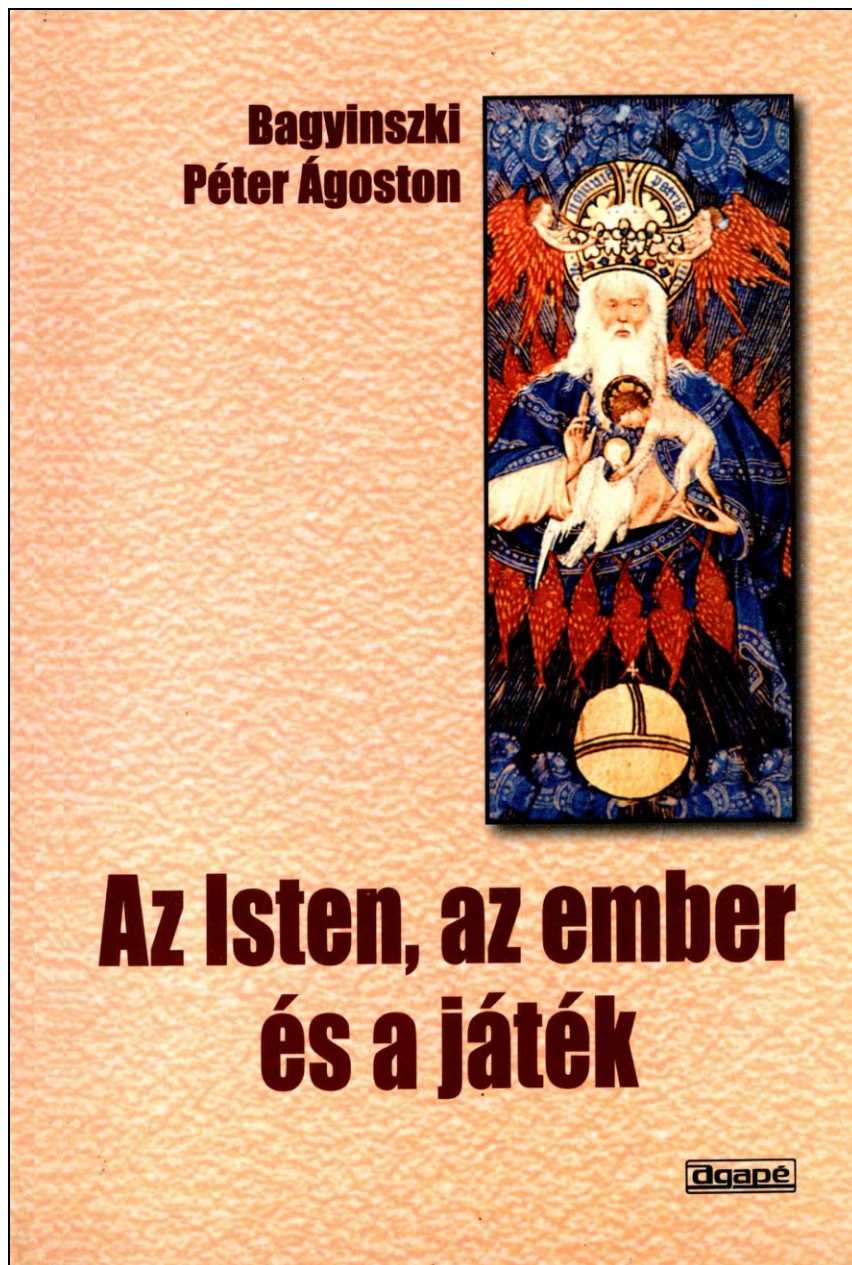


Bagyinszki Péter Ágoston

Az Isten, az ember és a játék

Mű a Pázmány Péter Elektronikus Könyvtár (PPEK)
– a magyarnyelvű keresztény irodalom tárháza – állományában.

Bővebb felvilágosításért és a könyvtárral kapcsolatos legfrissebb hírekért
látogassa meg a <http://www.ppek.hu> internetes címet.



Impresszum

Bagyinszki Péter Ágoston
Az Isten, az ember és a játék

„Létezni, játszani...
Valóban oly jól ismeri a különbséget
e kettő között, Lovag?”
(Arthur Schnitzler: A zöld kakadu)

A könyv elektronikus változata

Ez a publikáció az azonos című könyv elektronikus változata. A könyv 1998-ban jelent meg az Agapé Kiadó gondozásában, az ISBN 9634581331 azonosítóval. Az elektronikus kiadás a szerző engedélyével készült. A programot lekipásztori célokra a Pázmány Péter Elektronikus Könyvtár szabályai szerint lehet használni. Minden más jog a szerző tulajdonában van.

Tartalomjegyzék

Impresszum.....	2
Tartalomjegyzék	3
Előszó	5
1. A játék élménye.....	6
2. A játékkutatás eredményeinek összegzése	8
2.1. Első közelítésben a játékról	8
2.1.1. A játék szóbokra és szimbolikája	9
2.1.2. A játék-motívum eszmetörténeti előfordulásai	9
2.1.3. A játékok csoportosítása és a definíció nehézségei	11
2.1.4. Perlekedő játékelméletek	14
2.2. A játékszociológia fontosabb felismerései.....	14
2.2.1. A játék pszichológiai behatárolása	15
2.2.2. Körülmények és egyéni adottságok hatása a gyermek játékára	16
2.2.3. A gyermekkor játékfejlődésének fázisai	16
2.2.4. A játék fejlődéslélektana	17
2.2.5. Mélylélektan és játék	19
2.2.6. Játékdiagnosztika és játékterápia	20
2.3. A játék kultúrantropológiájának szempontjai	21
2.3.1. A játéktevékenység kulturális meghatározottsága.....	21
2.3.2. Az „ősi-” és „népi játékok” megkülönböztetése	22
2.3.3. A bolondünnep	22
2.4. Az állatok játéka.....	23
2.4.1. A játék neurobiológiai meghatározása.....	23
2.4.2. Evolúcióbiológiai szempontok és a játékmagatartás	24
2.4.3. Az állati és az emberi játék	24
2.5. A felnőttársadalom és a játék, szociológiai szempontok.....	26
2.5.1. A szabadidő-szerkezet hatásai a társadalomban.....	26
2.5.2. Megjegyzések a felnőttek két jellegzetes játékára vonatkozóan	28
2.5.3. A játék kitágulása: a társadalmi szerepjáték	29
2.6. Az emberi szellem játéka.....	31
2.6.1. A „l'art pour l'art” gondolkodás termékenysége.....	31
2.6.2. A kultúra és a játék	32
2.6.3. Huizinga „a kultúra játékelemeiről”	34
2.7. Az Univerzum Nagy Játéka	35
2.7.1. A Játék: Véletlen és Természettörvény összjátéka.....	35
2.7.2. A matematikai játékelmélet és alkalmazásai.....	36
2.8. Filozófiai megközelítések	37
2.8.1. Homo ludens (Huizinga)	37
2.8.2. A játék létmódja (Gadamer).....	38
2.8.3. Találkozások a játékban (Csepregi).....	40
2.8.4. A játék mint a világ szimbóluma (Fink)	41
2.9. Diszkusszió és összegzés	42
2.9.1. Értelmezési metszetek és kapcsolataik	42
2.9.2. A játék mint a világ elhatárolt eseménye	43
2.9.3. A játék mint az ember belső magatartása.....	45
2.9.4. A játék mint ontológiai valóság.....	46

