

(Gyermek)játékok (‘toys and games’)¹ jellemzői a kilencvenes és az ezredforduló utáni években²

Minden korszakra jellemző, hogy mit, hogyan és mivel játszanak az abban a korban felnevelkedő gyerekek. A gyerekkorunkban játszott játékok érzelmileg is olyan erősen érintik a személyiséget, hogy szemléletformáló erejük, az emberi kapcsolatokat modelláló szerepük szinte felbecsülhetetlen; a társas, másokkal együtt átélt, közösen alakított játék a sikeresség, az eredményesség, a kooperációs és vezetői képesség, az önmegjelenítés, a győzelem-elviselés és a veszíteni tudás, a kudarc-feldolgozás képességének is iskolája. Nem mindegy tehát, hogy milyen játékokkal és hogyan játszottunk mi a gyerekkorunkban, s az sem, hogy felnőttként saját gyerekeink kezébe milyen játékokat adunk, mire tanítjuk meg őket; mit kínál nekik az őket körülvevő világ.

Természetesen a gyerekjátékok közül számos játék évezredek óta örökítődik, ha változó formában és néven is (labdajátékok, ugrójátékok, kockajátékok, erőpróba-játékok, stb.) de ezek is módosulnak a különböző kultúrákban és korszakokban, s minden időszakban születnek újabb játékok is.

Milyen jellegzetességeket figyelhetünk meg az ezredforduló körüli idők játékaiban?

Játékszerek (‘toys’)

A nemzetközi játékipar termékeinek elterjedése Magyarországon

Az ötvenes évek szinte teljes zártsága – illetve az ebben a korszakban a játékboltokban is domináló orosz-szovjet játékok – után már a hatvanas évek végétől felbukkantak a nemzetközi játékipar egyes termékei (matchboxok, öltöztethető babák, tiki-takik; majd később, a hetvenes-nyolcvanas években a Lego-k, Duplo-k, Barbie babák, playmobilok, aztán a kvarcjátékok, nintendók, a „bip”-pen játékok, stb.), amelyek rögtön a „nyugati” világ, a fejlettség és a jólét szimbólumaivá is váltak. Ezeknek a játékoknak a többsége azonban jó ideig az egyéni utazások révén került az országba, a játékboltokban csak késve jelentek meg (ott is először a magánszektorban, trafikokban, stb.); a minden más szinte teljesen kiszorító nemzetközi áru kínálat, a Mattel, a Hasbro, a Disney birodalom játékaiknak – színeiben is jellegzetes³ – áradata a ‘90-es évekre vált jellemzővé, (A nemzetközi játékkínálaton belül is beszédes – az amerikai mellett – a kínai, tajvani stb. játékok aránya). Egy szó, mint száz: ahogy a televíziós csatornák között, a lemezforgalomban, az élelmiszeriparban, a gyógyszerkínálatban is meghatározóvá, s a hazait szinte kiszorítóvá váltak a „külföldről” származó termékek, ugyanez a folyamat zajlott le a játékvásárlásban is.⁴

A „nemzetközi játékok” kifejezés döntően két kultúrából származó játékokat jelent (a skandináv Lego a legszembetűnőbb kivétel): amerikai és jellegzetesen távol-keleti játékokat (ez utóbbiaknak széleskörű divatja van a gótól és ma-dzsongtól az origamin és wayangon át a tamagocsiig: Budapesten a kilencvenes években külön áruház is nyílt a távol-keleti játékok számára).⁵ Mindebben két, látszólag ellentétes tendencia érhető tetten: a mienkétől különböző, távoli kultúrák „megtanulásának” izgalma, egzotikuma, és a világ (e téren is zajló) homogenizálása a mindenhová ugyanazokat a játékokat eljuttató nemzetközi játékipar által.

A rajzfilmekhez, játékfilmekhez kapcsolódó játékok

A játékgyárak a kilencvenes évekre igen nagy arányban álltak rá arra, hogy kínálatukat összekössék a rajzfilmdivatokkal. Egy-egy egész estés Disney-film azonnal játékszerek, képeskönyvek (pólok, matricák, füzetborítók, egyéb gyerek tárgyak) dömpingjét indítja el, amelyek az éppen kurrens rajzfilm figuráit ábrázolják; de a játékipar és a rajzfilmgyártás összefonódása már a vendéglátóiparra is kiterjedt, hiszen a gyerekmenükhöz „ajándékként” kapcsolt játékfigurák a gyorsétkezdékben is a mindenkori siker-rajzfilmek (*101 kiskutya, Aladdin, Pokahontasz, A kis hableány, Kasper, Az Oroszlánkirály, A Notre Dame-i toronyőr, Batman, Pókember, Mulan, Egyiptom hercege*, stb.) figuráit használják fel a fogyasztás fokozására. (Nem csak rajzfilmekre, de a fiatalabb nemzedék körében népszerű bármely filmre ráépülhet a játékipar: így jelentek meg a Star Wars figurái Lego-csomagokban, így készültek Gyűrűk Ura- és Harry Potter-társasjátékok az ezredforduló utáni években). Ez az összefonódás olykor az ellenkező irányban is érvényesül. Jó példa volt ez utóbbira a „dínó”-örület második hulláma: amikor az *Őslények országa* és a *Denver* hatására⁶ mindent előzőlnő dinoszaurusz-figurákat már nem lehetett eladni, a játékipar érdekeltté vált egy olyan film elkészültének támogatásában, mint a *Jurassic Park*, amely újabb népszerűséget adott ezeknek a játékoknak.

A dínó-örület egyébként önmagában is nagyon érdekes jelenség, és összefüggésben van a '90-es évek számos más világgép-sajátosságával is, (például a természet fenyegetettsége, végítélet-pszichózis – hiszen kihalt fajokról van szó); de az apokaliptikus asszociációkkal szemben megjelenik ebben a szimbólumban egyúttal a 20. század mindenhatóság-optimizmusa is: az a sugallat, hogy a tudomány mindenre képes, még kipusztult világok feltámasztására, a történelem újraírására is. A szimbólum fontos eleme továbbá a biztonságos jelent – mintegy az ember elfojtott tudatalattijából – fenyegető szörny-világ, illetve másfelől ennek a szörny-világnak a domesztikálása is, stb. (Egyfelől szörnyek, másfelől szeretnivaló szörnyecskek a kor játécai között egyébként is igen nagy arányban fordulnak elő). Az őskor felé fordulásban mindenképpen benne van a modernitás kilencvenes évekre hangossá vált válságának kifejeződése; a dínó-kultusz a modernitás csődjének reakciója is.⁷ Mindenesetre az őslények mindent elárasztanak: van dínós gumicukor, sós ropogtatnivaló, levestészta és homokozó-forma, a könyvkiadás a legkülönbözőbb életkorú és műveltségi szintű felnőttek és gyerekek érdeklődését is kielégíti e tárgyban, és persze tereli is ezen téma mint divattéma felé.

Számítógépes játékok

A játékszerek területén a másik legszembetűnőbb és leginkább közismert változás a számítógépes játékok elterjedése. (A számítógép, ha nem szorítja is ki a gyerekszoba hagyományos kellékeit, jelentős időmennyiséget átvesz a gyerekeknek a kézbe fogható

játékszerekkel – babákkal, katonákkal, autókkal, társasjátékkal – való foglalkozásra fordított óráiból.⁸⁾

A '80-as évek végén fellángoló Game boy- és Nintendo-őrület után a '90-es években a PC-k szélesebb körű elterjedésével az azokon játszható játék-programok is viharos gyorsasággal terjedtek. Előbb csak szerényebb, mára már muzeális jellegűnek tűnő Spektrum, Commodore típusú gépeken; majd az XT 286-os, 386-os, 486-os gépeket követték a Pentiumok, a fekete-fehér monitorokat a színes, egyre finomabb képminőségű monitorok, s ezeken egymást váltották az egyre újabb s egyre tökéletesebb kidolgozású játékok is. (A számítógépek memória-kapacitása – a gyerekek között is – státusz-szimbólummá vált, hiszen ettől függ, hogy valaki szert tehet-e az újabb és még újabb – s persze egyre több memóriát igénybe vevő – játékok közül olyanokra, amelyek a többieknek még nem lehetnek a birtokában.)

A számítógépek terjedése hasonló módokon ment végbe, mint korábban a televízióké és magnetofonoké, a gyerekek úgy gyűltek össze egy-egy még ritkaságnak számító gép elé játszani, ahogyan annak idején hokedlivel, kis számlival televíziót nézni vonultak a felnőttek a szomszédba; vagy ahogyan kezdetben, a még ritkaságnak számító színestévé korszakában egy-egy színesben élvezhető, látványos film megtekintéséhez hívták át a készülék-tulajdonosok a „szegényebb” rokonokat, barátokat. (A floppy-n, majd CD-n cserélgethető játékok vándorlása pedig a videokazettán egymástól átvett filmek vagy az átmásolt magnófelvételek korszakát idézi.)

De a „számítógépezés” nem csak egy a játéklehetőséget nyújtó újfajta technikai eszköz közül, hanem – természetéből adódóan – olyan eszköz, amely gyökeresen átformálja a gyerekek életmódját. Már a tévé is maga elé szögezhetette a gyerekek jelentős részét, s megnövelte ezt a lehetőséget a videó elterjedése, hiszen ahol a szülők nem fordítottak kellő figyelmet arra, hogy másféle kulturális minták alternatíváját állítsák a gyerekek elé, vagy más módon határolják be azt az időt, amelyet a gyerekek képernyő előtt tölthetnek, ott már ezen eszközök révén is kialakulhattak a „képernyőfüggőség” tünetei. A számítógéppel ez a képernyőfüggőség ugrásszerűen tovább fokozódik, hiszen a filmnézés a gyerekek jelentős része számára – aktivitásigényük miatt – egy idő múlva unalmassá válik. A számítógép azonban számos vonzereje mellett (a mind tökéletesebb színes képi kivitelezés esztétikai élvezete, a próbák teljesítésével elérhető sikerélmények, a viszonylag bonyolult technika kezelése adta önbizalom, a játékoknak az egyéni érdeklődés kielégítését is lehetővé tévő választéka, stb.) az aktivitásigényt is leköti (az más kérdés, hogy a hagyományos, sokmozgásos gyerek-életformával szemben a számítógép melletti aktivitás igencsak korlátozott). Nem állítható, hogy a gyerekek életéből ezzel kivesznének a mozgásos formák, (hiszen a „számítógépes gyerekek” nagy része is sportol, labdajátékokat játszik, futkározik), de ezen mozgásos játékok aránya egyértelműen csökken, s talán még szembeötlőbben csökken a játékok közösségi jellege is. Sok esetben a számítógép mellett is együtt ülnek, játszanak a gyerekek – mondhatnánk tehát, hogy az örömteli közös játék nem vész ki a gyerekek világából, csak átalakul –, többnyire azonban ilyenkor is csak egy, maximum kettő nyomogatja a billentyűket közülük, a többiek csupán passzív megfigyelők, szurkolók lehetnek. Egymás mellett, párhuzamosan bámulják a képernyőt, és egyedül „harcolnak” a géppel. A közös jelleg tehát korántsem olyan, mint a hagyományos körjátékokban, társas- és csapatjátékokban. (Legfeljebb egymás utáni és páronkénti versengésre, illetve a történések megbeszélésére, az ismeretek kicserélésére van mód.⁹⁾ Ráadásul egyértelműen nő azon idő aránya is, amit a gyerekek valóban egyedül töltenek (a magányos számítógépezés pedig a hagyományos egyszemélyes időtöltések – babázás/katonázás, rajzolgatás és főleg: az olvasás – mennyiségét csökkenti.)

