<sup>8</sup> Természetesen régóta komoly vita folyik arról, hogy a tipikus rendszerváltóra középkorúként vagy fiatal felnőttként

<sup>5</sup> Így hát az alcímbe foglalt durva általánosítást („a ’80-as évek gyermekei”) csakis provokatív szándékom teszi indokolttá.

<sup>6</sup> Persze miközben azt ígérem, hogy történelmesítem az emlékezetem, legalább annyira vagy még inkább (mai) történelemképemet emlékeztetem.

<sup>7</sup> Chris Jenks: *CHILDHOOD*. Routledge, 1996. Különösen 50–51.; Chris Jenks: INTRODUCTION: CONSTITUTING THE CHILD. In: *THE SOCIOLOGY OF CHILDHOOD. ESSENTIAL READINGS*. Chris Jenks (ed.), Gregg Revivals, 1992. 9–24.; Golnhofér Erzsébet–Szabolcs Éva: A GYERMEKKOR KUTATÁSA ÚJ MEGKÖZELÍTÉSBEN. *Műhely*, 1999/5–6. 175., 177–178.; Golnhofér Erzsébet–Szabolcs Éva: GYERMEKKOR: NÉZŐPONTOK, NARRATÍVÁK. Eötvös József, 2005. 38–66.

<sup>8</sup> Ezt az elbeszélést tökéletesen reprodukálja Romsics Ignác: *VOLT EGYSZER EGY RENDSZERVÁLTÁS (Rubicon, 2003)* szövege és benne Prohászka Imre fotói úgyszintén, hiszen világosan elválaszt egymástól két csoportot: az egyik csinálta a rendszerváltást, a másikkal viszont csak megtörtént. A gyerekek még az utóbbiba sem igen fértek bele.

emlékezzünk-e, de hogy felnőtt volt, afelől senkinek sem volt kétsége mindeddig. Ebben az írásban a gyerekek döntik meg az ancien regime-et, még hozzá a játék közegében. A cél persze nem az ismeretes történet hamisságának bizonyítása, hanem hogy belássuk: másként is el lehet mesélni.

## II. A játék

A következőkben ezeket az ötleteket a GAZDÁLKODJ OKOSAN!-nak a Minerva Kiadó gondozásában 1984-ben megjelent változatán próbálom ki. Felhívom a figyelmet, hogy ez a kiadás sokszor lényegi elemeiben is különbözik a Szokolczai Attila által elemzett hasonló című, '60-as években keletkezett játéktól. Már csak azért is az újabb változat elemzése tűnt célszerűnek, mert jómagam pontosan ezzel a játékkal töltöttem tíz-egynéhány éve a vasárnap reggeleket.<sup>9</sup>

Mindenekelőtt foglaljuk össze, mossuk egybe mindazt, amit az eddigi, jórészt összehasonlító perspektívájú, különben igen érdekesítő olvasmányokat kínáló társadalomtudományos szakirodalom erről a játékszerről kiderített. Mindenekelőtt e vizsgálatok egyezményesen a kádárizmus játékbeli megnyilvánulásaként tekintenek a szóban forgó termékre. Ezt a következő főbb tulajdonságok felsorolásával támasztják alá: versengéstől és együttműködéstől mentes játékmenet; a szerencsétől erősen, de az egyéni érdemtől alig függő kényelem, életszínvonal, egyéni boldogulás középpontba állítása; ugyanakkor a döntési lehetőségek csekélyisége; (szocialista) erkölcsnemesítő, nevelő és oktató jelleg, végül lényeges vonás – elsősorban a MONOPOLY-hoz képest – az, hogy ugyan a magánjellegű és a nyilvános itt is élesen elválik egymástól, de a játéktérre a MONOPOLY-val ellentétben éppen az intim szféra kerül fel.<sup>10</sup>

Ha jobban megfigyeljük a felsorolt eredményeket, látni fogjuk, hogy egy ponton némi ellentmondást hordoznak magukban, tudniillik kérdéses, mi módon lehet összeegyeztetni az anyagi gyarapodás akarását a szocialista etika szerinti nevelkedés elvárásával. Az alábbiakban ettől az ellentmondástól indulva próbálom megragadni a játékban rejülő történelmet.

### II. 1. A játékos identitása

Hogyan érvényesítsük a recepció szempontját a vizsgálódás során, azaz hogyan foglalkozunk a „szöveg” helyett magukkal a „szöveg” kihívásaira adott válaszokkal? A befogadás problémáját alighanem az új(abb) kultúrtörténet egyik jelentős kutatási iránya, az olvasástörténet hozta be a történelmi köztudatba. Az olvasástörténet voltaképp a pusztá könyvtörténettel szembeni elégedetlenségből veszi eredetét, mely mindenekelőtt a szövegek elterjedését vizsgálta, és ilyenformán azt már nem tekintette problémának, hogyan jut be a szöveg az olvasó fejébe. Csakhogy nem tudott elszámolni azokkal az empirikus adatokkal, melyek arra utaltak, hogy az olvasott szöveg és az olvasó kultúrája között nem függvényszerű a kapcsolat. Nagyon különböző emberek polcán

<sup>9</sup> Mindazonáltal néhány esetben, amikor rászorultam, az 1960-as évekbeli kiadáshoz fordultam, melynek egy példányát kiváló barátom, Papp Gábor engedte át nekem. Köszönet érte! Az igazán érdekes persze az lenne, ha az ő viselkedését boncolgatnánk abból a szempontból, hogy miféle anakronizmusok lelhetők benne amiatt, hogy az 1980-as években egy megelőző generáció játékszerén nőtt fel.

<sup>10</sup> Szokolczai Attila: TÖRTÉNELMI JÁTÉK-MŰLT. *Beszélő*, 1997/6. 109–116.; Szokolczai Attila: KORSZAKOK JÁTÉKAI, JÁTÉK A KORSZAKOKKAL. „TELJESÍTSD A TERVET!”; „GAZDÁLKODJ OKOSAN!” *História*, 1997/5–6. 64–66.; Váczi Mária: i. m.; Dancsi Katalin–Kondorosi Noémi: i. m.; Hammer Ferenc: i. m.

sokszor azonos szövegek voltak fellelhetők, ráadásul láthatólag ugyanazon könyvek megvásárlása még az idő múlásával sem tette azonosná kultúrájukat.<sup>11</sup> Logikusan következik mindebből (különösen akkor, ha van honnan, tudniillik a recepcióesztétikától kölcsönözni): a szöveg önmagában nem ad kulcsot ahhoz, hogy miként interpretálták. Az olvasás elválasztandó a könyvtől, pontosabban a tényleges olvasó az implícittől, és a (szöveghez képest) külső tényezőkben kell keresni az anomália okát, nevezetesen az olvasó szabadságában, valamint olyan kényszerekben, mint a könyv formai jegyei, a kiadói stratégiák stb.<sup>12</sup> Helyes reakció erre a felismerésre az olvasástörténetről, hogy az olvasás gyakorlatát rendszerint az olvasási módokon, technikákon keresztül közelíti meg.<sup>13</sup> Am ugyanilyen helyes lenne, mégis egészen ritkán fordul elő (kivételesen ez alól Carlo Ginzburg elemzése Menocchióról),<sup>14</sup> hogy nem az iránt érdeklődnek, mi módon olvasták a szöveget, hanem egészen konkrétan az iránt, mit olvastak ki a szövegből, milyen képzet keletkezett elméjükben. Nyilván azért is hiányzik többnyire ez a szempont, mert az olvasók túl kevés nyomot hagytak maguk mögött arról, mit értettek olvasmányukon. Am a mi esetünkben még – úgy-ahogy – él az „olvasó”, úgyhogy itt az alkalom, hogy magukkal a „szöveg” kihívásaira adott válaszokkal foglalkozzunk.