2.9.5. Léttapasztalat-koncentrátum és transzcendencia a játékban	47
3. A kereszténység játéktartalma	49
3.1. A játék természetes transzcendenciája	49
3.1.1. A játéktapasztalat transzcendens nyitottsága	49
3.1.2. A játék mint az ember szakrális védőszférája	50
3.1.3. Huizinga és H. Rahner „párbeszéde”	52
3.1.4. A szent és a profán eredendő egysége a játékban.....	54
3.2. A liturgia: Isten népének szent játéka.....	55
3.2.1. A liturgia mint dramatikus játék.....	55
3.2.2. A keresztény lét kontemplatív dimenziója.....	56
3.2.3. A keresztény lét aktív dimenziója	57
3.3. Játékelemek a Bibliában	58
3.3.1. A biblikus hagyomány játéktartalmának átfogó megközelítése	58
3.3.2. A Biblia szókészletének szintje	59
3.3.3. Epizódok és bibliai képek szintje	60
3.4. Játék-motívum a keresztény hagyományban	62
3.4.1. Az antik humanizmus életbölcssége.....	62
3.4.2. A patrisztikus kor egyházatyái a játékról.....	64
3.4.3. Aquinói Szent Tamás a játékról	66
3.4.4. A misztikus játék-teológia máig jelenlévő hagyományszála	68
3.5. A szisztematikus teológia játékelemei.....	70
3.5.1. A játszó Isten	70
3.5.2. A játszó ember	71
3.5.3. A játszó Egyház	72
3.5.4. A mennyei táncjáték	73
3.6. A keresztény életszentség és a játékosság.....	74
3.6.1. A keresztény életszentség egy vonása	74
3.6.2. Szt. Ferenc a „homo ludens”	75
3.7. Diskusszió és összegzés	77
3.7.1. Tudunk játszani!	77
3.7.2. Honnan jön és hová vezet a játék?.....	78
3.7.3. A játék metamorfózisa	79
3.7.4. Végjáték, avagy: mi végre mindez?.....	81
4. Utószó: a játék teljessége.....	82
5. Irodalomjegyzék.....	83

Előszó

Hogyan és miféle indíttatásból született meg ez a könyv? Kiket szeretne megszólítani? Milyen mondanivalót hordoz?... Egy előszó nem vághat elébe a rákövetkező könyvoldalaknak, ám mégis megtisztelheti olvasóját azzal, hogy előzetes betekintést enged az írásmű egészének szellemébe, látásmódjába.

„Az Isten, az ember és a játék” egy teológushallgató töprengéseiből született meg, aki személyes istenképét (játékos indíttatásból fakadóan) megkísérelte kapcsolatba hozni az egyetemes emberi és keresztény hagyománnyal, valamint a kortárs szaktudományok egyes eredményeivel is. Ez az írás egy, a hagyományban gyökerező, de ma is érvényes látásmód vázlatolásával szeretné gazdagítani azokat az olvasóit, akik számára a címben szereplő három szó, az „Isten”, az „ember” és a „játék”, mély tartalmat hordoz. A tanulmánykötet a játék mibenlétét tárgyaló elméleti irodalom rendszerező összefoglalására vállalkozik, szabad teret hagyva az olvasónak az itt leírtak továbbgondolására is. A fejtegetések két fő részét a játék profán és szakrális vonatkozásainak bemutatása adja, ugyanakkor a tanulmánykötet gerincét képezi annak bemutatása, hogy e két szempont egymást kiegészítve elválaszthatatlanul része a játék világának. Sokak számára meglepő lehet, de tény, hogy a játék-szimbolikán keresztül mélyértelmű átjárás van a világ profánként megtapasztalt szférájából a vallás szent szférája felé. Végző soron e tanulmány a játék-szimbolika lehetőségeit kiaknázva, a profán és a szent világa között elmélyült újkori szakadék kérlelhetetlennek látszó távolságait igyekszik megszelidíteni. Olyan szellemi játékokra invitál ez a könyv, amelyben egy őseredeti szimbólumrendszer ezidáig szinte feltáratlan ösvényein haladva kíséreljük meg a valóság eredendő egységéhez való visszatérést. Ezen az úton akár egy ókeresztény egyházatya, Nazianzi Szent Gergely is idegenvezetőnk lehetne, amikor egy helyen így ír: „az ember élete, testvéreim, az elevenség elröppenő pillanata, gyermekjáték a földön, fénylő árnyék, elszálló madár, hullámon tovasikló hajó nyoma, por, finom köd, reggeli harmat, kinyíló virág”.