Az igazsághoz tartozik, hogy főleg az ezredforduló után a számítógépes kultúrában megjelentek a mozgásszegény életformát enyhítő (számítógép-alapú) játékok is. Ilyen például a Geocatching-mozgalom, ahol a GPS¹⁰ segítségével kell szép természeti kör-

nyezetekben megtalálni az úgynevezett geoládákat. A „rökavadászat”, tájékozódási futás ezen újabb formája a számítógépes kultúrát ötvözi a természetjárással, és egyfajta virtuális közösség-teremtő forma is, hiszen a geoládákban a megtaláló nem csak ottjártát regisztrálhatja, hanem ki is cserélhet egyet a behelyezett apró ajándéktárgyak közül, s ezzel a résztvevők mintegy kölcsönösen megajándékozzák egymást. Aki pedig kellő számú ilyen ládát fedezett fel, jogot szerez arra, hogy mintegy „magasabb osztályba lépve” maga is elhelyezhessen valahol újabb ládákat.

A számítógépes játékok elmagányosító hatása ugyan továbbra is fennáll¹¹, és a szobájukba zárkózó játékfüggők ennek súlyos fokát is elszenvedhetik, ám a játékok fejlődése több teret is nyújt a közösségi tevékenységnek: mind több az olyan interaktív játék, ahol a játékos nem csupán a géppel játszhat, hanem más játékosokkal is, egyes játékokba pedig a hagyományos társasjátékoknál jóval többen is bekapcsolódhatnak. Sőt, az ezredforduló után terjed a nemzetközileg játszható játékok köre is, amelyek a világ legkülönbélebb pontjain élőket kapcsolják össze a közös játéktevékenységben.

S figyelembe kell venni azt is, hogy a különböző hordozható számítógép-leszármazottak révén oldódik a szobába-zártság is: a kézben-zsebben hordható készülékek bárhol, út közben, a „természet ölén” is használhatók, s így az ezredforduló után a „digitális függő” is mobilabb (és egészségesebb) formában hódolhat szenvedélyének.

Mindenesetre a számítógépes játékok típusai, népszerűségük és arányuk is nagyon jellemzőek a korszakra, érdemes tehát – a teljesség igénye nélkül – sorra venni típusaikat.

Harci játékok

- háborúk, csaták: lövöldözés;
- kézzel – mármint a monitoron megjelenő figurák kezével – vívott ütközetek (vívás, karate);
- „kalandjátékok”: szörnyek (hatalmas pókok, mérges kígyók, sárkányok, szellemek, „mesterséges szörnyek”) elleni küzdelmek;

Ezekben a játékokban, amelyekben a mozi- és tévéfilmek világa folytatódik, sok a halott, és sok a vér; az agressziókiélés áttételes lehetősége jellemző rájuk: az agresszió ezekben a játékokban egyértelműen ügyességnek, s mint ilyen, dicséretesnek minősül.

A számítógépes kalandjátékok jellemzői: végtelen bolyongás labirintus-terekben, állandó veszedelmek, rész-sikerek, fokozatosan megtanulható eszközök és a végső győzelem szinte elérhetetlen távolba tolása. Egy játékosnak több „élete” van (sőt, néha az életek száma végteleníthető); praktikusán ez a néhányszori „feltámadás” csökkenti a folytonos újakezdés unalmas procedúráját, de – s ez már e játékok világgépével összefüggő sajátosság – a játék közben elkerülhetetlen kudarcok frusztrációját is csökkenti, és a „halál” súlyosságát még a rajzfilmeknél is inkább relativizálja.^{12,13} A kalandjátékoknak egyébként megint csak igen erős a rajzfilmkultúrával való összefonódottsága: számos kalandjáték különböző Disney- és egyéb rajzfilmprodukciók számítógépes változata, ami azt a hatást is magában rejt, hogy kedvenc rajzfilmtörténetünkbe mi magunk is beléphetünk¹⁴: vagyis az álomvilággal való kétoldalú kapcsolat, a részvétel és a fantáziával való szabad rendelkezés illúzióját kelti. (Csak illúzióját persze, hiszen a programok lényege szabott, kötött.¹⁵)

Választásokon múltó („elágazásos”) történet-játékok

Ezek is kalandjátékok, csak itt nem az agresszióé a főszerep. (Mivel jelentős részben angol felirattal, hangbemondással készül, elvben alkalmasak nyelvgyakorlásra is.). Pozitívnak tűnő jellemzőjük az is, hogy látszólag a könyvet olvasó embernek a cselekményen, annak kimeneti lehetőségein való elgondolkodását utánozzák, valójában azonban az ilyen típusú játékot is szükségképpen meghatározó kötött variációk végül is nem a gondolkodás szabadságának kedveznek: a játékosnak inkább meg kell találnia és „be kell vágnia”, meg kell tanulnia a programozó által kitalált „helyes utat”.¹⁶

Szimulációs játékok

- autóversenyek;
- repülőgép-vezetési és légi harc-szimulációk;
- tank és egyéb jármű (tengeralattjáró, stb.) vezetésével kombinált csaták;
- e játékok speciális alfaja a sportszimuláció (futball, kosárlabda, golf, tenisz és egyéb sportjátékok; olykor – például az „olimpia” vagy „tízpróba” típusú játékokban – egymással kombinálva is).

A járművezetés-szimuláció egyrészt kétségkívül fejleszti a reflexeket (mint egyébként a „verekedős” játékok is), ugyanakkor itt az a (veszélyes) illúzió keletkezik, mintha a játékos már tudna is vezetni. (Ráadásul e játékokban az útdalalak letarolása, a felbukkanó járókelők, autók elsöprése túlélhető: a sebesség általában magasabbra értékelt, mint a „balesetmentesség”. Nagy kérdés, hogy ez nem hat-e kártékonyan az ilyen játékokon felnövő gyerekek majdani autóvezetési stílusára is.) Mint a kalandjátékok a rajzfilmekre, ezek az autóverseny-típusú játékok nagymértékben az autó-kultuszra épülnek (Forma 1, stb.); s hasonló kultusz-jelleggel építkeznek a sport-szimulációk is (a futballsztárok és -csapatok, kosarasok, ökölvívók, stb. kultuszát tudatosan beépítik ezekbe a játékokba is). Az ügyességfejlesztés és a versenylehetőség mellett e játékokban a gyerek az egyébként istenített sztár (az autóversenyző Schumacher, a kosaras Jordan vagy a labdarúgó Ronaldo) mozgatójává lehet – ez megint olyan sajátosság, amely által a számítógépezés a gyereket a (magnövelt személyes fontosságra alapozott) részvétel illúziójában részesíti.

A lehetőségek egy másik irányát aknázza ki az ezredfordulón a wii (illetve az ehhez hasonló játékok), amelyben nagyobb szerephez juthatnak (a gombnyomásos reflex gyorsaságán túl is) a játékos mozgásos képességei, hiszen ez már olyan „virtuális valóság” játék, amely közvetlenül képes leképezni a résztvevők mozgásait.¹⁷

Stratégiai játékok -- civilizációk felépítése, megvédése, stb.

Ezek a játékok inkább idősebb és absztraktabb érdeklődésű gyerekek (és felnőttek¹⁸) kedvencei: egyrészt érzékeltetik a társadalom bonyolultságát, másfelől óhatatlanul le is egyszerűsítik a társadalomképet, hiszen a programok e játékok esetében is mindössze néhány variációt tesznek lehetővé. A háború/rombolás ezekben is eléggé nagy arányban van jelen: többnyire azt sugallják, hogy a társadalmakat a pénz, a harc/erőszak és a véletlen mozgatják (ugyanis gyakran a két előbbi – a pénz és az erőszak – ügyes használatával lehet eredményt elérni ezekben a játékokban, a nehézségeket pedig véletlen-generátorral adagolt ellenséges erők támasztják). Vannak persze kevésbé agresszív társadalomépítő játékok is, s ezek valóban hozzájárulhatnak a gazdasági élet vagy általában is a társadalom egyes összefüggéseinek tudatosulásához.

Logikai jellegű játékok (sakk, go, tetrisz, labirintus-játékok, klasszikus kártyajátékok, stb.)

Ezek végül is klasszikus gondolkodtató játékok; számítógépes változatuk egyik fő sugallata megint csak az, hogy „a számítógép mindenre jó”. (Hasonló mondható el a klasszikus ügyességi játékok – biliárd, teke, flipper – számítógépes szimulációjáról is.)

„Interaktív” játékok

A számítógépes játékok a kilencvenes években viszonylag legújabb generációjában a kép már játékfilmszerű, vagy valóságosan is játékfilm-részletek betáplálásával készül: ezekben külön hangsúlyt kap az „interaktivitás”, a történetalakítás lehetősége, a mozizáló „aktívabb” tétele. (Ez az „aktivizálás” persze a kötött variációk miatt itt is csak viszonylagos, de a film passzív nézéséhez képest valóban a részvétel nagyobb mértékének illúzióját kelti¹⁹, és a számítógépes kultúrára általánosan jellemző „próbálgatás”, csináld magad” szemléletet kétségkívül megerősíti.²⁰)

*

Nem kívánunk állást foglalni abban a vitában, amely a számítógép átkai és áldásai körül folyik: nyilvánvaló, hogy a számítógép, mint bármely technikai találmány, óriási lehetőségeket és veszélyeket hord magában egyszerre; s persze azok közé a legjelentősebb találmányok közé tartozik, amelyek alapvető életforma- és szemléletváltozásokat is magukkal hoznak. A számítógépes játékok természete (az egymás utáni „pályák”, újabb játszmák szinte végtelen sora, az időleges kudarcok és kijavításuk reménye, stb.) könnyen vezethet egyfelől erős függőséghez, másfelől komoly frusztrációhoz. Növeli ugyan az egyén alkalmazkodóképességét, de irányítottságát is a program determinált keretei, terelő „falai” között.²¹

A „virtuális valóság” tehát a kor egyik kulcsfogalma, s mint ilyen, korántsem csak a játékokban és az új kommunikációs formák terén jellemzi a ’90-es évek világot. Hiszen a gazdaságot is virtuális pénzmozgások uralják: mind nagyban, amikor virtuális, illetve nemlétező tőkék cserélnek gazdát, pénzek, amelyek túlnyomó része mögött nincs termelés; mind „kicsiben”, a kártyára kapott fizetés világában, ahol a bank a havonta fizetendő díjakat közvetlenül a számláról utalja tovább, és szinte teljesen követhetlenné válik, hogy mi történik ott, ahová a pénz – fém és papír testét levetvén – a valóságból átkerült: az egymással összekapcsolt számítógépek szövevényének belsejében. A virtuális tőke és például a virtuális játékok összefüggése természetesen nem olyan egyszerű, mint ahogy például a vulgármarxizmus ábrázolná: vagyis túlságos leegyszerűsítés volna azt állítani, hogy a virtuális játékok divatja egyszerűen a világgazdaságban eluralkodó virtuális pénzmozgások természetét „tükrözi”. De másfelől nem is csupán véletlen egybeesésről van szó, s még csak nem is csupán arról, hogy a számítógép mint új technikai lehetőség megteremti a minél tökéletesebb valóságutánpótlás lehetőségét, s ezt az új lehetőséget aztán az élet legkülönfélébb területein felhasználják.