Ehhez azonban célszerűbbnek tűnik a kultúrtörténet helyett közvetlenül az irodalomtudománytól, nevezetesen Umberto Ecótól kölcsönvenni alapfogalmainkat, lévén ezek egyrészt elegánsabbak, másrészt alkalmasabbak egy társasjáték vizsgálatához. A Mintaszerző és empirikus szerző, a Mintaolvasó és empirikus olvasó fogalmi négyeséről van szó, melyek közül nekünk az utóbbi kettőre lesz szükségünk.<sup>15</sup> A Mintaolvasó az, aki maradéktalanul követi a szöveg utasításait, érti a szöveget, azaz az üzenet teljes egészében eljut hozzá. Nem hasonlít azonban rá az empirikus olvasó, aki nem feltétlenül ismeri fel és követi az utasításokat, nem érti, hanem használja a szöveget, így az az üzenet, ami eljut hozzá, könnyen eltérülhet az „eredetitől”, esetleg nem is emlékeztet arra.<sup>16</sup> Nekünk eszerint azt kell megkérdeznünk, milyen viszonyban áll a **GAZDÁLKODJ OKOSAN!** mintajátékosa az empirikus játékosal. Am elvileg ezt a kérdést fel sem lehetne tenni, hisz a kétfajta játékos nem összevethető: az egyik empirikus személy, a má-

<sup>11</sup> Bár például Robert Darnton: *HISTORY OF READING*, in: *NEW PERSPECTIVES ON HISTORICAL WRITING* (Peter Burke [ed.], Polity Press, 1991. 140–167.) nem különíti el az olvasás és a könyv történetét, hanem az utóbbit az előző részeként tárgyalja.

<sup>12</sup> Roger Chartier: *TEXTS, PRINTING, READINGS*. In: *THE NEW CULTURAL HISTORY*. Lynn Hunt (ed.), University of California Press, 1989. 154–175.; Roger Chartier: *POPULAR APPROPRIATIONS: THE READERS AND THEIR BOOKS*. In: Roger Chartier: *FORMS AND MEANINGS. TEXTS, PERFORMANCES AND AUDIENCES FROM CODEX TO COMPUTER*. University of Pennsylvania Press, 1995. 90–92.; Roger Chartier: „NÉPI” OLVASÓK, „NÉPSZERŰ” OLVASMÁNYOK A RENESZÁNSZTÓL A KLASSZICIZMUSIG. Sajó Tamás (ford.). In: *AZ OLVASÁS KULTÚRTÖRTÉNETE A NYUGATI VILÁGBAN*. Guglielmo Cavallo–Roger Chartier (szerk.), Balassi, 2000. 305–320.; Guglielmo Cavallo–Roger Chartier: *BEVEZETÉS*. Sajó Tamás (ford.). In: uo. 39–42.

<sup>13</sup> Vö. Gyáni Gábor: *AZ OLVASÁS KULTÚRÁJA*. In: *A MAGYAR IRODALOM TÖRTÉNETEI 1800-TÓL 1919-IG*. Szegedy-Maszák Mihály–Veres András (szerk.), Gondolat, 2007. 560–561.

<sup>14</sup> Carlo Ginzburg: *A SAJT ÉS A KUKACOK. EGY XVI. SZÁZADI MOLNÁR VILÁGKÉPE*. Galamb György János (ford.), Európa, 1991.

<sup>15</sup> Nem mintha a szövegben megmutatózó szerző, azaz a Mintaszerző és a tényleges játékkészítők, vagyis az empirikus szerző eltéréseinek feltárása ne lenne hasznos a **GAZDÁLKODJ OKOSAN!** esetében is, de kényelemszeretetből osztozom az idevágó szakirodalom – komoly kétségeket ébresztő – eljárásában: a kettőt egybevágnak tételezem.

<sup>16</sup> Umberto Eco: *HAT SÉTA A FIKCIÓ ERDEJÉBEN*. Schéry András–Gy. Horváth László (ford.), Európa, 1995. 5–39., különösen 16.; Sz. Márton Ibolya: *A MINTAOLVASÓ PARADOXONA*. In: *AZ OLVASÓ – AZ OLVASÁS. IRODALMI TANULMÁNYOK*. L. Simon László–Thimár Attila (szerk.), Fiala Írók Szövetsége, 1999. 7–9.

sikat viszont csupán az utasítások összességéként, szövegstratégiaként definiálja Eco, amely korántsem rendelkezik például egy személyiség koherenciájával. Találó azonban Sz. Márton Ibolya kritikája, amikor arra mutat rá, hogy a Mintaolvasó megnevezés már eleve maga után vonja, hogy empirikus személyként gondoljuk el, és még Eco is erre az útra lép, amikor az empirikus olvasó Mintaolvasóvá válásának lehetőségességét taglalja (tudniillik a Mintaszerző felismerése révén), tehát a Mintaolvasó végül már egy eszményi empirikus olvasóvá alakul.<sup>17</sup> Ez a következetlenség azonban nekünk még hasznunkra is válik, amennyiben segít ráébrednünk egy fontos különbségre a minta(társas)játékos és a Mintaolvasó között: az olvasóval szemben a játékos minden esetben konkrét személyiségként van jelen a játékban, hisz egy társasjáték történetének ő nemcsak implicit olvasója, hanem egy időben explicit szereplője is. Így az üzenet eljutásának először is az a feltétele, hogy az empirikus játékos hajlandó, képes legyen azonosulni a mintajátékosra osztott szereppel, és az ő bőrébe bújva végigülni a játékot, tehát vállalja a játék által előírt identitást.

Az alkotó által elgondolt *GAZDÁLKODJ OKOSAN!*-ozó válasza a „Ki vagyok én?” kérdésre elég erőteljes szerepkonfúziót mutat. Ugyanis csak elsőre tűnik egyszerűnek a felelet: a célunk lakásvásárlás, lakásberendezés, na és némi megtakarítás, azaz családfenntartók vagyunk vagy netán egész családok. Amikor azonban a játéktábla mezőire vetünk egy pillantást, elbizonytalanodunk: hol áruházban kell vásárolnunk, hol bezállhatunk egy társasházépítésbe, olykor uzorakamatot szedünk saját betéteink után, máskor pedig a *GELKA*-ba vagyunk kénytelenek rohángálni, esetleg lottózunk. Ez eddig megfelelő a családfenntartó szerepnek némi háztartásvezetéssel kombinálva, csakhogy a mezők nagyobb része a játékbábuk fizikai jellegével való azonosulásunkat feltételezi, márpedig azok között három-három műanyag kislányt és kislányt találunk,<sup>18</sup> akik a táblán olyan „rendkívüli” kalandokon mennek keresztül, mint például a Vidám Park meglátogatása, ifjúsági táborozás, reggeli tornászás, a rendszeres tisztálkodás megtanulása vagy a gyalogos- és kerékpáros-*KRESZ* néhány alapelemének elsajátítása. Tehát a mezők jelentős hányada gyermeki magatartásformákat erőltet a mintajátékosra. Így az, aki a 27-es mezőn beruházott egy vagyonba kerülő társasházi lakásba, négyes dobással máris egy nyári táborban találja magát. A mintajátékos hol azt játssza, hogy gyermeki kalandokban vesz részt, hol meg azt, hogy felnőttsekben.