Az itt közreadott tanulmánykötet 1998-ban szakdolgozatként pozitív bírálatot kapott a Szegedi Hittudományi Főiskolán. A tanulmány írója köszönettel tartozik rendtársának és témavezetőjének dr. Várnai Jakabnak, és mindazoknak, akik értékes közreműködésükkel e könyvecske megírását lehetővé tették. Dr. Barna Gábor, dr. Kiss Imre, dr. Somfai Béla, Szabó Mária, Pintér Gábor, dr. Thorday Attila, dr. Turay Alfréd, fr. Zatykó László és dr. Weissmahr Béla tanárainként nyújtottak segítséget; míg Frész Timóteus, Tóth Vencel és Kiss Didák önzetlen testvéri segítségükkel ajándékoztak meg.

1. A játék élménye...

A játék világa mindannyiunk számára ismerős világ. Egyáltalán nem könnyű azonban szavakba foglalni azt a mélyen emberi élményt, amit a játékkal való találkozásainkban élünk át. Amikor fejtegetéseink nyitányaként exponálni szeretnénk ezt a szellemi finomságú témát, akkor Latinovits Zoltán önéletrajzi vallomásának játékról szóló fejezetét érdemes fellapoznunk:

„...a játék ősi emberi tulajdonság.

A gyermek játszik. Elhiszi, hogy katona vagy pilóta, hadvezér vagy fogoly, szegény vagy gazdag. Elhiszi, hogy mozdony, autó, úrrakéta. Várat épít, fest, rajzol.

A játékot a gyerek „munkának” is nevezi. „Még dolgozom a váramon, még befejezem az elefántomat.”

„A gyerek számára a végtelen tér végtelen világa hozzáférhetőnek látszik, mert végtelen hosszúnak látja az életet. Hatezer évre rendezkedik be, legalább annyira, mint az emberi kultúra életkora.” (Karinthy)

A játékban van valami legyőzhetetlen. Valami örök. Állandóan újrakezdődő és folytatódó. A játék időn kívüli. Nemzetközi. Osztályon kívüli.

Különböző országok gyermekeit egyesíti egy cél, egy ügy érdekében.

Ez az ügy maga a játék.

A játékban a nyelv nem szétválasztó, nem elhatároló tényező. A játékban nem szerepelnek határok, világnézetek, iparok és háborúk.

A játék közös. A gyerekek egyformák.

A játékot indulatszavak, felkiáltások, nevetés vagy sírás kíséri. Szeretet és gyűlölet. Mozgás. Áhitat.

Az együtt játszóknak közösséget alkotnak. Gyermeki közösséget.

A felnőtt nézi a gyerekek játékát. Szívébe derű és igazságérzet költözik. Meghatódik. Drukkol a játék sikeréért. Együttérez a gyerekekkel. A felnőtt emlékezik saját játékaikra. Saját gyermekkorára.

A világ emlékezik a gyerekkorára. A játék a felnőtt számára nosztalgia marad. Örök nosztalgia és a vágyakozás, a visszavágyás lehetetlensége a legkülönbözőbb reakciókat váltja ki belőle, de mindenképpen megéri a játék. Az emlékein felindult felnőtt újra beleveti magát a játékba. Lobogó ősz hajak, kigyúlt szemek, a lendület, az ősi vízi-égi emlékek költöznek vissza testébe-lelkébe; vagy elementáris dühöt és ellenszenvet vált ki a gyerekek lendülete, mert a játék ideje netán örökre elmúlt. A játékidő lejárt.

A játékosztön soha nem vész ki az élöből, csak eltemetődik, de nem felejtődik el.

Vajon a fajfenntartás ösztöne miért olyan erős az emberben? A szerelem nem a játék folyamatosságának a záloga? Nem az állandóság érzete? Vajon a szerelem nem valamely ősi játék? Valaminek visszaálmódása? Visszavágyakozás? Az ölelés nem a gyermekkori emlékeket idézi? Az ölelésben harc van. Harc az állandóságért. Az elröppenő pillanatok megerősöklése. A lehetetlen rögzítése. A győzelem és megadás vágya. Az egymásba olvadás vágya.

A madarak röptében, a halak fickándozásában, a lepkék kergetőzésében, a szarvasbögésben, a virágok magakelletésében, a szelek forgásában, a patakok rohanásában, a felhő futásában, a fák táncában, a bogarak zümmögésében, tücskök hegedűiben, a színekben, ízekben, illatokban, a rügyekben nem az örök játékot, játékelemeket érzi az ember?

A természet örök játécai körül titkok fátylai úsznak, babonák burjánzanak, áttetsző csipkék kovácsolódnak, a gyógyítás és gyógyulás bölcs rendszere az élet folyamatosságát szüli.

Úgy hiszem, hogy ezeken a lebegő pilléreken nyugszik a játszó társadalma...”¹

Mi hát a „játék”? Az elemző gondolkodás számára, mit tár fel magából az a szó, amelyhez ilyen szerteágazóan gazdag lét-szimbolizmus kapcsolódik? E tanulmány a „lebegő pilléreken nyugvó örök játék” titkát, annak eredetét, jelenét és jövőbeli kifejtését szeretné a módszeres filozófiai és teológiai vizsgálat eszközeivel föltérképezni.

A felnőtt komolyságával akarunk közeledni a játék titkához, miközben mindvégig tudatában vagyunk annak, hogy a játék igazából a gyermek számára tárja föl magát...

¹ Latinovits Z., *Ködszurkáló*, Budapest 1994, 104-107.