Tamagocsi

A számítógépes kultúra korai, „game boy” szakaszának örököse a „tamagocsi”, amely a kilencvenes évek utolsó harmadában érte el Magyarországot. Erre is jellemző (vonzerejében szerepet játszik), hogy az ázsiai kultúrából származó játék, s már megjelenése előtt „legendája” volt: a „lám, mire képes a (japán) csúcstechnológia” mítoszának részeként. A csúcstechnológia ezúttal a „háziállat-tartás” imitációjára „volt képes”; egyesek szerint elidegenítetten, mások szerint olcsón és higiénikusan helyettesítve a gyerekhez kötődő élőlényeket (kutya, macska, kismadár, teknőc, tengerimalac). Szó lesz még a „virtuális valóság” szerepéről a kilencvenes években; s a tamagocsi is a virtuális valóság játéka: mesterséges lény, akiért valóságos érzelmeket lehet mozgósítani, akiért az ember – a gyerek – felelősnek érezheti magát (hiszen etetni, itatni, játszani stb. kell vele); de e felelőség kétélű, hiszen mégsem igazi élőlény, így pusztulása nem lehet olyan teher, mint a valóságos élet vége (s mert a gyerekek az „állatka” életét-halálát félig „igaziként” éli át, ennek megint az lehet a következménye, hogy a valóságos halálhoz való viszony is veszít a súlyából).²² Mint minden divatjáték, a Tamagocsi is gyors inflálódáson ment át: először egy-állatos volt a játék, aztán megjelent a több állatból választható kínálat, későbbi változatában már párhuzamosan futtatható állat-életekkel. (Ez a divatörület egyébként eléggé rövid lefutásúnak bizonyult: a 10 ezer forintos kezdőár gyorsan mérséklődött 5 ezerre, s rövidesen megjelentek az 1200 forintos, majd 1000 forint alá süllyedő árú „utánzatok” is.)

Nosztalgia-, és tradicionális játékok; mű-anyagok és a természetesség vágya

Az efemer divatok gyors változásaival szemben korunkra jellemző az is, hogy -- a bútorokban, öltözködésmódban, történelmi érdeklődésben stb. megnyilvánuló nosztalgiához hasonlóan -- a játékok között is felbukkantak a nosztalgia-játékok; ezek persze elsősorban a felnőttek számára bírnak nagy jelentőséggel, hiszen az ő szemükben ezek a játékok gyerekkoruk, sőt, elődeik világát idézik és élesztik föl. (Világkép-alakító szerepük abban van, hogy egyes régmúlt korok kultúrájának elemeit – már csak azáltal is, hogy jelen vannak, hogy új játékként megvásárolhatók – beemelik a mai világ tárgykultúrájának kellékei közé).

A nosztalgia (a játékok területén is) elsősorban két irányba nyúl vissza:

- A népi játékok, illetve hagyományos módon készített játékok felelevenítése: rongybabák, csutkababák, fajátékok, pörgettyűk, a betlehemezés szokásának és jellegzetes tárgyainak újra-elterjedése, stb.
- „Polgári játékok”: babaházak, vasutak-gőzgépek, Märklin-játékok, egyéb fémjátékok, ólomkatonák, Monopoly, Capitaly, újonnan nyomott, de a régi külsőt másoló (facsimile) kártyák.
- Lényegében e „városi” játékok körébe sorolható a nosztalgia-játékok egy egészen más eredetű, más asszociációkat keltő csoportja: megjelentek az ötvenes évek esetlen fémjátékainak utánzatai is: a nosztalgia a történelemmé vált szocializmus játékeit is elérte.²³

A nosztalgia célja az elfeledett vagy elfeledtetett múlt beemelése a jelenbe, de egyúttal a jelen leértékelését is jelenti: a játékgyárak kínálatának színes-friss csillogásával szemben a nosztalgia-divatot támogató felnőttek a gyerekeket egyedibbnek, emberközelibbnek, s ezáltal értékesebbnek érzett játékokkal próbálják körülvenni.²⁴ (A Magyarországon az ugyancsak a '90-es években meggyökerezett Waldorf-iskola például tiltja is a családoknak a műanyag játékok használatát, s helyettük a hagyományos, természetes anyagokból

készült játékok, a sorozatgyártással szemben pedig a kézművesség felé fordul; a családokat e fordulat végrehajtására ösztönzi.)

Persze azért a '90-es éveket is jellemzi az olcsó, gyorsan tönkremenő műanyag játékok tömeges jelenléte, amelyek esetében a mennyiség válik értéké. A gyerekeknek a szó szoros értelmében százával veszik a kisautókat, katonákat, „törpöket”; a fogyasztói kultúra felívelő szakaszának tipikus tünete ez: mindenből minél többet; a játékok vonatkozásában is elsősorban azok mennyisége számít. A játékok között is elburjánzanak az utánzatok: olyanok, mint a drága valódiak (presztízs-szempont), de mivel utánzatok, ezért szélesebb rétegek számára is elérhetőek, (akárcsak az ál-Adidas, -Reebok, -Nike cipők, sportruhák).²⁵ Bizonyosra vehető, hogy egy nemzedék múltán ezek a műanyagjátékok is nosztalgiákat keltenek majd, hiszen az akkori felnőtteket ezek fogják gyerekkorukra emlékeztetni, de minőségük mellékessége, s ebből adódó eldobhatóságuk következtében azért feltehetőleg más mélységű érzelmek épülnek hozzájuk a gyerekek alakuló világlképében, mint amilyenek egy évekig használt – vagy főleg egy több generáció által is használt – játékhoz fűződhetnek.

A műanyagjátékokkal párhuzamosan, de azokhoz képest tudatosan vállalt alternatívaként – a lakásmódhoz, öltözködéshez, az étkezési kultúra változásához hasonlóan – a játékok között is a természetes anyagokból készült játékok: a fából, (sőt, például a ma-dzsong esetében elefántcsontból) faragott játékok, a csuhéból készült bábuk, rongyból varrt babák; az agyagsípok, fafűrűk, fűzfaágból faragott sípok stb. kínálata is növekszik a kilencvenes években; illetve – mind több helyütt – ilyenek készítésére tanítják, buzdítják a gyerekeket is. E játékok nagy része népi eredetű, illetve a népi hagyományok továbbfejlesztésével létrejött újabb játék, s mint ilyen, ideológiai ellenpólist is képez a „kozmpolita” áru kínálatával szemben.²⁶ (Ugyanakkor a ritkább anyagokból készült játékok éppúgy, mint az utánzatokkal versengő „valódi”, „márkás” játékok, piaci árak magas volta folytán csak a gazdagabbak számára elérhetőek; ez a társadalom szegmentálódásához vezet a gyerekjátékok területén is: a gyerekszobák játék-összetétele a társadalmi lehetőségek függvényében is igen különböző.²⁷ Az értelmiségi családokban a fogyasztói kultúra minőségibb szakaszának megjelenése a jellemző tendencia: inkább kevesebb játékot, de jobb minőségűt.)

Logikai játékok

A tudománynak (s ezen belül a matematikának) a világban (a termelésben, a gazdaságban) látványosan megnövekedett szerepe a játék-kínálat alakulásában is kimutatható. A mechanikus játékok mellett terjednek a logikai képességeket fejlesztő játékok: több önálló bolt is létrejött például logikai játékok árusítására. (A piaci társadalom kialakulása egyébként is kedvezett a specializálódásnak a játékpiacon is; ez az eddig említett játéktípusokra is érvényes, például: Lego-szaküzletek, régi játékok boltja, stb.). A logikai játékok a matematika presztízsén kívül azért is terjednek, mert a logikai képességek (és a logikai játékok) mint a versenyhelyzetben való sikeres helytálláshoz hozzásegítő képességek (illetve mint az e képességeket fejlesztő eszközök) is fontossá váltak.

Az is korjellemzőnek tekinthető, hogy a játékokat – s ez is érvényesül a logikai játékok tekintetében is – a felnőttek egyre nagyobb arányban mint tervszerű fejlesztő eszközöket veszik számításba.

Csecsemő-fejlesztő játékok

A versenyhelyzetre való felkészítés ugyanis a versenytársadalomban már a bölcsőtől kezdődik, (helyenként már az általános iskola első osztályába is valamiféle felvételi vizsgán keresztül lehet csak bejutni); ennek következtében az óvoda is mindinkább „iskolásodik” (matematikaórák, néhány betű megtanítása, feladat-centrikusság). Aki tehát nem akarja, hogy gyermeke lemaradjon a versenyben, az úgy érzi, hogy már a csecsemő kezébe is öt fejlesztő játékot kell adni; s ezt az igényt is kiszolgálják a már említett nagy játégyárak. Kínálatukból mind több lakásban láthatók az Activity-box típusú játékok; színre, főmára gondosan tervezett, hangot is adó kis oktató-gépek, amelyek összekapcsolják a „kellemest a hasznossal”. Ugyancsak a bölcsődei és óvodai fejlesztő játékok kínálatát gazdagítják azok, amelyekben geometriai formákat kell beilleszteni a körvonalukat követő lyukakba; olvasási képesség nélkül is alkalmazható „tesztek”; a helyes-helytelen választásokat hangjelzéssel mutató „bip-pen” (hangjelző toll), stb.

Lélektani társasjátékok

A verseny mellett a századvég-ezredvég korjellemzője az általánosan felfokozódott pszichológiai érdeklődés is. A számítógépes játékok és a szórakoztató elektronika különböző válfajaihoz kapcsolódó megannyi időtöltés azáltal, hogy képernyő elé köti, mint erről már többször is esett szó, igen nagy mértékben atomizálja is a fiatalok társadalmát, s így az emberi kapcsolatok és az ember belső világa – vagyis ami kívül esik a számítógép hatókörén – igencsak felértékelődik. Az ebből fakadó igényhez kapcsolódnak az egyre szaporodó, egymás és önmagunk jobb megismerését szolgáló „pszichológiai” társasjátékok. (A kilencvenes évek ezotéria-, transzcendencia felé fordulásával születnek társasjátékok ezen igények kielégítésére is.)

Játékfajták ('games')

A kilencvenes években tovább folytatódott az a tendencia, amelynek során a gyerekek mind több idejüket töltik valamilyen képernyő előtt, (az ebből adódó ártalmakat még leginkább sportokkal mérsékelve): a közös játékok (körjátékok, ügyességi játékok, azok a játékok, amelyek során fontos szerepet játszanak a természet színhelyei, egyáltalán a természetes térben játszott játékok) vagy eltűntek, vagy a minimális szintre szorultak vissza. Az ember társas lény, tehát a mai gyerekek is természetesen sok közös elfoglaltságban vesznek részt, számítógépes vagy videós élményeiket is megbeszélik egymással, de közösségi életük egyértelműen szűkebb, mint a korábbi nemzedékeké.

Virtuális valóság a játékokban

Amikor a 20. században kialakult az elektronikus média, ezzel az is mindennapi élményünké vált, hogy az ember a valóságos világ helyett igen nagy arányban annak utánzatával (utánzataival), leképezésével kerül kapcsolatba. A tömegesedés (és a tömegességé vált igények kielégítésére az utánzatok elterjedése) pedig nemcsak minőségromlással járt – amire a kultúra értékelvű és elitista nézőpontú védelmezői már a múlt század második felétől egyaránt kétségbeeséssel reagáltak –; hanem gyökeresen átformálta az ember és világ viszonyának egészét is. Ahogy az ember-teremtette „második természet” – a civilizáció – sok tekintetben eltávolította az embert eredeti természeti gyökereitől,

úgy az ebben az újabb fordulatban létrejött harmadik „természet” – az első és második „természetet” is helyettesítő leképezések, utánpótlás világa – még közvetettebbé teszi az ember viszonyát a valósághoz. A kilencvenes évek világgépét a valóság helyett már igen sokszor virtuális valóságok uralják.