Vajon egyenrangúak ezek a szerepek? Vagy valamelyik megelőzi jelentőségében a másikat? Mindenesetre van egy súlyos érvünk mellett, hogy a gyermeki életkori identitás az elsődleges: hét ízben jelenítenek meg minket kárpótló jellegű játéktáblán, amely ábrázolások kivétel nélkül egyértelmű gyermeki vonásokat mutatnak.

Gyermeki mivoltunkon belül azonban rögtön problematikusává válik nemi önazonosságunk. A játékosnak négy ábrázolása nem antropomorf: egyszer kutyák vagyunk, és háromszor Makk Marcik/Makk Marcellák. A Makk Marci-s játékozók esetében kizárólag pozitív értéktartalmú cselekedeteket viszünk véghez, és nemileg kiegyensúlyozott a képlet: a három ábrán két Makk Marcella és két Makk Marci kapott helyet. Boncolgatást igényel viszont a kutya kérdésköre. Az egyértelműen maskulin jellegű (testtartás, szín, testmagasság) eb a közlekedési jelzőlámpa zöld jelzése ellenére sem lép le meggondolatlanul az úttestre, hanem ráérősen körültekint. A mellette álló feminin

<sup>17</sup> Sz. Márton Ibolya: i. m. 10–12.

<sup>18</sup> A korábbi változatban még nem így állt a dolog: a bábuk felnőtt nőt és aktatászkás férfit ábrázoltak. – Váci Mária: i. m. 63.

(szín, testtartás és -magasság, masni) macska viszont bátran, pontosabban vakmerően lép a járdáról az úttestre pusztán a zöld jelzésre alapozva döntését. A mező szövege („*Figyelmesen körülnéztél*”) egyértelműen a helyesen cselekvő, hímnemű ebbel való azonosulásunkat kívánja elősegíteni, míg a macska antipatikus volta nem egyszerűen helytelen eljárásából ered, hanem hebehurgyasága nőiségével asszociálódik, és végül nőként utasítjuk el. A **GAZDÁLKODJ OKOSAN!** társadalmában tehát vannak szexista vonások, és a feltételezett használó, ha nem is szükségképpen férfi, de legalábbis kell, hogy érte a szexista beszédmódot. A mintajátékos – többek között – a férfiuralom fenntartásán fáradozik.

Ha azonban vizsgálatba vonjuk az antropomorf megjelenítéseket is, akkor még azt is megkockáztathatjuk, hogy a mintajátékos határozottan férfi, hisz mindhárom esetben egy fiú ábrázolatik: egy már-már serdült, aki kerékpárversenyt nyert, és két hat év körüli (egyikük egy öreg néninek segít cipelni a cekkert, másikuk a nyári táborban ébresztőt fúj a pajtásoknak). Azaz nem elég, hogy rendre férfiembernek ábrázolnak (és ezzel tételeznek) minket játékosként a készítő, de ehhez még szokásosan férfiasnak számító viselkedésformákat is társítanak: a sportbeli győzelem és a segítségnyújtás az idős nőknek kétségkívül a lovagi hagyományra épít, az ébresztő eltrombitálása pedig a katonai virtusra utal. Tehát a mintajátékosnak nemcsak férfiségébe (és egyben a férfiak nőkhöz mért „tökéletesebbségébe”) kell beleélnie magát, hanem a társadalmilag férfiasként meghatározott, nagyon is tradicionális magatartást kell érvényesnek elfogadnia.

Az antropomorf ábrázolásokba foglalt üzenetnek azonban csak egyik vetülete a némi. Életkori tekintetben ugyan egyértelműen gyermekként mutatják be a játékost az alkotók, ám mégis zavar mutatkozik a gyermeki szerepen belül. Ezek ugyanis – mint említettem – egyszerre kínálják egy alsó tagozatos és egy felső tagozatos képét. Úgy tűnhet, hogy a játék megköveteli a mintahasználótól, hogy egy ifjú pályáivének több szakaszába is beleképzelve magát. Csakhogy a játékdoboz oldalán levő felirat egy további ellentmondást teremt, hiszen ott az áll: „*10 éves kortól ajánlott.*” Ez az instrukció természetesen nyílegyenesen ellentmond az ábrázolások jó részének és a „nem családfenntartó nézők” révén közvetíteni kívánt (helyes) cselekvések kisgyermeki voltának.

Milyen értelmet tulajdoníthatunk ennek az elsőre zavaros konstellációnak? Én a következő interpretációt javaslom: A mintajátékos a **GAZDÁLKODJ OKOSAN!** esetében olyan kisgyermek, aki férfi, vagy legalábbis tud azonosulni a férfias magatartásminták magasabb rendűként való felfogásával, és aki játék közben is önmaga kisgyermeki személyben játszik, saját létének problémáira keres a főjátékban választ. Mosakodni, közlekedni tanul, nem pazarolja a vizet, védekezik a cseppfertőzés ellen. E főjáték keretében azonban a mintajátékos folytat egy másik játékot is, azt, amelynek során meg kell szereznie és be kell rendeznie lakását. Miért kell létrehozni a játék a játékban szituációt, pontosabban miért kell a játék címéhez képest várt játék fölé rendelni egy attól teljesen elütő másikat? A készítő nem kívánják közvetlenül kitenni a kisgyermeket az azonosulásnak a nem minden esetben makulátlan (szocialista) erkölcsű családfenntartóval, vagy akár csak annak, hogy – közvetlenül – érintkezzen az eleve morális aggályokat keltő pénzzel. Épp ez mutatkozott meg az '50-es évek **MONOPOLY**-jában, a **TELJESÍTSD A TERVET!** című alkotásban, amelyben egyáltalán nem találkozunk pénzzel, illetőleg az csak eufemizmusként van jelen, életszínvonalpont nevezet alatt.<sup>19</sup> A játék a játékban

<sup>19</sup> A **TELJESÍTSD A TERVET!** című játékhoz lásd Szakolczai Attila: **TÖRTÉNELMI JÁTÉK-MÚLT...**; Szakolczai Attila: **KORSAKOK JÁTÉKAL...**

ötlet egy kifinomultabb, kevésbé erőszakolt válasz ugyanerre a kérdésre. A játék alkotóinak félelme mögött persze pontosan az áll, mint ami a Barbie-ellenes mozgalmat is életben tartja: a játékos és a játék családfenntartó hőse (aki jelen esetben mégiscsak egy önös harácsoló) közötti azonosulás vagy mintává válás veszélyesnek látszik előttük. Ezért a készítőik úgy védekeznek, hogy a veszélyesnek ítélt játékot játékon belüli játékká fokozzák le, és a vagyonosodó családfenntartó személyével csak másodlagos azonosulást engedélyeznek a mintajátékosnak. Freud fogalmakkal élve – furcsa módon – a családfenntartó a mintajátékos Idje, az önálló tisztálkodással még szorosabb ismeretséget nem kötő kisgyerek a Superegója. De még ez sem elég biztosíték az alkotóknak. Attól tartanak ugyanis, hogy a túl fiatal empirikus játékos nem elég felelős személy ahhoz, hogy a harácsolóval való azonosulás veszélyeit és a játék a játékban tényező felismerje, ezért a gyártó a korhatárt tíz évre emeli, feltételezve, hogy így a morális fejlődés magasabb szintjén álló játékosokhoz jut.