2. A játékkutatás eredményeinek összegzése

E tanulmánykötet kulcsszava a „játék”: a játék mint a világ elhatárolt eseménye, a játék mint az ember belső magatartása, és a játék mint ontológiai valóság. Ez a három szempont, a kulcsszónak három alapvető értelmezési „metszetét” határozza meg. A játék tág, és a reflexió szempontjából összetett jelentésterét nem vizsgálhatjuk úgy, mintha minden előzmény nélkül mi vetnénk föl elsőként a jelenség kérdéscsokrét. Játékelméleti vizsgálódásunkban bele kell kapcsolódnunk abba a diskurzusba, mely már közel félszázada szaktudományosan differenciált igényességgel, és még régebbre nyúló filozófiai előtörténettel kutatja a játék mibenlétét. Mi a játék? Miképpen létezik a játék a világban? Mi az értelme? Hol húzódik tulajdonképpen a határ (ha van egyáltalán) a játék „van”-ja és az élet többi szférájának a „van”-ja között? – ehhez hasonló kérdések jelzik a játékteoretikus érdeklődésének az irányultságát. Mielőtt azonban a reflexiónak erre a filozófiai síkjára lépünk, szükséges tisztáznunk és a szaktudományos megközelítések problematikájában is betájolnunk témánkat, hogy az ne csupán az intuíció légüres terében lógjon, hanem szervesen beágyazódjon a „világrejtelýt” feszegető egyetemes emberi beszélgetésbe. Ebben a fejezetben a játék (bibliográfiánk által reprezentált) irodalmát tekintjük át, és a fejezet végén összefoglaljuk a játékelméleti tájékozódást szolgáló legfontosabb eredményeket. Feladatunk tehát a reflexió számára „foghatóvá tenni” a játék-szimbolika szerzteágazó és meglepően „illékony” fogalomtörzsét, hogy majd a következő fejezetben ezzel az alapozással térhessünk rá a teológiai vonatkozások tárgyalására.

2.1. Első közelítésben a játékról

Imre és Éva (kiscsoportosok) egy-egy mackóval játszanak, Márti (nagy csoportos) pedig Vica babával. Erzsi (nagy csoportos) orvosjátékba kezd, fehér kötényt és gyógyszeres dobozokat, „receptpapírokat” vesz elő. Utóbb bekapcsolódik Klári is. Erzsi a babaházban rendezi be a rendelőt. Kirakja a dobozokat, üvegeket. Alig készül el, már belép az első „paciens”.

Márti: Jó napot kívánok! Doktor néni, elhoztam már ezt a gyereket, mert nagyon fáj a hasa. Nem tudom, mi lehet vele?

Erzsi: Majd megvizsgálom. Vetköztesse le! (Előkészíti a hallgatót, a lázmérőt.)

Márti: Itt van, hova ültessem le?

Erzsi: Tessék csöndben maradni, hogy jól halljam a szívét.

Márti: Orvosságot is kap?

Erzsi: Itt az orvosság, tessék aláírni a papírt, és kérek két forintot.

Márti: Nem hoztam pénzt. (Súgva: majd rögtön szedek kavicsot.) Kérek itt valakitől.

Erzsi: Kérem a következőt!

Imre: Elhoztam a Macókát, mert nagyon beteg.

Erzsi: Hú, de lázas. Azonnal kórházba kell vinni.

Márti: Jó napot kívánok. Elhoztam a két forintot. Most már adhatom Vicuskának a gyógyszert. Köszönöm szépen, doktor néni. Viszontlátásra!

Erzsi: Tessék már telefonálni a mentőknek, mert Macókát kórházba kell vinni.

Márti (felkap egy fakanalat és az ajtóban kiabálva „telefonál”): Halló! Kérem a mentőket. Itt egy beteg, jöjjenek azonnal! ...²

² közli: Vág Otto, *A játék mint nevelési eszköz...*, Budapest 1966, 39-40.

2.1.1. A játék szóbokra és szimbolikája

A Magyar Nyelv Értelmező Szótára a „játék” szónak huszonnégy jelentéscsoportját különbözteti meg. A „játék” jelenthet játéktárgyat, kedvtelésből vagy szeszélyből végzett cselekvést, valamilyen gyakorlati célra irányuló kockázatos vagy ravaszkodó eljárást, mozgást vagy mozgási lehetőséget (tárgy esetében is) stb... Néhány reprezentatív példa a „játék” kiterjedt szóbokról: játékadósság, játékautó, játékbara, játékbold, játékfelfogás, játékfilm, játékkártya, játékkaszinó, játékmester, játékmód, játékos, játékszabály, játéktilalom, játékvezető, szójáték... A „játszozik”, ill. „játszik” igék tovább tágítják a kapcsolódó jelentések terét: szórakoztató tevékenységet végez kedvtelésből, darabot vagy szerepet ad elő, ide-oda mozog stb... Az igéhez is további szavak kapcsolódnak a játék szóbokról: például a játszma, a játszótárs, a játszótér. A játék nyelvi környezetét nem elég azonban csupán a magyar nyelv világán belül vizsgálni, meg kell próbálnunk globális rálátást szerezni kulcsfogalmunk nyelvi környezetére vonatkozóan.

J. Huizinga a *Homo ludens*-ben egy egész fejezetet szentel a játék nyelvi internacionalitásának. Az európai nyelveken kívül a latin, görög, szanszkrit, kínai, japán, arab, arám, héber, algonkin (blackfoot indiánok) nyelvek játékjelenségre alkalmazott szókészletét veszi számba, és elemzi kiváló nyelvészek közreműködésével. Huizinga megállapítása szerint „minden nép játszik, és érdekes módon hasonlóan játszik. De a világ összes nyelve közül egy sem foglalja össze a játék fogalmát egyetlen szóban oly erősen, és egyúttal oly széleskörűen, mint a modern európai nyelvek”.³ Számunkra most csak átfogóan, jelentésspektrumában érdekes az összehasonlító és etimológiai megközelítés, ezért csupán egy megjegyzésre szorítkozunk: általánosan jellemzőnek mondható, hogy a gyermekjáték körén túl a játék érintkezik a verseny, a tánc, a nevetés, az erotika, a bolondozás, az illúzió (*in-lusio*, vagyis a játékba való belépés!) jelentésmezőivel is.

A játék sokarcú nyelvi megjelenései mögött fölsejlik egy mélyen gyökeredző játék-szimbolika, amely az emberiség egyetememes szimbólumkincsének részeként nyomot hagyott a mitológiánkban csakúgy, mint a világirodalomban. Huizinga a mitológiai istenek létmódjaként megmutatkozó játékra, a játszó istenábrázolásokra hívja fel a figyelmünket.⁴ Eugen Fink filozófus-játékteoretikus „A boldogság oázisa” (1957), és „A játék mint a világ szimbóluma” (1960) című könyveiben bemutatja a játékhoz kapcsolódó szimbólumrendszer filozófiai perspektíváit. A játék-szimbolika transzcendencia irányába mutató nyitottságát tanulmányom következő nagy fejezetében tárgyalom a kereszténységgel összefüggésben, ezért ennek kérdéskörére ebben a fejezetben nem térünk ki. A következő (3.1.2) alfejezet az eszmetörténeti előfordulásokról ad átfogó vázlatot.