A számítógépes játékok fejlődése is afelé mutat, hogy a valóságot minél inkább helyettesítő, azt minél inkább imitáló mesterséges valóságot hozzanak létre, az ember, a géphasználó minél több igényét ezen a virtuális valóságon keresztül elégítsék ki. Tudjuk, hogy e fejlődés (a fényképezés, film, telefon, rádió, hangrögzítés, televízió, videó, számítógép lépcsőfokain áthaladva) ma már a szűkebb értelemben vett „virtuális valóság”-játékoknál tart (amelyekben a különböző érzékletekhez szülő elemek – a tapintási érzékleteket imitáló kesztyű, a retinára vetítő szemüveg, stb. – együtt a valóság teljes illúzióját próbálják létrehozni). Sokat vitatják, hogy ezek a játékok ártalmasak-e: egyesek szerint igen, mert sorompót hoznak létre a virtuális és az empirikus valóság között, és az új nemzedékeket kiszakítják az élet valóságából. (A távolodás a valóságtól egyébként más vonatkozásban is jellemző: a valóságutánczó játékokat a játékszerek (toys) között is egyre nagyobb mértékben háttérbe szorítják egy mesterségesen kialakított világ „nemlétező eredeti” tömegesen piacra dobott utánpótlásai; például az autókat az intruderek, transzformerek, az emberfigurákat a szörnyek és mutánsok, stb.). Mások szerint viszont a (szűkebb értelemben vett) „virtuális valóság”-játékok is csak abban különböznek a korábbi koroknak egy másik valóságot, fantáziavilágot létrehozó játékaiktól, hogy sokoldalúbban átélhető élvezeteket nyújtanak.²⁸

A „virtuális valóság” a kilencvenes években egyfelől „korszerű” játéktermeket jelent, több száz forintos belépőkkel (sokszor a gyerekek születésnapjára ajándéka a látogatás ezekben a játéktermekben, ahol a mesterséges világokba való belépés mind tökéletesebb illúziója élhető át); másfelől tekinthetjük ezt az elnevezést az új típusú játékok közös sajátosságának is, amelyeknek valóban világgépformáló tényezője az, hogy mesterséges, képzelte valósággal dolgoznak, látszólag mintegy az egyén kezébe adva a világteremtés lehetőségét is. A virtuális valóságban nem az a fő probléma, hogy az ember átlép egy „más” világba, (ezt különböző módokon valóban eddig is gyakran megtette), hanem az, hogy az evilág és a másik (nem-valóságos) világ közötti határok elmosódnak. És ez történik már az egyszerű számítógépes játékokban is, amelynek során – mint már említettük – ilyen mondatokat hallhatunk a gyerekektől: „hány életed van még”, „eddig már hatszor meghaltam ebben a játékban”; vagy azt látjuk, ahogy a képernyő valamelyik számítógép-kreálta figurájára, „karakterére” mutat: „én az vagyok ott, látod?”²⁹

De virtuális valóság az Internet rendszere is, a beszélgető-szoba, a kibernetikus kávézó, amelyben persze nincs se szoba, se kávé; kommunikáció van, meghatározhatatlan, olykor fiktív kommunikáló felekkel, többnyire valóságos közösség nélkül, stb.³⁰

Bár a jelenség alapjait, keletkezését tekintve valóban ez a lényeg, a világgép-alakulás szempontjából az is nagyon lényeges, hogy az új lehetőségek mindig szimbolikus tartalmakhoz is kapcsolód(hat)nak, s ezek a szimbólumok maguk is valóság-alakító tényezőkké lesznek: mihamarabb megjelenik egy új jelenség (mint esetünkben például a „virtuális valóság”), s ehhez új fogalmak, képzetek és szimbolikus asszociációk társulnak, az emberek mindezt használni kezdik, az új tapasztalatok alapján máshogy látják a világot, máshogy viszonyulnak hozzá, más döntéseket hoznak (azokban felhasználva az új szemléleti lehetőségeket), s így egymáshoz hasonló szerkezeti változások jönnek létre az élet különböző területein. (A virtuális piac léte ebben az értelemben kedvez a virtuális játékok divatjának, de a virtuális játékoké is a virtuális piacnak. Az új jelenség, fogalom, szimbólum egyszerre teremtődik és teremti).

Szerepjátékok

És a tágabb értelemben virtuális valóság az is, amihez nem kell sem az érzékek megcsalása, sem a résztvevők áttételes, csak a számítógépek rendszere által létrehozott érintkezése, nem kell egyéb, mint a közös fantázia: a szintén a kilencvenes évek jellegzetes divatjaként megjelent szerepjátékok „valósága”.

A szerepjátékok leginkább talán Tolkien mesterséges mitikus világában gyökereznek, amelynek megálmodásával a szerző létrehozott egy fiktív középkort, egy fiktív mitológiát, s ez a személyes mitológia minden hasonló korábbi kísérletnél sikeresebbnek bizonyult. Számos követőt, utánzót ihletett, akik kezén a Fantáziaország játéklehetőséggé is változott: kialakult a szerepjátékok szokása, kifejlődött szabályrendszerük. E játékokban a Tolkienéhez hasonló vagy egészen más (a Tolkienével csak Fantáziaország-voltukban rokon) világok szereplői helyébe képzelve magukat, a résztvevők átélhetnek egy, a jelenkortől nagyon különböző valóságot. Egy virtuális valóságot, amelynek megvannak a kérlelhetetlen szabályai, de amelyben a résztvevő önmaga-választotta személyiséget építhet magának. Varázslók és lovagok, gonoszak és jók, erősek és ravaszak stb. lehetnek a résztvevők, ki mit választ (bár önállóságuk a játékban legfeljebb annyi, mint az íróé, amikor elkezdi művét, mert utána a cselekmény logikája már nem ad lehetőséget akárminek). Amit a résztvevők létrehoznak: a választott szerepük által mesterségesen felépített én; ami a résztvevőket vonzza: az az ilyen önfelelítés lehetősége. (S ez nem utolsósorban éppen azért vonzó sokak számára, mert a szabad önalakítást a modern világ körülményei a valós életben egyre kevésbé teszik lehetővé). Az önfelelítés lehetősége itt ugyanakkor egy másik élet élésének lehetőségét is jelenti (a valósan adott szürke étellel szemben), s persze vonzó a résztvevők számára erőik közvetlen kipróbálásának lehetősége is az élet üres eltöltése helyett, hiszen a kalandok – ha képzeletiek is – ezt nyújtják...

Az más kérdés, hogy a valóság és a fikció határainak elmosódása végül sokszor éppen az önazonosságot kérdőjelezi meg, elbizonytalanítva a „ki vagyok én” kérdésre adható választ. Ugyanakkor ez közösségi játék is, vannak, akik éveket játsznak ezt a fajta, a fantáziában zajló, mégis a közös részvétel folytán a pusztán-képzelnél valóságosabb, teljesebb alakot öltő, világszerűbb „virtuális valóság játékot”, s válnak a néha a valós életnél is komolyabban vett játék során összetartó csoportokká. (A játék veszélyére figyelmeztetők a számítógép-függőséggel rokon jelenségre hívják fel a figyelmet: arra, hogy a szerepjáték során a résztvevő valóságtudata szintén összezavarodhat, annyira beleélheti magát a játék világába, hogy kiesik a valóságos világból. E veszély – amelynek előnyeiről, hátrányairól a számítógépes és a virtuális valóság-játékok kapcsán már szóltunk – kétségtelenül ez esetben is fennáll, bár a résztvevők túlnyomó többsége éppúgy nem kerül ilyen szélsőséges, patológikus helyzetbe, mint ahogy a számítógépező gyerekek túlnyomó többsége is tisztában van azzal, hogy a valóságban csak egy élete van, vagy ahogy a rajzfilmmező gyerekek többsége is tudja, hogy a valóságban a palacsintává lapított élőlény nem kel fel újra. De az, hogy a játék ily mértékben elterjedt, figyelmeztet a valóság és képzelet viszonyának másik oldalára is: e játék nem vált volna ennyire tömegessé, nem lett volna a kilencvenes évek egyik szimbolikus jelensége, ha a huszadik századvég emberének hite nem rendült volna meg az „életvalóság”³¹ valóságosságában vagy sok esetben élhetőségében).³²

Bár többféle szerepjáték van, az sem véletlen, hogy középkori jellegű a legtöbb (kapcsolódva ebben a szintén a legújabb években a Tolkien vágta csapáson elsokasodott fantasy-k műfajához s számos egyéb jelenséghez is, amelyek szintén a középkor felé fordulnak). A középkor, úgy tetszik, a kilencvenes évek egyik kedvenc modellje.

A szerepjátékok és a számítógépes játékok között nem csak szemléleti rokonság van: a két világ közvetlenül is kapcsolatban áll egymással: számos számítógépes játék szereplői, rekvizitumai, cselekmény-mozzanatai egy-egy népszerű szerepjáték-típus elemeit idézik.

Felnőttek játékvilága

Bár alapvetően a gyerekek játékaikról beszélünk, egy rövid kitérőt érdemes tenni a felnőttek játékaik felé is. A kilencvenes években – a valóságtól való elfordulás formája ez is³³ – a felnőttek időtöltései között is felértékelődött a játék. (Említettük, hogy a szerepjátékot is sok felnőtt játssza, a számítógépes játékokról nem is beszélve, de általában is állítható: a játék szerepe a kilencvenes években megnőtt. A társasjáték, amelyet korábban a felnőttek jobbra csak gyermekeikkel játszottak, most a fiatalabb felnőtt korosztályok kedvelt és gyakori foglalatossága lett.³⁴) Összefügg ez talán azzal is, hogy felgyorsult a hajsza, élesedett a létfenntartásért folytatott „komoly”, „vére menő küzdelem”, s a játék ebből is egy kis kilépést, egy kis felelősség nélkülséget jelent.³⁵

A számítógépnek mindenesetre jelentős szerepe van a mentalitásváltásban ezen a téren is. A számítógép – szinte egyetlen korábbi emberi eszközhöz sem hasonlíthatóan – egyszerre eszköze a munkának és a szórakozásnak, a tanulásnak és a játéknak, a kommunikációnak és a magányba-vonulásnak, kitöltője a munkaidőnek és a szabadidőnek. E sajátossága révén leomlasztja a határokat mindezek között. Az ember dolgozhat otthon is, az éjszaka közepén is, vagy két földrész között úton lévő repülőgépen is a munkáján, de ugyanakkor a munkahelyi komputerén is belemélyedhet valamely gyermekded számítógépes játék élvezetébe. S az emberek többsége ezt meg is teszi. Ha munkája természete engedi, a számítógép előtt ülve bármikor átléphet a gazdasági kimutatásoktól az aknakereső játéokra, a bridszre vagy éppen benyithat az Internet valamely fecsegőszobájába. A teljesítményorientált, munka-, jövedelem- és felelősség-centrikus „felnöttség” és az ahhoz kapcsolódó megannyi frusztráció bármikor – legalább néhány percre – felüggeszthető.

Vannak azután olyan játékok is, amelyek éppenhogy a pénzhaszában elérhető (igazán felnőtt) siker ígérését hordják magukban, mint a szerencsejátékok. Rohamosan szaporodni kezdtek a különféle szerencsejátékok, játéktermek, sőt, játékkaszinók, s a gyerekek játékaikról szólva sem elhanyagolható tény, hogy e kaszinók körül újabb kamasz-korosztály jelent meg, s újabb határok kezdenek elmosódni (a játéktermek és játékkaszinók játékaik és a könnyű nyereség egyéb, valóban vére menő formái; illetve a játéktermek, játék-automaták világában megjelenő gyerekes felnőttek és felnöttes gyerekek) között.