Csakhogy ezzel a főjáték nyomban el is veszítette potenciális mintajátékosainak teljes körét, az empirikus játékos nem olvashatja a „szerzők” intenciói szerint a szöveget, hiszen az abban zajló események mind tíz éven aluliakra lettek szabva, márpedig meglehetősen csekély számú tíz évesnél idősebb hat éves van. Azaz a GAZDÁLKODJ OKOSAN! empirikus játékos soha nem lehet azonos a mintajátékoskal, pontosabban elvileg akár még lehetne is, de a gyakorlatban a fiatalabb gyerek szerepe mintaként semmiféle vonzeróval nem bír. Ha tehát a játék üzenete esetleg az empirikus használók egy részénél a neki szűrőn át jutott volna is, az életkori akadály miatt mégis biztosan nem a szándékolt értelemben ért el végül az empirikus játékosokhoz.

Az empirikus játékosról összességében azt tudjuk, hogy játékbeli önazonossága nem az, amit a készítő elképzelt, azaz nem az okosodó gyermek köré épített játékot tekintik elsődlegesnek, hanem a másodlagosnak szánt lakásszerzőt. Annak főhőse ugyanis legalább annyi vonzeróval bír, hogy cselekvései felnőttek.

Kérdés azonban, hogyan lehet családfenntartóként játszani az elsődlegesen gyermeki identitású játékosra szabott táblán? A válasz – emlékeim szerint – az, hogy rendkívül gyakorlatiasan. Az empirikus játékos nézőpontjából funkciótlan történetűnek bizonyuló mezőket fogjuk fel praktikusán, azaz csak a lakásvásárlás és -berendezés szempontjából esetleges relevanciával bíró elemeit fogadjuk be. Példának okáért a harmadik mező meglévő takarékbetéteinkre öt százalék kamat azonnali felvételének a lehetőségét biztosítja. Ez a családfenntartói szerepkör szemszögéből teljességgel befogadható, így akárhányszor ide érünk, minden alkalommal újra is gondoljuk az egészet: megszámláljuk betéteink értékét, majd annak öt százalékát képezzük, ezután megfontoljuk eddigi betétkönyv-vásárlási gyakorlatunk helyességét, végül esetlegesen módosítunk azon. Azoknak a mezőknek a történetei viszont, melyek nem illeszthetők az empirikus játékos által „olvasott” történethez (vagyis a lakásvásárlás), kizáródnak a játékból, pontosabban már csakis utasításuk révén vesznek részt benne.<sup>20</sup> A legszükségesebb talán a 28-as mező esete, amely arra szólítja az ide tévedő kockavetőt, hogy sorolja fel a KRESZ által előírt kötelező kerékpártartozékokat,<sup>21</sup> majd ennek sikerültével még egy dobásra kap jogot. Ebben az esetben alighanem mindenki (én legalábbis biztosan így cseleked-

<sup>20</sup> Lásd a már említett, úttestre lépésről szóló mezőt.

<sup>21</sup> A „gyengébbek” kedvéért kigyűjtöttem ezeket a játékszabályból: kormány, csengő, fehér fényű lámpa, két egymástól független fék, névtábla (!!!), vörös fényű lámpa, vörös színű prizma. (Megjegyzem, hogy a képen még egy biciklipumpa is van.)



tem) úgy játssza tovább a játékot, hogy a 28. mezőre lépés mindenféle felsorolás nélkül újabb dobásra jogosít.<sup>22</sup> Emögött pedig nézetem szerint nem pusztán az esetleges ismétlések unalmassá válásától való félelem áll (hiszen már az első alkalommal is elmarad a felsorolás), hanem a történet fősodrának szempontjából irreleváns vagy értelmezhetetlen információ kizárásának igénye, minek következtében ennél a mezőnél az empirikus játékos még az utasítást sem veszi figyelembe. Így térül el az üzenet egy jelentős része.

## II. 2. Mit játszik az empirikus játékos játékanak mintajátékosa?

Ha ily módon végre felfejtettük az empirikus játékos önazonosságát, itt az ideje, hogy ehhez képest adekvát módon „elolvassuk” a „szöveget”, pontosabban azt a szövegrészt, amely eljuthat egyáltalán a fejéig. Most már tudjuk, ki a játékos. Nézzük meg végre, mit játszik, és csak azután, hogy miképpen.

Érdeemesnek tűnik először két rejtvényt megfejteni: (1) mit értsünk bankon; (2) miért kapunk 4000 Ft-ot azért, ha áthaladunk a start mezőn, sőt 6000 Ft-ot, ha belelépünk. Az első problémával kapcsolatban elég egyszerűnek látszik a helyzetünk: a játék általában nem is a bank kifejezést használja, hanem OTP-nek nevezi a játék pénztárát, és a táblán is többször feltűnik a cég logója (lakásvásárlásnál, betétkamat-kifizetésnél). Csakhogy észre kell vennünk, ha CSEB-et kötünk az Állami Biztosítónál, ha könyvtalványt veszünk, ha büntetést fizetünk a rendőrségnek, ha pénzt nyerünk a lottón, akkor is mindig az előbb OTP-nek nevezett pénztárral kerülünk pénzügyi kapcsolatba. A pénztár tehát nézetem szerint a rajtunk kívüli pénzügyi világ összessége. Tulajdonképpen ezért nem is váratlan, hogy a játék során semmilyen formában nem kerülünk kapcsolatba a másik játékosal, hiszen ő ennek az egységes külvilágnak a része, és végül is ez a külvilág az egyetlen ellenfelünk a játék során: a magunk egyéni boldogságát a kassza terhére építhetjük fel.