2.1.2. A játék-motívum eszmetörténeti előfordulásai

Székely György doktori értekezésében (1987) – a színművészet társadalomtörténetét elemezve – alaptézisként képviseli azt a megállapítást, hogy a dráma műfajával ellentétben (amelynek világirodalmi jelentőségű korszakai tudvalevőleg igen rövid időtartamúak), az emberiség színjátékos tevékenységének jelensége minden kultúrában jelen van és megszakítás nélküli.⁵ Mít jelent ez a jelen tanulmány témája szempontjából? Azt jelenti, hogy egy bizonyos fajta játékos önreflexió az emberiség minden etnikumában, a történelem előtti korokig visszamenően folyamatosan jelen van, és így antropológiai és szocio-antropológiai

³ Huizinga, J., *Homo ludens (Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására)*, Budapest 1944 (fordítás hollandból)(úny. Szeged 1990), 38.

⁴ vö. Huizinga, *Homo ludens*, 38

⁵ vö. Székely Gy., *A színjáték világa... (doktori értekezés tézisei)*, Budapest 1987, 3.

alaphangoltságnak is tekinthető. Ebben az alfejezetben, távolról sem a teljesség igényével, de áttekintjük a kollektív szimbólumkincs részeként értelmezett játék-szimbólika történelmi megnyilatkozásait, pontosabban a játék-motívum témájának néhány eszmetörténeti jelentőségű feldolgozását.

A keleti misztikusok kezdettől fogva előszeretettel használták a játék, ill. tánc metaforáját a valóságról szerzett intuitív tapasztalataik kifejezéséhez. Jellegzetes példáját adja ennek a Buddha életéről szóló legjelentősebb forrás, amely a Magasztos földi életét egy földöntúli lény játékként ábrázolja. Az életrajz szanszkritül a „Lalitavisztara” („A játékról szóló részletes elbeszélés”) címet viseli.⁶ A sémi kultúrkör játékhagyományára majd részletesebben kitérünk a Biblia játékelemeit elemző (4.3) alfejezetben, ezért most az európai kultúrkör hellén gyökereire fordítjuk figyelmünket. Hérakleitosz archaikus filozófiája szerint „az idő gyermek, aki játszik ostáblát: gyermekkirályé az uralom...”⁷, máshol pedig ugyanő az emberi vélekedésekről, mint „gyermekjátékokról” beszél.⁸ Parmenidész a lét problémájáról való beszédet „nehéz játéknak” mondja.⁹ Részletesebben először Platónról tudunk idézni. Platón a Törvények VII. fejezetében azt a kérdést fejtegeti, hogy „milyen úton-módon, milyen jellem és gondolkodásmód segítségével tudnánk életünk hajóját legjobban átvezetni az élet tengerén”.¹⁰ Az embernek – Platón szerint – el kell jutnia arra a belátásra, hogy „csak játékszer az isten kezében”, és alkalmazkodnia kell ehhez a helyzethez azzal, hogy életét „a legszebb játékok játszásával” tölti. Ezzel szemben az emberek „manapság azt gondolják, hogy a komoly dolgoknak kell a játékos dolgok kedvéért történniük”, pedig éppen fordítva áll a helyzet. „Mi hát a helyes út? Játszva kell töltenünk életünket, bizonyos játékok közepette: áldozva, énekelve és táncolva, úgyhogy az istenek kegyét képesek legyünk megnyerni, ellenségeinket pedig távol tartani és harcban legyőzni.”¹¹ Arisztotelész a mértékletességet tartja fontosnak a játék vonatkozásában, és a játékban az *eutrapelia* erényét veszi észre.¹² A játékra vonatkozó gazdag görög hagyomány tovább él az újplatonikus és az ókeresztény misztikus irodalomban (4.4.2), és hatást gyakorol a középkori keresztény gondolkodásra (4.4.3) is.

Vélekedhetünk úgy, hogy a játék-motívum egy teljesen félreeső témája az antik filozófiának, de mindenesetre figyelemre méltó, hogy az ókeresztény atyák szükségét érezték annak, hogy a pogány filozófiák játék-gondolatkörét „megkeresztelve” integrálják a keresztény teológiába. Hugo Rahnernek a patrisztikus játékteológiát áttekintő értekezése kapcsán alaposabban is meg kell majd vizsgálnunk a játék-konceptió filozófiai és teológiai „helyiértékét” (4.5), most azonban az eszmetörténeti áttekintésben lépünk tovább. A rendszerezőként és teológiai hatástörténetében egyaránt kimagasló Aquinói Szt. Tamás, a *Summa Theologiae*-ban három artikulusnyi terjedelemben reagál az Arisztotelész által fölvetett kérdésre: játék, erény, bűn és mértékletesség kapcsolatára (4.4.3). A játék teológiája azonban mindig is a misztikusok celláiban volt igazán népszerű, Echartt mester például lelkesedik azért az Istenért, aki „nevet és játszik”.

A középkor végén, az újkor elején a reneszánsz szellemisége fedezi fel átütő erővel a *theatrum mundi* ősi életmodelljét, és a világ játékosan komolytalan profán dimenzióját. Huizinga szerint: „ha valaha is megpróbálta egy tudatos, visszavonult elit az életet művészi

⁶ vö. Bellinger, G., *Nagy valláskalauz*, Budapest 1990 (fordítás németből), 75.

⁷ id. Cerny, J., *A futballról komolyan (Kísérlet a játék fenomenológiájára)*, Budapest 1971 (fordítás csehől), 161.

⁸ id. Huizinga, J., *Homo ludens (Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására)*, Budapest 1944 (fordítás hollandból)(úny. Szeged 1990), 222.

⁹ id. Huizinga, *Homo ludens*, 160.