A játék felértékelődését a piacgazdaság ezredvégi formája is magával hozza. Míg a modern piacgazdaság születésénél a puritán felhalmozás termelői mentalitása áll, a huszadik században mind nagyobb hangsúlyt kapott a piaci verseny „szerencsejáték” jellege („játsszunk a tőzsdén!” – szólítanak fel bennünket; „kockázat nélkül nincs siker” – hirdetik a befutott vállalkozók³⁶), és ehhez kapcsolódóan egyre növekvő erővel árad a kor emberére az a – megint csak a fogyasztói társadalomra jellemző, annak szimbolikájához tartozó – buzdítás, hogy szerencsejátékokon (sorsjegyek, zsetonok megvételén, vagyis vásárláson, fogyasztáson³⁷) keresztül alapozza meg gazdasági felemelkedését.

A felnőttek pénzes játékaik közé sorolhatjuk a kilencvenes években egész országokon végigsöpört piramisjátékokat is, amelyek ugyan emberek, családok ezreit juttathatták (valóságosan) koldusbotra, de annyiban a többi játékkal rokoníthatók, hogy a „játék” – s benne a viszonylag könnyűnek látszó győzelem ígérete – elfedi a „játszó” elől az élő valóság többi részét (amelyekbe – sugallják neki – nem is szükséges belátnia); s könnyen lehet, hogy a korábban felsorolt játékok nagy része egészen hasonlóképpen hat az ezredvég gyermekeinek alakuló világképére.³⁸

Veszélyes játékok -- játék a félelemmel

A fikció és valóság határainak elmosódása végül még egy fajta „játékot” előtérbe hozott a kilencvenes években: a veszélyes játékok divatját. Hiszen a veszély sem „véresen” valóságos annak, akinek szemében a valóság és a fikció határai elbizonytalanodtak. A kilencvenes évek felnőttjei, fiataljai számos olyan időtöltés-formát választanak maguknak, amelyek lényege éppen a veszély. (Daruugrás [bunjee-jumping], ejtőernyős tandem-ugrás [egy ernyővel]; sziklamászás; de idetartoznak olyan szórakozások is, mint a snow-board vagy a gördeszkás szaltó), vagy olyanok, amelyekben legalább a veszély lehelete érezhető (fal-mászás, óriáscsúszdák, stb.). (Az ezredforduló után ez a tendencia még erősödik, a veszélyesség fokozódik is olyan divatokban, mint a biztosítókötél nélküli sziklamászás, a hegyi lejtőkön gyakorolt kerékpározás, az egykerekezés, sőt, a kerékpáros sziklaugrás).

Az ilyen játékok, sportok az egyénnek segíthetnek a félelem leküzdésében, az önmagáról kialakítani kívánt kedvező kép megszilárdításában, de ellenkezőleg, jelenthetnek (élet-csőmörös) kacérkodást is a halállal, a túlvilággal. A '90-es években (a közismertté ebben az időben vált „halálközeli élmények”, és a lélekvándorlás-hit terjedésének hatására is) a korábbiakhoz képest a halálhoz való egészen új viszony kezdett egyébként terjedni, amelyben csökkent a haláltól való iszonyodás – nyilván ennek is van némi szerepe az életveszélyes játékok „divatjában”.

De még jelentősebb forrása lehet ezeknek a „kihívásoknak” az az „újjászüelő”, illetve az életösztönt, az élethez való ragaszkodást felerősítő pszichés hatás, amelyet a határok megkísértésének tulajdonítanak, illetve a „kemény férfiaságnak” a hippikorszak visszahatásaként megerősödött kultusza is.³⁹ Sokak számára a kemény próbák az embereket összekovácsoló, mélyen átélhető szolidaritási és közösségteremtő alkalmak is; mások egyszerűen egyfajta agresszió-kiélési formát keresnek (ami megint sok minden egyébre is utalhat: gyengeségre, szeretethiányra, stb.).⁴⁰

A veszélykereső játékok csoportjába tartoznak a túlélőtúrák (a kilencvenes években lett tömeges az ezekhez kapcsolódó túlélő-felszerelések bolti kínálata is).⁴¹ Mert e „játékok” forrásai között ott van az az igény is, hogy a túlcivilizált viszonyoktól az ember visszakanyarodjék a „természetes” állapotokhoz, s így divattá vált „játékból” olyan körülményeket kreálni, mint például táborok tűz, villany, víz, világítás nélkül, ahol mindent az egyénnek kell előteremtenie.⁴²

Bár a gyerekeknél még nem alakul ki a civilizációtól való elfordulás igénye: számukra is sok olyan tábor szerveznek (és itt nem csak a cserkész táborokra gondolunk), amelyek körülményei nélkülözik a civilizáció áldásainak nagy részét, s amelyek lehetőséget biztosítanak az emberi képességek határainak kitapogatására, végletes próbatételekre, az énerőbe vetett hit tapasztalati megerősítésére.

A militáris jellegű játékok között kell említenünk a paintball divatját is: az egymásra lött festékpatronok ugyan egyfajta karneváli vígasság kellékeinek is felfoghatók (egészen hasonló – bár a katonai asszociációktól mentes – például az indiai „hóli” ünnep rituáléja), az attitűd azonban, amellyel e játékot többnyire játsszák, magában hordja a háborús mentalitás csíráit. (A gyerekek is lödözik egymást vízpisztollyal, ám megint csak az a kérdés, hogy felnőttek vajon mit is élveznek ebben a játékban, miért érzik szükségét az agresszió ilyen játékos kiélésének, a fegyveres élet-halál küzdelem efféle nagyjából veszélytelen gyakorlásának, a gyilkolás imitációjának, a festékek által az élő testekre fröccsentett művérrel, műhalállal, stb.).

Mit ígérnek a játékreklámok?

A játékok reklámozása nem új jelenség, bár a kilencvenes években kétségkívül szembeötlően megsaporodtak az ilyen típusú reklámok is: a gyerek-korosztályok mind nagyobb arányban megcélzottjai a reklámtevékenységnek.

Nem a kilencvenes évek sajátossága ez sem, de a kor szemléletére jellemző, hogy a reklámokban a gyerekek világa mindig idilli, s a gyerek maga ennek az idilli világnak a megtestesítője. A reklámok gyermeke többnyire a játékoknak repesően örülő gondtalan – más gondolatok által láthatóan nem „zavart” – kislány vagy kisfiú, aki egyetlen értéket közvetít: az élvezet értékét. Ráadásul a reklámok azt sugározzák – elvégre fogyasztói társadalomban élünk –, hogy a gyerek boldogsága, elégedettsége (kizárólag) a tárgyakon múlik.

Az utóbb említett két tendencia: a játékvilág, a gyerekkor, a felelősség nélküli, fogyasztói gyerekállapot idillizálása és az élet és halál határvidékére merészkedő „fekete” élménykeresés végül is az a két szélső pólus, amelyek közé a kilencvenes évek játék-sajátosságaiban kifejeződő világkép kifeszíthető.

Összegzés: mi rajzolódik ki, mit mutatnak a játékok szimbolikus üzenetei, sajátosságai és változásai az ezredforduló környékén?

- Az egyik alapállítás az, hogy a játék általában is felértékelődött a kilencvenes években.
- Mindenképpen jellemző a társadalom fragmentálódása a játék-használat szempontjából is (az olló szélesre nyílt a különböző minőségű játékok – és az ezek megvásárlására képes, illetve nem-képes szülők, az ezek birtokába jutó és az ezeket nélkülözni kénytelen gyerekek – között).
- Látványosan elárasztották a gyerekek világát a nemzetközi játékvilág áruhullámai.
- Sokkal több a versenyre, egymás legyőzésére, mint a kooperációra készítő és építő játék.
- Ugyanakkor jellemző a gyerek- és felnőtt világ megváltozott kapcsolata (a gyerekek világa egyrészt közeledett a felnőttekéhez, másrészt – például a számítógépek révén – nagymértékben, legalábbis a korábbiaknál nagyobb mértékben a gyerekek függetlenítették is magukat a felnőttektől).⁴³
- Mindenképpen ehhez kapcsolódik a virtuális valóság(ok) előtérbe kerülése is a játékokban.
- Ez arra is utal – ami megint csak közös elem a kor legtöbb játékdívatjában –, hogy az emberek igyekeznek eltávolodni az adott társadalmi valóságtól...
- ...és ugyanakkor egy új, nagymértékben a számítógépre épített valóság nyelvét tanulják, működését gyakorolják, nem utolsósorban éppen a játékokon keresztül.
- A játékok kapcsán sem hagyhatjuk figyelmen kívül azokat a veszélyeket, amelyeket ezek az új tendenciák magukban hordanak, mint amilyen a számítógép-függőség, illetve Internet-függőség kialakulása (mint új szenvedélybetegségek).
- A másik, szintén a „számítógépesedés”-hez kapcsolódó fejlemény a könyvek élményének visszaszorulása a gyerekek életében: olvasni CD-ről is lehet, de a CD-„könyvek” esetében már nem lehet kézbe fogni a papírt, lapozni; az olvasáshoz kapcsolódó fizikai élmények egy része mindenképpen módosul. (E tekintetben az ezredforduló után jelentős változások történtek. Bár az olvasáskultúra válsága nem múlt el, a Harry Potter-láz új olvasási hullámot indított el; megjelentek továbbá először az e-book-ok, amelyekre ugyan továbbra is érvényes, hogy a képernyő nem helyettesítheti a könyv forgatásának élményét, de aztán megjelentek a tabletek is, s ezek már a könyvolvasáshoz igen hasonló élményt nyújtanak.)

- Jellemzőnek találtuk – talán a főáramlatra, a túl felgyorsult változásokra, a komputerrizációra adott válaszként is, de mindenképpen a korszak lényegéhez tartozóan – (a játékkészítő felnőttek részéről) a tradíció (elsősorban a polgári és népi tradíció) felé fordulást is.
- Ez utóbbival rokon fejlemény, hogy az elgépiesedett ipari-tárgyi szemlélettel szemben a kilencvenes években a „természet” rehabilitációjára utaló, „zöld tendenciák” jelentkeznek a gyerekjátékokban is.
- Végül igen fontos a játékok növekvő választékának multikulturális jellege is: kelet-ázsiai, amerikai és egyéb kultúrák játécai keverednek a legtöbb ország játékipiacán, s így természetesen Magyarországon is. Ez a játékfajtákra – s például a sportokra – is érvényes: számos olyan játék – és sport – terjedt el, vált népszerűvé Magyarországon, amelyeknek korábban nem voltak mély gyökereik. A sportok közül ilyen például a baseball, a squash, a bowling, a „nordic walking”, a petanque vagy éppen a szinkronúszás; de a társasjátékok világában is számos olyan van, amelyet a multikulturális hatások tettek – egy-egy életforma szimbólumaként is – divatosná, mint a gót, a backgammon (ostábla), de például a régóta jelenlévő puzzle is az angolszász középosztályi háziasszonyok „elegáns” időöltésének szimbolikus megnyilvánulásaként növelhette hívei táborát. A „multikulturalizálódásnak” megvan ugyanakkor az ellenhatása is: a különböző kultúrák az „idegen” hatásokkal szemben saját hagyományaikat keresik, próbálják revitalizálni. Magyarországon ez például a lovasíjászat reneszánszában nyilvánul meg, de itt említhető a baseball magyar rokonának, a métának az újrafelfedezése is.

Az ezredforduló után

Az ezredforduló után a korábban megkezdett egyes tendenciák folytatódnak.