A körönkénti jövedelmek már a kapitalista gazdasági játékokban, a CAPITALY-ben és a MONOPOLY-ban is megjelentek. Azok sem tájékoztatnak részletesebben jelentéséről, de a játék kontextusa alapján ez az összeg ott a pénzvagyomból mindenféle külön erőfeszítés nélkül következő, pontosabban pusztán fogyasztásunk elhalasztása jutalmául nyert normatív hozamot jelenti, vagyis a pénzünk kamatait. A GAZDÁLKODJ OKOSAN!-ban azonban így nem értelmezhető a körönkénti dotáció, hiszen egyrészt készítői szemében ez azt jelentené: a körönként kapott összeg nem munka gyümölcse, másrészt általában nincs is a kezünkben komolyabb készpénztömeg, mert amint módunk van rá, rögvest kényelmi cikkekre váltjuk, melyeknek értelemszerűen nem lehet pénzben kifejezhető hozamuk. A játék korábbi változata valamivel árulkodóbb az itt elemzettnél: a start mezőn az ózdi gyáróriás füstölő kéményeit találjuk, azaz itt dolgozunk, és ha a munkának vége, kijövünk a gyárból, és indulunk fogyasztani. A kapott pénz tehát a munkánk ellenértéke: a fizetésünk,<sup>23</sup> a közvetlenül a mezőre lépéskor kapott további összeg pedig az olykori prémiumra utal. Gondoljuk meg, mit mond ez el a munka jelentőségéről! Egyetlenegyszer megyünk be havonta (tehát körönként) a munkahelyünkre. Éppen a fizetésnapon. A játékban tehát legfontosabb, legnehezebb és voltaképp egyetlen feladatunk a fogyasztás, a pénz elköltése, a munka szerepe marginális.

<sup>22</sup> Ezt figyelte meg a '90-es években Dancsi Katalin–Kondorosi Noémi is: i. m. 6.

<sup>23</sup> Vö. Dancsi Katalin–Kondorosi Noémi: i. m. 12.; Szakolczai Attila: TÖRTÉNELMI JÁTÉK-MŰLT...; Hammer Ferenc: i. m. 56.

Az alapkörülmények tisztázása után menjünk tovább a monetáris viszonyok vonalán. Mekkora a forgalomban lévő pénztömeg? Táblázatba foglalva így áll a helyzet (a főszövegben a játékszabály szerinti adatokat közlöm, zárójelben pedig azokat a számokat, melyeket egy húsz éve használatban lévő játék készletében mértem; a játék menetében gyakorlatilag kamatozó készpénz szerepét játszó takarékbetétkönyveket is feltüntettem):

## KÉSZPÉNZ

|              |                |         |              |
|--------------|----------------|---------|--------------|
| 50 Ft-os,    | 60 (60) db =   | 3 000   | (3 000) Ft   |
| 100 Ft-os,   | 60 (58) db =   | 6 000   | (5 800) Ft   |
| 200 Ft-os,   | 60 (60) db =   | 12 000  | (12 000) Ft  |
| 500 Ft-os,   | 60 (57) db =   | 30 000  | (28 500) Ft  |
| 1 000 Ft-os, | 60 (59) db =   | 60 000  | (59 000) Ft  |
| 5 000 Ft-os, | 60 (59) db =   | 300 000 | (295 000) Ft |
|              | 360 (353) db = | 411 000 | (403 300) Ft |

## TAKARÉKBETÉTKÖNYV

|               |              |         |              |
|---------------|--------------|---------|--------------|
| 5 000 Ft-os,  | 60 (59) db = | 300 000 | (295 000) Ft |
| 10 000 Ft-os, | 30 (30) db = | 300 000 | (300 000) Ft |
|               | 90 (89) db = | 600 000 | (595 000) Ft |

## ÖSSZESEN FORGALOMBA HOZHATÓ

1 011 000 (998 300) Ft

Nézzük most ehhez képest a játékbeli sikerhez szükséges pénzmennyiséget, amit annál is inkább célszerű megadni, mert ezzel egyúttal a főbb fogyasztási cikkek árviszonyainak rajzát is felvázoljuk:

## LAKÁSÁRAK

30 000 + (20 x 2 000) Ft (szövetkezeti)

40 000 + (20 x 2 000) Ft (társas)

70 000 Ft (örök)

## BÚTOROK ÉS HÁZTARTÁSI ESZKÖZÖK ÁRAI

|                |           |
|----------------|-----------|
| Szobabútor     | 25 000 Ft |
| Konyhabútor    | 15 000 Ft |
| Televízió      | 6 000 Ft  |
| Mosógép        | 5 000 Ft  |
| Hűtőgép        | 4 000 Ft  |
| Pingpongasztal | 2 000 Ft  |
| Rádió          | 2 000 Ft  |
| Kerékpár       | 1 500 Ft  |
| Porszívó       | 1 000 Ft  |
| Összesen:      | 61 500 Ft |

## EGYÉB

|                   |                  |
|-------------------|------------------|
| Takarékbetétkönyv | 5 000 Ft         |
| Könyvutalvány     | 2 x 200 = 400 Ft |
| Összesen          | 5 400 Ft         |

## ÖSSZESÍTVE

A győzelemhez szükséges: 136 900 vagy 146 900 Ft

Ez a maximális 6 főre: 821 400 és 881 400 Ft közötti összeg

Mindjárt az tűnik fel, hogy ha a legszélso, még elvileg is lehetetlen<sup>24</sup> körülményeket feltételezzük, akkor is pénzbőség, sőt pénzfelesleg jellemzi a kasszát, mely a külvilág pénzügyi vetületének metaforája. Ezt a bőséget pedig – tapasztalatilag legalábbis erre jutunk – nem indokolhatja az a cél, hogy az idő folyamán kialakuló hiány (tehát a játékbankók elvesztése) ne jelentsen gondot a játék menetében: két évtized alatt mindössze 10 000 Ft a hiányzó összeg. Azt kell tehát feltennünk, hogy ez a bőség a javak akadálytalan hozzáférhetőségét jelzi. A *GAZDÁLKODJ OKOSAN!* pénzvviszonyait tekintve azonban az 5000 Ft-os bankjegy megjelenése a legváratlanabb dolog. A játékon kívüli valóságban ez a címlet csak tíz évvel a játék piacra kerülése után jelent meg.<sup>25</sup> Emiatt – a bankjegycímletek oldaláról nézve – a valuta egy egysége sokkal értéktelenebbnek tetszik a külviláginál. Ám pusztá érzékcsalódásról van szó, hiszen a pénzbőség nem jár az árak emelkedésével; az infláció eleve kizárt, mert hiányzik a játékból az idő faktora. A játékbeli árak tehát nemcsak az egykorú külvilági árakhoz képest hatnak neveléségesen csekélynek, hanem a játék fiktív gazdaságában is azok. A *GAZDÁLKODJ OKOSAN!* eszerint rendkívüli osztársadalmi jólétet jelez, hiszen sok pénz és alacsony ár jellemzi a gazdaságot, ami – idő hiányában – magas átlagos életszínvonalat kell jelentsen. A játékos feladata tehát nem az, hogy a jólétét mások kárára megteremtse (mint a *MONOPOLY*-ban), hanem hogy felzárkózzon a fogyasztási igények kielégítésére korlátlan lehetőségeket biztosító átlagszínhez. *GAZDÁLKODJ OKOSAN!* annyit jelent, hogy 'Érd el az átlagot!'