¹⁰ Platon, *Törvények VII. könyv*, in *Platon Összes Művei*, Budapest 1984 (fordítás görögből), VII. 303 b.

¹¹ Platon, *Törvények VII.* 303 e.

¹² vö. Rahner, H., *Der spielende Mensch*, Einsiedeln 1952, 8.

tökéletességű játéknak felfogni, akkor ez a reneszánsz idején volt így... A reneszánsz egész pompája vidám és ünnepélyes álarcosmenet egy fantasztikus, ideális múlt jelmezében”.¹³ Ez a játékos lendület, amely többek között Erasmus „Balgaság dicsérete” című munkáját szülte, tragikusan elkomorlyodni látszik a felvilágosodás és tudományosság korunkig vezető deszakralizálódási folyamataiban, amelyek a játék-szimbolika transzcendens nyitottságtól való elidegenedését is magukkal hozzák.

Végül saját korunkról szólva Eberhard Straub a cinizmussal határos játék-mentalitásról így ír: „a poszt-modern korban nemcsak a kereszténység találkozik érdektelenséggel... A közvetlenül korunkbeli filozófia törekvése az, hogy a történelem nagy témáit, az ember szabadságát és méltóságát az igazsággal való összefüggésben érvényesítse. Mindegy, hogy ezt az igazságot keresztény módon értik, vagy történeti-tudományos alapon, vagy éppen olyan „nagy elbeszélések” és mesék alapján, amelyek hatékonyaknak látszanak. Ezek érdekes költői vázlatok, amelyek versenyeznek egymással, de az utat nem állják el és nem zavarják egymást. Egymás mellett élnek, közömbösen, a szójátékok anarchiájában, s mindegyik megelégedett, mert minden játék a maga szabályain belül értelmes és megvan a maga kizárólagos jelentése. A játékoknak ez a pluralitása azt akarja bizonyítani, hogy az ember csak ott szabad, ahol játszik, ahol ünnepli magát... (Ez a mentalitás) elmehet odáig is, hogy leleplezi az olyan játékszabályok helytelenségét, amelyeket nem a „játék kedvéért” állítottak fel”.¹⁴ Straub eszmefuttatása, és e tanulmány bibliográfiája is rámutat a „játék-értelműség” paradigmájának élet-, és lét-értelmező jelentőségére korunkban. Ennek a kis könyvnek a célkitűzése végső soron annak bemutatása, hogy a „játék-értelműség” létértelmező paradigmája nem vezet szükségszerűen egy cinikus, keresztényidegen életfilozófiához, hanem szakrális-eszmetörténeti gyökereihez és összefüggéseihez visszavezetve, egy hitelesen-keresztény perspektívát nyújt valóságsszemléletünk számára.

2.1.3. A játékok csoportosítása és a definíció nehézségei

Hogy mi a játék? Ha nem kérdik tőlem tudom, ha viszont kérdik nem tudom – alkalmazhatná valaki a híres Ágoston-i aforizmát a mi problémánkhoz. Az időhöz hasonlóan a játék esetében is valami kikerülhetetlen realitás evidenciájának fogalmi megragadhatósága válik kérdésessé a definícióra irányuló szellemi erőfeszítésben. A játékteoretikus Eugen Fink is hangsúlyozza a reflexiónak a játék esetében mutatkozó furcsa nehézségeit: „ez a jelenség, mely többé-kevésbé az élet peremén áll, meglepő ellenállást tanúsít, ha fogalmilag akarjuk megragadni, ha megkíséreljük struktúráját kifejteni. Ami a maga történéseiben olyan könnyed, a fogalom számára szilárdnak és áthatolhatatlannak bizonyul”.¹⁵ Erik Erikson tréfás komolysággal felveti, hogy „a játék – nevének megfelelően – igyekszik kijátszani minden meghatározást”¹⁶, Kolarits pedig a nehézségekkel kapcsolatban a játék definiálására irányuló próbálkozásokat, a szerzők „tudományos játékának” tekinti.¹⁷ Végülis meglepő, hogy a játék alig enged többet föltárni magából, mint azt az evidenciát, hogy „a játékot valaki mindig játékból játssza” (H. Scheurl).¹⁸

¹³ Huizinga, J., *Homo ludens (Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására)*, Budapest 1944 (fordítás hollandból)(úny. Szeged 1990), 191.

¹⁴ Straub, E., *Nyugat önfeledtsége*, in *Communio* 2 (1993) 22-29 (fordítás németből), 23.

¹⁵ id. Cerny, J., *A futballról komolyan (Kísérlet a játék fenomenológiájára)*, Budapest 1971 (fordítás csehéből), 151.

¹⁶ id. Benedek L., *Játék és pszichoterápia*, Budapest 1992, 17.

¹⁷ id. Benedek, 17.

¹⁸ id. *Zum Stand der Spielforschung*, in *Einsiedler, W(Hrsg.): Aspekte des Kinderspiels*, Weinheim, S. 11-31.