Folytatódik a gyerekek játékainak technicizálása – egyre alacsonyabb életkorokban is:

- A jobb módúak gyerekeinek korábban is voltak – lábbal hajtható – játékautóik, most igazi motorral hajtott kis (négykerekű) motorkerékpárok és autók jelennek meg (3–4 éves gyerekek számára is).
- A fém- és műanyagjátékok elsősorban a „modernitást” preferáló korszakokban hódítanak. Míg a kilencvenes években felértékelődtek a természetes anyagok, az ezredforduló után – mint az élet más területein, például a lakások vonatkozásában is láthattuk – az anyagok között újra előretör a fém, a műanyag, a stílusok között a high tech, és ez a játékoknál is megfigyelhető.
- A korábbi műanyagjátékok – például a Lego – technicizálódnak, egyre több mozgó elem jelenik meg bennük (a mozgás, a gyorsulás megintcsak más területeken is regisztrált korjellemző); a kor jellegzetes építőjátékának a Kinex nevezhető.
- A mozgatható – és küllemükben is high tech jellegű – Bionicle játékok a Transformerekkel kezdődött vonalat folytatják: együtt-érvényesítve a szörny-motívumot és a technicizáltság motívumát.
- A mozgóvá tett játékok körében említhető a napon leburnuló baba is: a technika lehetőségai (a napfényre elsötétülő szemüveghez hasonlóan) ezt is lehetővé teszik.

Az utolsó példában már egy másik folytatódó tendencia is tetten érhető: a gyerek szellemi aktivitásával szemben a kényelmet preferáló specializáció:

- A fantáziával, egyéni kreativitással szemben az előre elkészített dolgok (az „instant levesek”) bővülete: a Legónál is mind több a tematikus csomag; a leírás, hogy mi mindent lehet összerakni az adott doboz anyagából.
- Olykor még az összerakást is „megtakarítják” a gyerekek: a Kinder-tojásokban például a kis, figurává összeépíthető darabokat felváltották a kész alakok.

- A babáknál (például a Barbie babánál is) a speciális variánsok uralkodnak el (üzlet-asszony-Barbie, stewardess Barbie, terhes Barbie, stb.).⁴⁴
- A konstrukciós játékokkal szemben a kész, modulokból álló játékokat preferálják (itt megint megtalálhatjuk a párhuzamokat a felnőtt világban például az autók szerkezet-változásában: az elemekből felépített autók helyett is mind gyakrabban modulokkal találkozhatunk: meghibásodás esetén a teljes modul cseréje válik szükségessé).⁴⁵
- A modul-szemléletet erősíti a kombinált játékok terjedése (játékasztalok, amelyeken – betétek cseréjével – asztaliteniszezni, korongozni, billiárdozni, stb. lehet – a cserélhetőség áraként egyiket sem tökéletesen).⁴⁶
- A high tech tendencia és a kombinált játék együtt jellemzi a már említett wii-t, amellyel számos különböző sport játszható.

Folytatódik az a tendencia is, hogy a játékok a piaccgazdaság és a fogyasztói társadalom viszonyaira készítene fel:

- A játékok mennyisége fontosabb a minőségénél. Életidejük csökken. A generációkat összekötő, hosszú életű játékok (babák, játékmacik, villanyvasutak, fa építőjátékok: jó minőségű, tartós anyagokból készült játékok) helyét gyorsan cserélődő, gyengébb minőségű divatjátékok foglalják el. Ahogy általában is jellemző a termékek életciklusának rövidülése – és mesterséges rövidítése –, az embert hosszabban elkísérő, életnek részévé váló tárgyak helyett a tárgyak gyors cserélődése, úgy a játékok esetében is terjed az a szemlélet, amelynek következtében a gyerekek jelentős része károsnak érzi, ha nem az éppen divatos, kurrens játékokkal játszik. Az eldobhatóság, kicserélhetőség szemlélete az élet egyéb területeire, például az emberi kapcsolatokra is rásugárzik. (Az eldobható, sűrűn cserélt tárgyak preferálásával szemben – főleg a felső középosztályban – terjed azonban egy ellentendencia is: a „kevesebbet, de jobbat, tartósabbat” szemlélet – az egyéb életterületeken: ruhák, élelem, tárgyak vásárlásában is alkalmazott mentalitás a játékvásárlásban is érvényesül).
- Kis pénztárgépek, kártyaleolvasók készülnek gyerekeknek, melyek a pénzforgalom fontosságát sulykolják (a kornak megfelelő módon a materializált pénz mellett már a játékban is virtuális pénzek jelennek meg).
- A klasszikus Monopoly, Capitaly mellett találkozhatunk például egy Rizikó nevű társasjátékkal, a jelenlegi kapitalizmus: a „kockázat-társadalom” szellemisége jegyében.

Tovább emelkedett a kommunikációs játékok népszerűsége is. Ezeknél gyakran az egyik legfőbb kommunikációs mintaadó: a televízió hatása érezhető. (Mint például az említett Activity, de még inkább a *Legyen Ön is milliomos!* vagy a *Beugró* esetében.) A kommunikáció a korszak egyik kulcsfogalma. (Ugrásszerűen megszaporodtak a kommunikáció valamely formáját oktató intézmények: tanszékek, egész főiskolák. Az egyes vállalatoknál, cégeknél felértékelődött a PR-részlegek szerepe. Kommunikációs tréningekkel, kommunikációs tanácsadó cégekkel találkozhatunk. A mind mediatisáltabb politikában is fokozott jelentőségűvé vált a döntések kommunikációja.) Egy ilyen világban a kommunikációs képességeket fejlesztő játékok az „életre” készítene fel.

- Az Activity népszerűségének egyik titka, hogy egyszerre háromféle kommunikáció (a verbális-definitív, a vizuális-grafikus és a pantomimikus kommunikáció) lehetőségeit variálja – melleleg szórakoztató, rengeteg helyzetkomikumot szülő módon.
- A *Legyen Ön is milliomos!* típusú kvízzjátékok a minél sokirányúbb „eladható” tudás gyors mozgósításának (és a döntési képesség gyakorlásának) iskolái.
- A kétezres évtized második felében rendkívül népszerűvé vált színészi helyzetgyakorlat-játék, a *Beugró* utánzásával pedig a verbális és metakommunikatív kommunikáció mesterfokát, a különböző és váratlan helyzetekhez való alkalmazkodás technikáit lehet elsajátítani (ugyancsak élvezetes, a komikum legkülönfélébb formáit előhívó módon).

– De általában is népszerűek a szerepjátások, jelmezes, álarcos játékok⁴⁷: az ezredforduló után folytatódik az identitással/identitásokkal való játék, a többszörös identitás fenntartására irányuló szándék tendenciája is.

Egy korszak játéka persze nemcsak a korra sajátosan jellemző játékokból állnak: egyes örökzöld, letisztult egyszerű és sokféle képességet (figyelmet, koncentrációt, kreativitást, kombinációs képességet, stb.) mozgósító játékokkal (a keljfeljancsító a marokkón, a dominón, az építőköveken át a sakkig) a mai nemzedékek tagjai is játszanak.

Idesorolhatjuk a minden korban népszerű kártyajátékokat is. Ezek területén figyelemreméltó a jellegzetesen polgári bridzs (és a polgári és dzsentri hagyományokhoz egyként kapcsolódó tarokk) újraéledt népszerűsége a középosztályi életforma egyéb szimbolikus összetevőivel együtt. (A polgári családok az egész szocialista időszakban fenntartották e játékok kultuszát, de a játékosok köre a kilencvenes évek óta újabb csoportokkal gyarapodott, akik éppen az ehhez a középosztályi réteghez és életformához való csatlakozást ambicionálják.) A kártyapartik legalább annyira társasági, kapcsolatépítő alkalmak, mint játékok: mindenesetre az életélvezet alkalmi (gyakran gasztronómiai élvezetekkel is összekapcsolva). Ugyancsak figyelemreméltó a póker felfutó népszerűsége. A póker szintén szimbolikus játék: egyrészt az amerikai (vadnyugati) életérzéshez kötődik, de ami ennél általánosabb, olyan világképet sugároz, amelynek pillérei: a kockázat, a szerencse és a „pókerarc”-ban kifejeződő, a kihívásokhoz, a helyzetek gyors változásaihoz rugalmasan alkalmazkodó, „felvértezett” túlélési stratégia. A piaci verseny, a „vadkapitalizmus” viszonyainak adekvát játéka ez, népszerűsége ebben a „korszerűségében” is gyökerezik.⁴⁸

Jegyzetek

(1) Nem az amerikanizálódás divatjához igazodunk azzal, hogy ezúttal angol kifejezésekhez folyamodunk két kategória elkülönítésére. A magyar nyelvben a „játék” többjelentésű szó, egyszerre jelöli a játékszert, és azt, amit játszanak vele. (Az első jelentést jól hordozza a „játékszer” fogalma is, a másodikat azonban nem fedi pontosan a „játészma”, vagy az általunk használni próbált „játékfajta” kifejezés sem). Az angol megkülönböztetés ez esetben talán plasztikusabbá teheti a két jelentés különbségét.

(2) Alábbi írásban egy készülő könyv részeként olyan, a mindennapi életben megfigyelhető változásokat elemzünk, amelyek az ezredforduló előtti és utáni évtized uralkodó világképének jellegét meghatározzák.

(3) Elsősorban élénk piros, kék, fehér és sárga – a gyerekek világába illőnek gondolt –, „vidám” színek; a lányoknak szánt játékokon a hagyományos rózsaszín és világoskék az uralkodók.

(4) S itt szándékosan nem olyan területeket említünk példának, amelyeken az import korábban is meghatározó volt.

(5) A Távol-Kelet tehát – mint a kultúra legtöbb területén, a játékináltnál is – két módon van jelen: egyrészt mint a nemzetközi játékipar nemzeti arculat nélküli, színes tömegcikkeinek másodlagos gyártója (az kilencvenes években duzzadt *Őslények országában* a dinók már a végpusztulás szélére jutott természet lelkiismeret-ébresztő szimbólumai (a *Denverben* az elembertelenedett modern világgal szemben az értékesebb

euro-amerikai divatok követője és terjesztője); másrészt mint egy sajátos, ősi és ennél fogva erőt sugárzó kultúra továbbélője, ami alternatívát, de legalábbis külön, sajátos szint képvisel a kínálat spektrumában. (Mint ahogy a távol-keleti gazdaságok és társadalmak is e kettősség jegyében építették fel huszadik századi arculatukat: egyrészt követő stratégiával próbálták átvenni a tőkés piacgazdaság nyugati technikáit és a nyugati ipari forradalom újabb és újabb hullámainak újításait, másrészt megpróbálták eközben felhasználni azokat az előnyöket is, amelyek eltérő kulturális hagyományaikban, szellemiségük „keleti” vonásaiban rejlenek).

(6) Persze nem csak a filmek csinálják a divatot, hanem e filmek divatja is már reakció arra a kultúr-történeti érdeklődésre, ami az évszázad vége felé – megint csak különböző okok egymásra hatásának eredményeként – az ősidők felé fordul.

(7) Amikor Hanna és Barbera a hatvanas években megalkotják a Flinstone család őskori paródia-világát, ezzel még csak a diadalmas modernitásnak állítanak görbe tükröt (a „két kőkorszaki szaki” világában a modernitás még olyannyira „ereje teljében van”, hogy az őskort is a maga képére formálja, az őslátokból modern háztartási gépeket, a dinókból a szó szoros értelmében lépegető exkavátorokat formálva). A nyolcvanas években megalkotott, de trilógiájáá a

őstermészet, a „nemeslelkű vadember” kétszáz éves típusát képviselik), a *Jurassic Park*ban viszont az őslény-szimbolika mindegyik, a főszovegben említett vonása egyszerre mozgósítódik.

(8) Átvessz, már csak azért is, mert szinte mindennek, amivel a gyerekek szívesen játszanak, megjelenik a számítógépes változata is (van számítógépes programban Barbie baba, van Lego-építőjáték és így tovább); azt sugallva, hogy felesleges az eredeti, kézbe fogható játékkal játszani, hiszen „ugyanazt” megteheti az ember a számítógépen is, s ráadásul „mindent egy helyen”...