Persze egyáltalán nem mindegy, hogy a magas átlag miféle jövedelemeloszlásból adódik. Vajon mennyire szolidáris a játékbeli társadalom azokkal, akik önerejükől lemaradnának? Azt tudjuk már, hogy fizetést (4000, esetleg 6000 Ft) kapunk, még ha munkát nem is igen végzünk. Biztosan csakis erre az összegre és a játék kezdetén kapott „alaptökére” (20 000 Ft) építhetünk. Ha a lehető legszerencsétlenebbül járunk, vagyis az összes körben rálépünk az összes olyan mezőre, ahol fizetünk kell, egy körben/egy hónap alatt akkor is csak 1350 Ft-tól szabadulhatunk meg.<sup>26</sup> Azaz a szerencsekártyák hatását most kizárva minden egyes hónap minimálisan 2650 Ft nyereséget hoz. Ha figyelembe vesszük a szerencsekártyákat is, akkor azt találjuk, hogy ha egy körben az összes költsékezést előíró kártyát kihúzzuk, akkor 1150 Ft többletköltség keletkezik, azaz még mindig van 1500 Ft szabad rendelkezésű jövedelmünk, és persze a kihúzott „játékoszomorító” kártyákat a következő körben már nem tudjuk újra kihúzni. A játékon kívüli világban ezt ma úgy mondanánk: az államilag korlátlan ideig garantált munkanélküli-segély ennyivel több a létminimumnál. A játékos semmit sem csinálva az elképzelt legrosszabb esetben is tehát 52-55 hónap, azaz négy-öt év alatt

<sup>24</sup> Lehetetlen ugyanis, hogy mind a hat játékos egyetlen időpillanatban győzzön, mivel egyszerre csak egy fő dobhat.

<sup>25</sup> A '90-es évek elején megismert bankjegy színe éppen a játék 5000 Ft-osának színével volt megegyező, úgyhogy azon sem lepődnek meg, ha a tervező – legalábbis tudat alatt – a játékból merítette volna az ihletet.

<sup>26</sup> Sőt igazából ezeket sem tekinthetjük csapásnak, mert kiadásaink például múzeumi látogatásból, mozi-zásból, vidám parki belépőből származnak. A legdrágább egyébként az élelmiszerbolti vásárlás (800 Ft), amely a korábbi kiadás „italbolti” látogatását váltotta fel, és tette illendőbbé. – Vö. Hammer Ferenc: i. m. 57.; Szokolczai Attila: *TÖRTÉNELMI JÁTÉK-MŰLT...*

megnyeri a játékot: megveszi, és berendezi a lakását. Mindez természetesen a kapitalista játékokban eleve képtelenség (ott ugyanis a többiektől kell elvenni a pénzt), és ehhez még a TELJESÍTSD A TERVET!-ben is legalább egy beruházási tervet el kell készíteni. Itt azonban az állam gondoskodása, a társadalom szolidaritása következtében az átlagos szintet végül mindenki eléri, még hozzá olyanformán, hogy a munkahely, pontosabban a kapun belüli munkanélküliség és a fizetés biztosított.

Az életszínvonal növekedése tehát mindenkit elér, rajtunk csakis az múlik, hogy milyen gyorsan történik ez. De tényleg, múlik-e rajtunk valami? Nem sok. A GAZDÁLKODJ OKOSAN! szinte semmiféle teret nem enged a stratégiaépítésnek. Legfeljebb abban dönthetünk, hogy takarékbetéteinket – ha mód van rá – rögtön berendezési tárgyakra váltjuk, vagy még lerójunk előtte néhány kört a kamatok begyűjtése érdekében. Taktikázni tehát nem lehet, a játékosársakkal sem kerülünk semmilyen interakcióba, így szerepünk a győzelemben elhanyagolható. Ezt az üzenetet – a szakirodalomhoz hasonlóan – magam is úgy értem: ne gazdálkodj, ne gondolkozz, ne akarj változtatni, de légy engedelmes, légy türelmes, légy okos, és meglesz a jutalmad, gyarapodhatsz. Pontosabban növelheted a fogyasztásaidat, légy fogyasztó ember!

A játékszabályban mégis mutatkozik egy kiskapu, amely lehetőséget ígér a játék zártságából való kitörésre. A kölcsön intézményére gondolok. Akármennyi pénzt felvehetünk a pénztárból egykörös lejáratra. Ez a momentum sokkal izgalmasabbá tenné a játékot, de én azt állítom, hogy soha egyetlen empirikus játékos sem alkalmazta a szabályzat eme szakaszát, mert van még egy kitétele: csak akkor kérhetünk kölcsönt, ha fizetéképtelenné válunk. Ám ez – mint láttuk – elképzelhetetlen. A gyakorlatilag soha fel nem vehető kölcsönnek viszont még elvileg sincsenek kamatai (ami végső soron a középkori kereszténység kamatszedéssel kapcsolatos aggályainak megisméltelése!):<sup>27</sup> néhányszor kimaradunk a dobásból, de a kör végén a felvett összeget kell csak megtérítenünk. A MONOPOLY empirikus játékosai ilyen szabályok mellett arra játszanak, hogy minél gyakrabban, minél nagyobb összegre adósodjon el. Ő ugyanis úgy tudja, hogy a tőke profitot hoz, tehát ha a kör végén csak az induló tőkeösszeget kell visszafizetni, akkor semmi sem előnyösebb az eladósodásnál. Ha azonban a GAZDÁLKODJ OKOSAN! táblája előtt ülve gondolkodna így, akkor rövid úton elbukna. Nem véletlen ugyanis, hogy nincs kamatfizetési kötelezettség a játékban, mivel az – elvben – felvett kölcsön itt nem játssza a tőke szerepét: nincs hozama, nem lehet „megforgatni”, csak költeni lehet belőle napi vagy hosszabb távú igényeink kielégítésére. Betéteinkre viszont kapunk kamatot, és nem is keveset: öt százalékat akár körönként (azaz havonta egy inflációt és profitot nem ismerő gazdaságban!), de csak akkor, ha szerencsés dobással a hármas mezőre lépünk. A kamatnyereség tehát szintúgy nem a felhalmozás kiszámítható következménye, nem gondoljuk, hogy betéteinket menet közben a pénztár befektetné, hanem az erkölcsi kötelességnek tekintett takarékoság váratlan jutalmáról van szó.

Hasonló a biztosítás természete is. Az egyetlen igazán komoly érvágást a „szerencsekártyák” egyike hozhatja el: elemi csapásban elpusztulnak nehezen összevásárolt lakásberendezéseink, kivéve, ha kötöttünk lakásbiztosítást. Éppen ezért mindenki jó előre köt ilyen még a lakás megvásárlása előtt. A tanítás az, hogy mindig gondolni kell a biztosításra, hogy csökkentsük a rizikót. Ez eddig meglehetősen közel áll a külvilág viszonyaihoz: ott sejlik mögötte a homo oeconomicus vagy még inkább a „homo reszke-

<sup>27</sup> A középkori egyházi tilalom épp az olyan, rendszerint szükséghelyzetekben adott kölcsön után szedett kamatra szólt, mint amilyenben a GAZDÁLKODJ OKOSAN!-ozó is kamatmentes fogyasztási hitelhez juthat. – Lásd Hans-Jörg Gilomen: WÜCHER UND WIRTSCHAFT IM MITTELALTER. *Historische Zeitschrift*, 1990/2. 269–270.

tő”<sup>28</sup> racionalitása. Ám van egy másik vonulat is a játékban: ellopták csomagunkat, amit persze soha nem kellett megvásárolnunk, de volt biztosításunk, ezért kapunk 2500 Ft-ot; balesetet szenvedtünk, de potom áron vásárolt CSÉB-ünk 5000 Ft-os térítése gyógyírt jelent a fájdalomra. Örömhírként értékeljük tehát ezeket a bonyodalmakat, hiszen jól járunk velük, miközben semmilyen kárt nem szenvedünk. Ezek a tragédiák az erkölcsileg helyes cselekedet, a biztosításkötés jutalmai.