Témánkban való első tájékozódási pontként hasznosnak látszik a Caillois-féle játéktipológia rövid bemutatása, amely érzékelhetővé teszi a szerteágazó játékmegnyilvánulások konvergens és divergens jellemzőinek komplex problematikáját. Caillois belső, dinamikus elvek alapján négy fontosabb típusra osztja a játékok halmazát.¹⁹ Az egyes osztályok nevei és domináns hatótényezői a következők: *agon* (verseny), *alea* (szerencse), *mimikri* (utánzás), *ilinx* (szédület). Az *agon* példái: a futball, a biliárd és a sakk. A fontos elem itt a küzdelem, amit előre felállított szabályok szerint, egyenlő eséllyel vívnak. Az *alea* példái: kockajátékok, rulett, lottó. Ebben az esetben a fontos elem az, hogy a játékosok nem tudják befolyásolni a játék kimenetelét, mert az döntően sorsszerű, vagyis a véletlenen múlik. A dominó, a legtöbb kártyajáték és sok más játék is az *agon* és az *alea* kevert változataként határozható meg. Caillois-nak egy érdekes megjegyzése arra hívja fel a figyelmet, hogy míg az *agon* vonásai az állatvilágban is megfigyelhetők, az *alea* sajátosan emberinek tűnik.²⁰ A *mimikri* példái: egy kalóz, vagy Hamlet szerepének eljátszása. A fontos elem abban van, hogy az illető elhiszi, vagy másokkal elhitei, hogy ő valaki más. Egyértelmű, hogy a drámák és a színházi előadások ebbe a kategóriába tartoznak. Az *ilinx* példái: hinta, körhinta, kerengő dervisek. A meghatározó elem az, hogy a játékosok gyors forgással, vagy zuhanással a szédülés és a zűrzavar érzését idézik elő magukban. A gyerekek gyakran játszanak ilyen játékokat, melyek során „repüléshez hasonló állapotba lehet jutni”. A Caillois-féle négy játéktípusba való besorolás, egy széles körben ismert rendszerezését adja a játékoknak. Minden játéktipológiának – így ennek is – megvannak az inspiráló előnyei, de megvannak a sajátos korlátai is. Minket most a különböző játéktipológiák kevésbé érdekelnek, sokkal inkább szeretnénk definíciószerűen megragadni a játékok szerteágazó világát egyesítő jelenségjegyeket.

Szembe kell néznünk azzal a ténnyel, hogy nehéz feladat szilárd kiindulópontot találni a játék elméleti tárgyalása számára. Eleinte nem szabad az absztrakcióban távolabbra rugaszkodnunk a játékjelenségek legkonkrétabb formáinak, vagyis a közönséges társasjátékoknak (pl. bújócska, maffia...) és a benne résztvevő játékosoknak az egyszerű vizsgálatánál. Ezekhez a játékokhoz általában személyes élményeink fűződnek, és elsősorban ezek kapcsán lehet ismerős számunkra az az „életérzés”, amit a teoretikusok „a játék tapasztalatának” neveznek, és amelyet a reflexió megpróbál módszeresen kifejtteni. Milyen meghatározások születtek hát a játékra? Melyek a definitív ismertetőjegyei a jelenségnek?

Első példaként álljon itt a fenti játéktipológia megalkotójának, Roger Caillois-nak a definíciója, aki a következő feltételekben adja a játék meghatározását²¹:

- a) szabad tevékenység, amelyre nem lehet kényszeríteni a játékost, és amelytől a kedve sem mehet el;
- b) saját térrel és idővel elkülönített tevékenység;
- c) bizonytalan tevékenység, melynek lefolyása és eredménye nincs előre megadva;
- d) nem produktív tevékenység, nem termel sem javakat, sem gazdagságot;
- e) konvencionális szabályokkal rendelkező tevékenység;
- f) fiktív tevékenység, mely specifikus tudatában van „egy másik valóságnak”, vagy sajátos viszonyban áll a „szabad nem valóság” hétköznapi életével.

Második példaként a játék jelenségének egy egzisztenciális megközelítését mutatom be Eugen Fink nyomán, aki a következő strukturális jellemzőkkel ad definíciót:²²

¹⁹ vö. Caillois, R., *A játékok osztályozása*, in Fóti Péter (szerk.), *Bevezetés a sportszociológiába*, I, Miskolc 1995 (fordítás franciából), 45.

²⁰ vö. Caillois, 49.

²¹ vö. Cerny, J., *A futballról komolyan (Kísérlet a játék fenomenológiájára)*, Budapest 1971 (fordítás csehől), 142.

- a) a játékból (senem csupán érzéki, senem csupán intellektuális) gyönyör származik;
- b) a játéknak (belső és külső) értelme van;
- c) a játéknak közösségi karaktere van, azaz nyitott a másokra;
- d) szabadon választott, de kötelező játékszabályok állnak fenn;
- e) és a játékhoz hozzátartozik néhány játékszer.

Harmadik példaként a Huizinga játékfelfogását összegző klasszikussá vált definíciót idézzük:

„a játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le; célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a „közönséges élet”-től való „különbözőség” tudata kíséri”.²³

A fenti R. Caillois-tól, E. Fink-től, J. Huizinga-tól származó definitív játékleírásokon túl filozófiai oldalról fontos megállapításokat tett még a játék mibenlétére vonatkozóan H.G. Gadamer, A. Gehlen és G. Csepregi. Az ő eredményeik alapján, azok összegzéseként egy jól használható meghatározását kapjuk a játéknak. Ez a definitív játékleírás megelőlegez néhány olyan felismerést, amelyet a későbbi fejezetekben szándékozunk bővebben kifejteni. Tehát, felfogásunkban a játék:

- a) nem produktív, hanem önmagáért való tevékenység, melynek célja önmagában van;
- b) belülről fakadó ünnepi örömmel átélt tevékenység, szubjektíve tehermentesített lét²⁴, melybe belefeledkezünk;
- c) szabadon művelt tevékenység, amely maga által választott, de a játékon belül kötelező erejű szabályoknak veti alá magát, és ezáltal engedelmeskedik a játék rendjének;
- d) kreatív, belső alakulásában nyitott, bizonyos szabad tényezőkkel zajló tevékenység;
- e) játszótárs vagy játékeszköz „ide-oda mozgó” jelenlétére nyitott tevékenység²⁵, amely kapcsolatba hoz önmagunkkal, másokkal és a világegészszel;
- f) időbeli és térbeli elhatároltságban zajló tevékenység;
- g) a játéknak saját térrel és idővel jellemezhető „belső világa” van, amely a maga összefüggéseiben értelmes világ, és amelybe a játékosok a „külső világból” szabad elhatározással lépnek be;
- h) a játék belső világát a játékeszközök „átlényegülése”, a játék belső tétjének megjelenése, és a játékosok paradox „játéktudata” jellemzi;
- i) végül a játéktapasztalat a maga szimbolikus erejében „koncentrált lét-élményt”, bizonyos Egészre nyíló életérzést nyújt, lét-modellként szolgál számunkra.