(9) A számos cég által szervezett, az elmúlt évtizedben divatosá váló csapatépítő tréningekre többek között azért is van szükség, mert az újabb nemzedékekben az együttes tevékenységekre szocializáló (és szabadban, természetes körülmények között gyakorolt) játékok aránya jelentősen lecsökkent.

(10) A GPS-navigáció – mint az új technikai eszközök általában -- kezdetben egyszerre modernitás-szimbólum és státusz-szimbólum, szerepe, a világban való mozgékonyág megkönnyítése, szimbólum-erejű is: megerősíti az egyénben a világa fölötti hatalom illúzióját, a „mindentudó” géppemmel „bárhova eltalálhatok” érzését. Paradox módon ezt egy olyan eszközzel, egy olyan háziszolga-robotra támaszkodva éri el, amely állandóan utasításokat osztogat neki, magára vállalva az iránymeghatározás, a döntés felelősségét, s közben gyakran bosszantóan hibáztatja is. (Mint minden elektronikus eszköz, úgy vérteljes fel az egyént a szükséges információk sokaságával, hogy éppen az aktivitást veszi el/át tőle.) De ez a „legyengítő védelem” kétségkívül csak a dolog egyik oldala. A GPS sokszor valóban megkönnyíti az autózó vezető dolgát is. A természetjárás, az elrejtett dolgok kutatása pedig (akár gép segítségével, akár anélkül) mindenképpen egészséges és az orientációs képességeket fejlesztő tevékenység.

(11) A számítógép mint a figyelmet magához kötő technikai eszköz eleve individualizál, ugyanakkor számos új kapcsolati formát életre is hívott ez a technika: egyrészt a kapcsolattartásnak minden korábbinál hatékonyabb és gyorsabb eszköze, másrészt a különböző csevegőprogramok, közösségi oldalak, skype, stb. segítségével sokan napjuknak a korábbinál nagyobb részét töltik kommunikációval; az is a lehetőségek növekedéséhez tartozik, hogy az ember a világ legtávolabbi pontjaival is eleven összeköttetésben lehet, s megtalálhatja azokat a vele leginkább rokon érdeklődésű, értékrendszerű társakat, akikkel a hagyományos érintkezési formák között sosem találkozott volna. S mindez nem csak virtuális kapcsolatot jelent, hiszen a számítógépes érintkezés sok esetben az eleven valóságban folytatódó barátságokat – nem egy esetben sikeres házasságokat -- alapoz meg. (Persze a számítógépes – közvetett -- érintkezésben a csalások és csalódások lehetősége is fokozottabb). A számítógépes játékkultúra az emberi érintkezés, kapcsolatteremtés és kommunikáció ezen új módjára kétségkívül felkészíti a gyerekeket, akik e gyakorlat

birtokában később természetes magától értetődéséssel használják a számítógépes érintkezés legkülönbözőbb formáit.

(12) Márpedig közismert az a szörnyű történet, amikor egy gyerek, kihajtván testvérét az ablakon, azzal érvelt, hogy úgy gondolta, ennek csak annyi lesz a következménye, mint a rajzfilmek összelapuló, majd újra továbbszaladó hősei esetében...

(13) Jellemző, hogy a szintén a számítógépes típusú játékok közé sorolható tamagocsi esetében is, mihelyt kiderült, hogy a mesterséges állatkák „halálát” a gyerekek valódi halálként élik át, és ez frusztrálja őket, megteremtették a „több élet” lehetőségét. (Messzire vinne, ha itt most belemélyednénk a fogyasztói kultúra halálhoz való viszonyának kérdésébe, de talán nem tekinthető véletlennek, hogy ezekben a társadalmakban a századvégen egyértelműen felível a lélek-vándorlásban való hit, a „több élet” lehetőségének megnyugtató gondolata.)

(14) S ez persze megint a számítógép mindenhatóságát is sugallja: a „minden, amit szeretsz, elérhető a PC-den” ekként nemcsak a Legóra és a Barbie babára, hanem a legkedvesebb filmekre is vonatkozik.

(15) Az ezredforduló óta (a számítógépnek a gyerekek életében betöltött egyre nagyobb szerepét is jelezve) a film és számítógépes játék viszonya mind kétoldalúbbá vált: egyre több olyan animációs és játékfilm készül, amelynek kiindulópontját egy-egy számítógépes játék jelenti. (Elég, ha csak az egyik számítógépes játék-klasszikus, a Perzsia hercege mozifilm-változatát említjük.)

(16) Ez kétségkívül fejleszti a memóriát és az alkalmazási gyorsaságot, csak kérdéses, hogy az e pályák megjegyzésére fordított energiákat nem lehetne-e hasznosabb ismeretek rögzítésére fordítani...

(17) Megint felvethető persze a kérdés, hogy miért jobb egy gép közvetítésével imitálni egy teniszpartit, mint valóságos teniszmérkőzést játszani, ám nyilvánvaló, hogy ezzel olyanok számára is megnyílik például a teniszjáték lehetősége, akiknek erre egyébként nincs módjuk.

(18) Mert persze nem felejtkezhetünk meg arról sem, hogy a számítógépes játékok valamennyi fajtája legalább annyira foglalkoztatja és leköti a felnőtt nemzedékek energiáit is, mint a gyermekeket.

(19) Ismét illúzióról beszélünk, mert kérdés, hogy a cselekménybe annak egyes pontjain való, többnyire két alternatíva között választó beavatkozás (például: ha lelövöd a hirtelen felbukkanó cowboyt, tovább megy veled a szekér; ha nem, ő ló le téged) nagyobb aktivitást jelent-e, mint egy film folyamatának átélése (hiszen nem biztos, hogy a számítógépes játék megszakításos cselekményével kapcsolatban is ugyanolyan fokú lehet az átélés, mint a filmek esetében). Ezen korlátjának köszönhetően, úgy tűnik, az ezredforduló után e játéktípus terjedése, fejlődése megtorpant.

(20) Alaposabb vizsgálódást érdemlő megfigyelés, hogy a számítógépen felnőtt generáció szemléletében a „próba-szerencse” (‘trial and error’) típusú tanulás uralkodik el a szisztematikus tanulással szemben – ennek minden következményével együtt.

(21) A számítógépes játékok köre ráadásul tágan értendő: a mobiltelefonok például már egészen kis gyerekeknek válnak játékszereivé, s játékként való használatukat ma már a sok beépített játéklehetőség mintegy ajánlja is.

(22) Bár a világban a kilencvenes években megjelentek már tamagocsi-temetők is, a tamagocsi későbbi nemzedéke, mint említettük, bizonyos mértékig fel-éleszthető, több életük is van, a gyerekek „lelkének” védelme érdekében pedig a „meghalás” képi megjelenítése is gyakran eufemisztikus – például a lelkét kilehelő állatkának szárnya nő, és az égbe száll.

(23) Új kiadásban jelenik meg például nem csak a Capitaly, Monopoly, hanem a „Gazdálkodj okosan” is...

(24) A nosztalgia közvetlenebb megnyilvánulása, amikor a felnőtt nem gyerekeknek veszi a régi típusú játékokat, hanem önmagának: ebben a korszakban több nagy játékgyűjtemény alakult ki vagy vált ismertté. Egyes régi játékok – például az ólomkatonák – dekoratívításuk és magas áruk következtében presztízs-tárgyakká is váltak.

(25) Amint divatba jön egy néhány ezer forintos játék (Teknőc-sorozat, GI Joe-k, Transzformerek, stb.) szinte azonnal megjelenik a piacon fele-, harmadannyira tartós utánzata; a Play mobil-ok után a népszerű Schenk-féle műanyagfigurák, stb.

(26) Egész, a mesék fantáziamozgató hatását is aktivizálni igyekvő játészterek jönnek létre (lásd például a Zöld Péter játészteret a Millenárison), amelyek ugyanakkor összefonódnak a népi jelleg fenntartásával, a természetes anyagok alkalmazásával is.

(27) Mondjuk a „mástól levetett”, kidobott, bolhapiacon vett játékoktól az 50–60 ezer forintos távirányítható autókig (és az ezekkel vívott versenyekig), és persze idesorolhatók azok az eszközök is, amelyek ugyan nem játékok, de a jómódú szülők ugyanúgy biztosítják ezeket gyerekeiknek, mint a gyerekszobák egyéb kellekeit: a százezer forintos hangszerek, drága tenisz- vagy sífelszerelések, már alsó tagozatosoknak is vásárolt mobiltelefonok, CD-walkmanek. Gyerek-laptopok már láthatók 3–4 éves gyerekek kezében is!

(28) A „valóságból kilépés”-nek egyébként ösidők óta számos módja van (a játékokon kívül is), hiszen a közvetlen valóságból a számítógépbe merülő gyerekekhez hasonlóan lép ki a könyvolvasó, vagy akár az imádkozó ember is. Mindkét esetben létrejöhetnek olyan extrém esetek, amikor a kilépő „ott ragad” a másik világban; a könyvek álomvilágába temetkezik, vagy remetként, szerzetesként egész életét a transzcendenciával való kapcsolatnak szenteli. Persze a

kilépés megítélése szempontjából korántsem lényegtelen, hogy milyen az a világ, amely az evilággal szembeni alternatívaként kínálkozik az egyén számára; milyen értékekre, milyen tartalmak köré épül, mit tud adni az egyénnek. Van, amikor a kilépés termékenyítő: új képességeket fejleszt ki az egyénben, növeli kreativitását, stb. Hogy a számítógépes-virtuális kultúra milyen mértékben teszi ezt, és milyen értelemben fejleszti az embert – éppen erről oszlanak meg a vélemények. De magának a kilépésnek az értékelése is sok mindentől függ. A munkáltató számára nyilván éppoly bosszantó, ha alkalmazottja munkavégzés helyett egy irodalmi alkotás élvezetébe merül, vagy imádkozással tölti az idejét, mint ha egy számítógép művalóságába süllyed; a túlnépesedési hullámok, munkanélküliség idején azonban a társadalom számára a feszültségek levezetésének egyik hasznos módja éppen a „kivonulás” divatja – egyes keresztény és keleti szerzetesrendek, remetemozgalmak létrejöttében ez a mozzanat igen jól kimutatható.

(29) Először az Öböl-háború idején figyeltek fel arra az emberi viselkedés érzékeny elemzői, hogy az emberek százezreit elpusztító harci gépek pilótái szinte úgy hajtották végre feladatukat a légierődök vezérlőpultjainak gombjait nyomogatva, mintha valamilyen szimulációs számítógépes játékot játszanának: sokak számára nem is tudatosult a különbség az otthoni PC-ken elért, bonus-pontokat hozó találatok és aközött, ahogy itt sikerült egy-egy rakétát „célravezetniök”. A fő veszély tehát nem az, hogy a számítógépen létrejön egy imitált valóság, hanem az, hogy az egyik valóság hatása a másikra (mint minden átjáró) két irányban működik, és az ember a valóságos világgal is mindinkább úgy bányik, mintha az csak imitált világ lenne (s ennek következményei – lásd az említett példát, amelynek során a tömeggyilkost mint játszó gyermeket szabadítják meg a felelősség terhétől – az elképzelhető legborzalmasabbak is lehetnek). Néhány éve egy játékfilm is felhívta a figyelmet a jelenség lényegére: a film arról szólt, hogy gyerekek számítógépes játékot játszanak, és nem tudják, hogy játékok számítógéprendszere rá van kapcsolva a hadügyi gépezetre, és az ő gombnyomásuk a valóságban háborús akciókat irányít. Egy másik filmben, *Az utolsó csillagharcosban* földönkívüliek választják ki a játékkerem legjobb „lövőjét” valóságos akciók végrehajtására. Ezek a filmek a folyamat valóságos lényegét fedik fel: a számítógépen a „korszerű” háború gyilkológép-harcosa nevelkedik.