A játék címében jelzett okos gazdálkodás láthatóan arra utal, hogy a játék alkotói nem racionális, hanem (általuk) etikailag elfogadott cselekvésekre kívánják indítani a játékost. A másodlagos játék mintahasználója tehát ugyan fogyasztó ember, de ugyanakkor nem homo oeconomicus, hanem homo ethicus. Egészen pontosan a mintajátékos számára a maximális haszon elérését nem a racionális mérlegelés teszi lehetővé, hanem bizonyos eleve adott erkölcsi szabályok elfogadása.

### II. 3. Hogyan játszik az empirikus játékos?

Az árak tekintetében szinte természetesnek tekinthetjük, hogy azok minden egyes üzletben azonosak, árverseny nincs. Kivétel azonban ez alól egyetlen termékcsoport: a lakásoké, amelyek megvásárlásának vizsgálata megnyitja előttünk az utat a befogadás során létrejövő anomáliák feltárása felé. Három úton is minőségileg teljesen azonos lakhelyhez juthatunk:<sup>29</sup> vásárolhatunk öröklakást bármely mezőn állva és bármikor 70 000 Ft-ért; beszállhatunk a 14-es mezőn szövetkezeti lakásépítésbe 30 000 Ft befizetésével, amit majd körönként legalább 2000 Ft-os törlesztéssel, összesen 40 000 Ft-tal kell megfelnünk; a 26-os mezőn társasházépítésbe is foghatunk ugyanolyan feltételekkel, mint előbb, ám avval a különbséggel, hogy a kezdő befizetés itt 40 000 Ft. A játék mindenestre érzékelteti, hogy helyesebb már a lakásépítéskor elkezdni a kollektív fellépést, nem elég majd a lakóközösségben részt venni, ezért drágább a társasházi lakás a szövetkezetinél. A társasházi lakás megvásárlása tehát nem túl előnyös, és az empirikus játékos nem is teszi ezt meg, hiszen elvileg az öröklakás bárhol megszerzhető, és annak összességében alacsonyabb az ára (70 000 Ft). De az öröklakás megszerzését sem forszírozza az empirikus játékos, mert az azt feltételezné, hogy a teljes összeg egyidejűleg rendelkezésre álljon, ezért így később jutnánk csak lakóhelyhez. Márpedig a játékszabály úgy rendelkezik, hogy addig nem vásárolhat senki bútort, amíg nincs lakása, így a lakásszerzésben a gyorsaság is igen lényeges szempont. Az empirikus játékos tehát – hacsak nem sújtja reményességét is leromboló állandó balszerencse a kockadobásnál – szövetkezeti lakást vásárol, és fizeti az OTP-nek a részleteket legfeljebb húsz körön át. Legalábbis a játékszabály igen határozottan kiáll amellett, hogy egy (minta)játékos csak az egész hátralék rendezése esetén lehet nyertes.

Ha azonban az empirikus játékos reakcióját, a használatot tekintjük, akkor kiderül, hogy még a játék gazdálkodási részébe zárt, imént vázolt üzenet, vagyis a „gátlástalan” fogyasztás propagálása is eltérül, azaz a másodlagos játék empirikus használója sem azonos a mintahasználóval. Ő (én) ugyanis nem fizeti ki a lakásvásárlásra fordítandó kölcsön utáni részleteket, illetve csakis addig teszi ezt, amíg meg nem szerezte a szükséges bútorok mindegyikét, utána pedig – az ellenfelek, azaz a köz egyetértésével – megnyertnek nyilvánítja a párharcot, megrövidíti a közt. Mi állhat a közmegegyezéssel támogatott szabályszegés mögött? Egyrészt bizonyára nem lényegtelen az a körülmény, hogy a játékosok összessége számára ettől a pillanattól kezdve a játék még (amúgy cse-

<sup>28</sup> Pályatársam, Szokol Réka szóalkotása.

<sup>29</sup> Azt, hogy a vásárlás pillanatáig hol lakunk, a játék nem tárgyalja.

kély) élvezeti értékét is elveszítene, hiszen az általában még hiányzó néhány részlet a szinte eleve elrendelt gyarapodás következtében nagyon hamar meg lehet szerezni, ezért aligha módosul már a győztes személye. Másrészt kár lenne a külvilágban tapasztalt minták hatását elhanyagolni: a 35 éves lejáratú OTP-lakáshitelek korszakát éljük. A '80-as évek Magyarországát a törlesztőrészletet úgyszólván a lakbér szépítve mondásaként kezelte (a '90-es éveké meg egyenesen eltörölte egy részét, vagyis pontosan az történt, amit a *GAZDÁLKODJ OKOSAN!* megelőlegezett).

De a szabálymódosítás/úzeneteltérítés egyszerűen egy játékba importált, a játéktól teljesen független tapasztalat lenne csupán? Mindenesetre, amikor Umberto Eco *INTERPRETÁCIÓ ÉS TÖRTÉNELEM* című írásában némiképp visszavonul az értelmezés szabadságát hangsúlyozó álláspontjából, igen meggyőzően érvel amellett, hogy a szövegen ugyan sok mindent lehet érteni, de mindent, bármit, esetünkben a „szöveg” szándékának nyílegyenes ellentétét azért – józanul – nem.<sup>30</sup> Kell lennie tehát valaminek magában a játékban, ami utat nyit e „félreértés” felé. És valóban maga a másodlagos játék szólja el magát, és ismeri be, hogy amit állít, az hamis: a homo ethicus és a fogyasztó ember (ebben a formában) összeegyeztethetetlen, sőt összeegyeztetésük megkísérlése – amint az majd a magántulajdon kérdése kapcsán kitetszik – egy harmadik embertípust hoz létre.

Az elszólást a játék messze legizgalmasabb mezőjén, a 17-esen leljük, amely háztartásigép-kölcsönzési lehetőséget kínál, és amely értelmezésem szerint a (késő?) kádári korszak és a rendszerváltás egy lényeges elemének sűrített összegzése. Ha a jó szerencse ide vezet minket, akkor összesen 1200 Ft kölcsönzési díjért hozzájuthatunk egy televízióhoz, egy rádióhoz és egy mosógéphez, amely árucsoport egy horribilis 13 000 Ft-os – egy összegben fizetendő – summától szabadítana meg minket, ha szaküzletben óhajtanánk beszerezni. A meglepetés csak ezután következik: a kölcsönzőben szerzett termékek után egyetlenegyszer kell kifizetnünk a kölcsönzési díjat, azután örökre használatunkban maradnak, a játék pedig kölcsönzött eszközökkel is megnyerhető. Sőt ha emlékezetem nem csal, jómagam minden esetben arra „játszottam” (azaz vártam), hogy úgymond kölcsönzéssel jussak hozzá ezekhez az árucikkekhez.

A kissé egyszerűcske lelkületű eredeti mintajátékos a kínálózó lehetőséget természetesen az elsődleges(nek szánt) játék, a nemesedő lelkű és gyarapodó tudású gyermekkel való azonosulás szintjén értelmezi, és arra jut, hogy a kölcsönzők nagyon hasznos dolgok. Mivel ezt megtanulta, kap egy olyan jutalmat, amelyet a másodlagos, lakásszerzős játékban hasznosíthat.

A másodlagos, felnőttes játék mintajátékosa már sokkal elmélyültebb gondolkodó. Az válik világossá számára a 17-es mező történetéből, hogy magántulajdon és életszínvonal-növekedés nem egymást feltételező fogalmak: a cél a fogyasztás, nem pedig a tulajdonszerzés. Nem az a fontos, hogy vegyünk egy tévét, hanem hogy nézhessük.

Az empirikus játékos azonban nem ér rá az efféle okoskodások követésére. Ő nem értelmez, hanem játszik. Nem tud semmiféle elsődleges játékról, gyerekeknek szóló tanulásról. Őt csak a lakásszerzés és -berendezés érdekli. Bemegy a kölcsönzőbe (a kassza, tehát voltaképp a nemzetgazdaság kölcsönzőjébe!), kifizeti az első időszakra esedékes kölcsönzési díjat, aztán bottal üthetik a nyomát a jogos tulajdonosok. Nem reagál semmiféle fizetési felszólításra, de nem is viszi vissza a tévét.

<sup>30</sup> Umberto Eco: *INTERPRETÁCIÓ ÉS TÖRTÉNELEM*. Vankó Annamária (ford.). In: *TÖRTÉNETELMÉLET II*. Gyurgyák János–Kisantal Tamás (szerk.), Osiris, 2006. 949–960., különösen 960.; Kappanyos András: *AZ INTERPRETÁCIÓ ÉRVÉNYSÉGE*. *Helikon*, 2001/4. 475–489.

A 17-es mező szándékolt célja az, hogy az alkotók megmutathassák, milyen szépen egymásba simul a fogyasztásból adódó élvezet a szocialista erkölcs tulajdonra vonatkozó tanításának követésével. Az empirikus játékos rálépett erre a mezőre, betartotta az utasítást, és már vetné is a kockát, csak hogy addigra már történt két nagyon fontos dolog. Egyrészt akit homo ethicusnak gondoltunk, az etikátlan volt, mert ellopta a tévét, amivel ráadásul a kasszát, azaz a közt rövidítette meg. Másrészt az, akit fogyasztó embernek hittünk, tulajdonos emberré vált. Íme itt áll előttünk a rendszerváltó ember, aki magántulajdonossá kíván válni, méghozzá a köztulajdonból, és aki történetesen iskolába jár, játszik.

Ezt az értelmezést terjeszti ki az empirikus játékos a lakás törlesztőrészleteire is, és így itt is a rendszerváltó ember lép előtérbe. Addig, amíg a győzelemhez megszerzendő javak összességét még nem kaparintotta meg, az fenyegeti, hogy ha nem teljesíti vállalt kötelezettségét, a törlesztést, akkor a pénztár/az állam/a társadalom megvonja tőle a hiányzó javak megszerzésének lehetőségét, emiatt aggályos pontossággal eleget tesz a lakástörlesztési előírásnak is. Ám attól a pillanattól, amikor az összes szükséges jószág az empirikus játékos használatába kerül, már nem teljesíti tovább a kötelezettséget. Illetve, még ha gondolatban teljesíti is, az mindenesetre már nem érdekes része a játéknak. Ebben a pillanatban viszont már lehetetlen megkülönböztetni a használatot a tulajdonlástól. Miközben, sőt mielőtt még a felnőttek azt játsszák, hogy köztulajdonban lévő lakásbérleteiket<sup>31</sup> magántulajdonná alakítják, méghozzá úgy, hogy mélyen a piaci érték alatti összeget fizetnek érte,<sup>32</sup> a gyerekek is kieszelik és végrehajtják ugyanezt papírlakásaikkal.

\*

Összességében a *GAZDÁLKODJ OKOSAN!* mintajátékosának az a célja, hogy választ találjon kisgyermeki létének kérdéseire, és közben – mintegy mellesleg – kicsit bekapcsolódjék a felnőttek világába is. Ez az alkotói elképzelés a játékosról azonban komoly strukturális (nevezetesen nemi és életkori) ellentmondásokkal terhelt, úgyhogy az empirikus játékos kizárólag a másodlagos, felnőtt „szövegrész” „olvassa el”, amely voltaképp a fogyasztást, illetőleg a fogyasztás és a köztulajdon kombinációját ünnepli. Csakhogy az indoktrináció sikertelennek bizonyul, mert az empirikus játékos ugyan ezt, vagyis a legvidámabb barakk koncepcióját „olvassa”, de a rendszerváltást érti rajta: az észlelt üzenetben a használatot a magántulajdon váltotta fel, a köztulajdon pedig csupán a tulajdonoszerzési aspirációk tárgyaként kapott szerepet. Így történt az, hogy a *GAZDÁLKODJ OKOSAN!* célja ugyan éppen a „rend” megőrzése volt, a recepció sajátosságai miatt azonban mégis annak felszámolását mozdította elő. Így döntötték meg a kádári kisemberek, pontosabban a legkisebb emberek, a gyerekek a Kádár-rendszert. Vagy mindenesetre akár így is el lehet mesélni, hacsak emlékezetem meg nem csalt.

<sup>31</sup> Ám bizonyos tulajdonosi jogokat már a nyílt és programszerű magánosítás, vagyis a rendszerváltás előtt is a lakásbérlekők gyakoroltak, azaz a használat és a tulajdon közötti határ már a tömeges privatizáció előtt is elmosódott volt. Hegedűs József–Katharine Mark–Raymond Struyk–Tosics Iván: *PRIVATIZÁCIÓS DILEMMA A BUDAPESTI BÉRLAKÁSSZEKTORBAN. Szociológiai Szemle*, 1993/2. 45.; 49.; 67.

<sup>32</sup> A budapesti bérlakások rendszerváltás utáni privatizációját vizsgáló kutatóknál olvashatjuk: „a legtöbb bérlakást a piaci érték 15 százalékáért adják el (amennyiben nagyobb felújítást az elmúlt 15 évben nem végeztek rajta), és készpénzfizetés esetén ennek is csak 60 százalékát kell kifizetni, vagy 10 százalékot készpénzben és a fennmaradó összeget 15 év alatt évi 3 százalékos rögzített kamat mellett”. (Hegedűs József–Katharine Mark–Raymond Struyk–Tosics Iván: i. m. 46.) Az ajándékozásszerű lakásmagánosítás nemcsak Magyarországon, hanem az egész keleti blokkban jellemző volt, lásd Hegedűs József–Tosics Iván: *A KÖZÉP-KELET-EURÓPAI LAKÁSRENDSZEREK ÁTALAKULÁSA. Szociológiai Szemle*, 1998/2. 12.