(30) A „többnyire” megszorítást ki kell emelnünk, ugyanis mint fentebb említettük, nem ritkán az is előfordul, hogy a számítógépen összejött csoportok később a valóságban is találkoznak, és valóságosan is közösséggé válnak. Sőt, sok fiatal számára éppen ez az új eszköz segíti elő azt, hogy – áttörve az elidegenedett viszonyok, a kommunikációs görcsök és a társadalmi érintkezés nehézségeinek sorompóit – megtalálják a számukra megfelelő társaságot. (Illetve másfelől az is gyakori, hogy egymást régóta ismerő barátok-ismerősök gyakorolják a kapcsolattartás ezen új formáit, levelezés, telefonálás helyett használva az

e-mail, az ICQ, a chat room-ok szolgáltatásait.) Ettől azonban még igaz marad, hogy sok ember számára a számítógépes kapcsolatok nem a valóságos kapcsolatok eszközei, hanem azok pótlékai, mint ahogy az is igaz marad, hogy a hálózat számára létrehozott fiktív személyiségek még akkor sem azonosak a valóságos személyiséggel, ha egy ponton a valóságos személyiség is belép a kommunikációba...

(31) Nem tekinthető véletlennek, hogy a kor egyik társadalomelméleti divatszava az „életvilág”: e fogalom abban a korban hódít, amikor megszűnik taológia lenni, amikor már egyáltalán nem magától értetődő, hogy az életvilág az egyetlen, az élő ember számára átélhető világ.

(32) Amit a kilencvenes évek jellegzetes „szerepjátékának” nevezhetünk, az sem teljes egészében új jelenség. Hiszen a gyerekek évszázadok óta játszanak olyan közös fantáziajátékokat, amelyekben a történelem vagy egy-egy népszerű olvasmány, később film, stb. szerepeit élük újra, a játék szabad világában gyakorolva ezáltal a felnőttkor későbbi szerepköreit is. A különbség azonban három vonatkozásban is jelentős. Egyrészt a játékos életkora kiterjed: míg korábban 14 éves kor fölött a játékszerepekkel való ilyen fokú azonosulás (néhány felnőtt unikumnak számít szerepjátékait – például Cseh Tamásék indiánvilágát – leszámítva) már általában nem volt jellemző, itt a játékosok között szép számmal akadnak a fiatal felnőttkorban lévők is. (Ez arra is utal, hogy a játék itt már nem a felnőttkorra való felkészülés, hanem öncél.) Másrészt az ilyen típusú játék hagyományosan nem jelentett egy-egy „karakterrel” való teljes azonosulást: elég volt, ha a játékos önmagát adta egy csak nagyjából kötött cselekményváz kitöltése közben. (Például: magyar-török harc: mi vagyunk a magyarok, ti vagytok a törökök, lássuk, ki győz. A szereposztás a valóságos jellemadottságokra épült, eszerint emelkedtek ki vezérek, tanácsadók, altisztek, és lettek mások Nemecekek: a szerepjátékban viszont az ember – legalábbis elvben – választhatja a karakterét, és ez igen nagy különbség.) Végül, de nem utolsósorban a szerepjáték – a hagyományos fantáziajátékokkal szemben – mint világ sokkal kiépítettebb, szabályozottabb, s ezért sokkal kényszerítőbben hatol be a résztvevők életébe, mint az általában kevésbé komolyan vett hagyományos játékok. (Ellenvenhető, hogy mondjuk a Pál utcai fiúknál komolyabban nem lehet játszani egy szerepjátékot, csak hogy ott két egymástól elkülönülő síkról volt szó: a tábornokok és közlegények a valóságban is „tábornokok” és „közlegények” voltak, de pontosan tudták, hogy mikor van szó valóságos viszonyairól, és mikor a játékról: igaz, hogy Nemecek a játékbeli szerepében áldozta fel az életét, de a valóságos, életbeli célokért tette: becsléte és a Grund megvédése nem a szerepjátékhoz tartozott. Jobban hasonlít a szerepjátékokhoz *A Legyek ura* situációja – de ez utóbbi is csak a szerepjáték azon, patológikus formájával rokonítható, amikor valaki összekeveri a szerepjátékot az élettel.) A kilencvenes évek szerepjátékában ebből a szempontból az a sajátos, hogy az élet és a szerepjáték

különválnak ugyan, de a két világ közti viszonyban a valóság korántsem olyan domináns. Ehhez tartozik az is, hogy a múltban a szerepjátékhoz hasonlítható „csapatozások” nem voltak „fejlődésregények”: már az is ritkaság volt, ha egy cselekményt később folytattak, általában ugyanazok az alapszituációk ismétlődtek, akár csatákról, akár „gittegyetek” működtetéséről volt szó. A szerepjátékok-beli „karakterépítés” viszont már a teljes élet szimulációját jelenti, és ez valóban új – a „simulacrum”-ok korszakára jellemző – fejlemény. Az is fontos különbség, hogy a szerepjátékban (akárcsak a „hálón” való arc nélküli, vagy fiktív arcokkal való megjelenés során) az embernek több karaktere is lehet: ez a fejlemény jele lehet egy olyan antropológiai léptékű változásnak, ami kikezdheti a hagyományos személyiségfogalmat is.

(33) Persze ebben sem csak a valóságtól való elfordulás a meghatározó, hanem például a szabadságkeresés, a szabadidő megnövekedett szerepe és több más ok is.

(34) Az egyszerű dobókockás társasjátékok éppolyan kedveltek, mint az olyan szellemi tevékenységet is igénylő játékok, mint az Activity vagy a Scrabble.

(35) Az államszocializmus gerontokráciája nemzedékeket tartott távol a valódi felnőtté válástól. Ma már nem erről van szó: egészen fiatalok lépnek be a „struggle for life” első vonalába. Mindazonáltal a „felnöttség” nem nyerte vissza azt a teljes embert meghatározó, egyértelműen „komoly” arculatát, amit a hatvanas évek kamasznemzedékének színre lépése – de úgy is mondhatjuk: a fogyasztói társadalom uralomra jutása – előtt jelentett. A „felnött komolyság” az önérvényesítés szférájában nélkülözhetetlen, de ettől a kilencvenes évek világában elválik a játék: az élethez való fogyasztói viszony a századvég nehezebb körülményei között is hangsúlyos marad, s az élet fogyasztói (a termeléstől elválasztott, passzív fogyasztói) oldalán nem a felnőtt, hanem a mindhalálig konzerválható gyermek található. A gyermekkor konzerválásának törekvését más jelenségek is mutatják: a kilencvenes évek felnőtt nemzedékében a korábbi felnőtteknél jóval többen vállalják rajzfilm-szeretettüket (és itt nem a felnőtteknek készült rajzfilmekről van szó). Azok a családapák, akik az önérvényesítési küzdelemben kemény, felnőtt férfiaknak mutatkoznak, gyermeki önfeledtséggel adják át magukat a rajz- és egyéb gyerekfilmek „gondúzó” gügyögésének, ezeket nevezve kedvenc filmjeiknek... Az ezredforduló után egy ideig folytatódik ez a tendencia. Amikor azonban az évtized végén mintegy nemzedékváltás következik be a politikában, mint általában, amikor fiatalabb nemzedékek szerephez jutnak, felértékelődik a „felnöttség”, s szaporodnak a mesterséges infantilizmus visszaszorulásának jelei is.

(36) A „sikeres gazdag ember” korra jellemző jelképe már nem a gyáros Ford vagy Krupp, s még csak nem is a bankár Fugger, Rotschild vagy Morgan, hanem a nyertes tőzsdei „kockajátékos” Joe Kennedy, George Soros, André Kostolány. A másik, korra jellemző meggazdagodás-modellt a kommunikációs

ipar különböző területei kínálják: a számítógépes Bill Gates, Steve Jobs vagy Zuckerberg, a tévés Turner és Berlusconi, a filmes Spielberg és mások.

(37) És nem a munkán, a termelésen keresztül...

(38) Az igazság persze megint összetettebb: vannak kevésbé hazardírozó és valóságos jövedelem termelésére is alkalmas virtuálisvalóság-játékok is, mint például a Second life.

(39) A „terepen” való férfias helytállás megint a katonai erények sorába tartozik, s nem véletlen, hogy a nyolcvanas-kilencvenes években más területeken, például az öltözködés kínálatában is előnyomultak a katonai jelképek: terepszínű és egyéb katonai jellegű öltözékek, bakancsok és felszerelések.

(40) Mindenesetre az ilyen divatok mindig magukban hordják annak veszélyét, hogy az embereket, az újabb nemzedékeket ráhangolják, lelkileg előkészítsék a háború elfogadására is.

(41) A „túlélőtűrákra” a kilencvenes években nagymértékben épít a turisztikai ipar is. Bár az említett „veszélyes szórakozások” sokszor éppen az üzleties szórakoztató ipar megkerülésére, szabad, sajátos életformák kialakítására jönnek létre, a mindent piacosító világ igyekszik bekebelezni mindenféle alternatívát is.

(42) Idetartozik az is, amikor az emberek önként alávetik magukat a legkeményebb katonai kiképzést idéző „edzésmodszereknek”, ami szintén a kilencvenes évek egyik divatja (egyelőre még inkább csak a tengerentúlon).

(43) E függetlenedésben nagy szerepe van annak, hogy a már számítógépen felnövekvő korosztályok behozhatatlan előnyökre tesznek szert szüleikkel szemben a számítógép kezelésében, lehetőségeinek használatában és reakcióik gyorsaságában.

(44) A cumizós, bilizős Baby born babáknál egyszerre érvényesül az előre elkészített, specializált jelleg és a testkép-felfogás változása: a korábban a szemérmesség-fedte testi működések nyitlabb, tabutörő vállalása, az intimitás-felfogás változása.

(45) Amihez persze többnyire speciális géppark, s a javításhoz specialista igénybevétele szükséges...

(46) Ez a cserélhetőség, az „egyet fizet, sokat kap” szemlélet egyébként nem csak játékoknál figyelhető meg: ruhákat is próbálnak például azzal népszerűsíteni, hogy „tízféleképpen is viselhetők...”

(47) Nem véletlen például a velencei karnevál egyre növekvő népszerűsége sem.

(48) E „koradekvát” jelleg nélkül nehezen volna érthető a divatból régen kiesett, de a pókerpartikat lelkes azonosulással közvetítő Korda György hirtelen „feltámadása”, elfogadhatóvá válása a fiatal korosztály körében.

Kapitány Ágnes – Kapitány Gábor
(MTA TK SZI, MOME)

A Budai Krónika

„Finita Bude anno Domini MCCCCLXXIII in vigilia penthecostes: per Andream Hess” – „Befejeződött Budán az Úr 1473. esztendejében Pünkösöd előestéjén Hess András által”. A Budai Krónika ezen utolsó mondatával kezdődik a hazai nyomdászati története. A hetven levelet (ebből 133 nyomtatott lapot) tartalmazó kisleveles könyv tíz példányban maradt fenn a világon. Sok kérdés kapcsolódik a szöveghez, a könyvhöz, a nyomdászhoz és a megrendelőhöz. Némelyikre választ kaptunk az elmúlt évszázad neves régikönyves kutatóitól, de akad még elvarratlan szál az első magyar ősnomda történetében.

Fontos információkkal rendelkezünk a nyomdász személyét illetően. A neve alapján német származású tipográfus a római Lauer nyomdában dolgozott segédként, s Kárai László budai prépost meghívására érkezhetett Budára 1471 (mások szerint 1472) késő tavaszán, hogy az itáliai officinától kapott betűkkel elkészítse az első magyar-