Fejtegetéseink olvasása folyamán érdemes lesz emlékezetben tartani ezeket a játék leírását célzó szempontjainkat, mivel e meghatározás reprezentálja vezérfonalul használt játékfelfogásunkat. Majd, ebből a konkrét-játékszituációra alkalmazható leírásunkból kiindulva válik lehetségessé az absztrakcióban való elrugaszkodás egy átfogóbb, a játékot az ember belső magatartásaként értelmező felfogás irányába, amely megnyitja az utat a játék szimbolizmusának megragadásához. Ez a tágabb felfogás teszi majd lehetővé azt is, hogy fölvevessük a Lét Nagy Játékának kérdéskörét.

²² vö. Cerny, 155.

²³ Huizinga, J., *Homo ludens (Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására)*, Budapest 1944 (fordítás hollandból)(úny. Szeged 1990), 37.

²⁴ vö. Gadamer, H.-G., *A játék mint az ontológiai explikáció vezérfonala*, in *Igazság és módszer*, Budapest 1984 (fordítás németből), 90.

²⁵ vö. Gadamer, 90, és Csepregi G., *Találkozások a játékban*, in *Távlatok 16* (1994) 177-188.

2.1.4. Perlekedő játékelméletek

Azt már az eddigiekben is bemutattuk, hogy a játék jelenségek köre milyen tágas horizontját nyitja meg a filozófiai elmélkedésnek. A játék-jelenség azonban nem csupán a filozófia magasabb reflexiók síkján keltette fel a gondolkodók érdeklődését, hanem a XIX. századtól kezdve a szaktudományosan differenciálódó intellektuális világ is megalkotta a maga redukcionista beállítottságú játékelméleteit. Ez a tény önmagában is felhívhatja a figyelmünket a játékmegnyilvánulások konkrét, a tapasztalati elemzés számára is megragadható aspektusának a fontosságára. Bár a játékteoretikusok túlnyomó többségével együtt én sem tartom elfogadhatónak egy-egy szaktudomány „márpedig a játék nem más, mint” bevezetéssel megfogalmazott sommás kijelentéseit, mégis szükséges, hogy legalább áttekintésünk legyen az ilyen redukcionista elképzelésekről. Ez a tanulmány nem vállal ugyan közösséget egyik ilyen kizárólagosságra törekvő korlátolt megközelítéssel sem, de hogy mégse kerülje ki a szaktudományokkal való párbeszéd kihívását, ezért a következő fejezetekben multidiszciplináris összképet nyújt a játékkutatás fontosabb felismeréseinek integrálására törekedve. Miután leszögeztük a magunk nézőpontját, most felsoroljuk a redukcionista játékelméletek fontosabb elképzeléseit, négy fő típusba csoportosítva.

– „A játék nem más, mint egy biológiai funkció”: az ösztönviselkedés begyakorlását és kifejlesztését szolgálja (Groos). Csupán az ifjúkor egy sajátos aktivitásáról van szó. Az evolúció „üresjárat” terméke.

– „A játék nem más, mint egy pszichofiziológiai funkció”: az emberi fantázia különleges funkciója. A feszültség-elernyedés hajszolása. Az emberi energiatöbblet kerül levezetésre a játékban (Spencer). Regenerációs, felüdülést célzó tevékenység (Lazarus). A „játékösztön” működése (Schiller). Történelmi-atavisztikus viselkedéselemek feltörése (Hall). A tanulás útja.

– „A játék nem más, mint egy mélylélektani jelenség”: a funkcióöröm adja a tevékenységfajta motorját. A kollektív tudattalanból fakad és gyógyító hatása van (Jung). A libidó (nemi vágyak) megnyilatkozása, szublimációja, vágyteljesítő pótcselekvés (Freud). A valóság előli menekülés (Freud).

– „A játék nem más, mint egy útja a szocializációnak”: az intelligencia és a kulturálisan öröklődő magatartásminták átadásának szolgálatában álló funkció (Wallon). Az ösztönök kötelékének meglazulása. A játék során tisztul meg a gyermek az antiszociális ösztönhatásaitól.

Végül, nem a redukcionista játékelméletek között, de azok szellemiségéhez kapcsolódóan feltétlenül említést kell tennünk arról az iskoláról, melynek véleménye szerint a játék nem több pusztán önmagánál, a játékteoretika pedig nem más, mint egy rétegideológia: a humán lét, a művészi, ill. szellemi tevékenység prioritásának ideológiája (Sutton-Smith, Kelly-Byrne).²⁶

A következő alfejezetekben arra törekszünk, hogy a játékkal kapcsolatos redukcionizmus zsákutcáit elkerülve dialógusban maradjunk a szaktudományokkal, és azok hozzászólásait a filozófiai reflexió széles perspektívájában egyesítsük. A fejezet végén egy diszkusszióban összegezni fogjuk, hogy mit tudunk a játékról. Ebben, a játékkutatás eredményeit integráló alfejezetben (3.9) kell majd világossá tennünk a későbbi teológiai reflexió alapjául szolgáló játék-koncepciókat.

2.2. A játékpszichológia fontosabb felismerései

²⁶ vö. Smith, P. K. (szerk.), *Play in Animals and Humans*, Oxford-New York 1984, 305.

A játéktevékenység a gyermek életében a felnőtté válás folyamatának egyik fontos összetevője, a szocializációs folyamatba való beilleszkedés kulcsa. Ezért tekinti a gyermeklélektan a játékot antropológiai alapjelenségnek és (Erickson nyomán) a fejlődés megismeréséhez vezető „királyi útnak”, amely szerencsés módon egyben a fejlesztés megszépítését is szolgálja. A pedagógiai és terapeutikus alkalmazások jelentőségén túl azonban, önmagában is kutatásra érdemes annak a tevékenységfajtának a lélektana, amellyel a gyermekek jellemzően idejük nagyrésztét kitöltik. Fontos Benedek László frappáns észrevétele, mely szerint a játék olyan kreatív aktus, „amelynek során a játékos saját belső tartalmait teszi külsővé, alkot és teremt valamit ..., vagyis megjelenít valamit a világban önmagából”.²⁷ A játékmegnyilvánulásoknak ez a transzparencia-tulajdonsága teszi lehetővé a pszichodiagnosztikai és pszichoterápiai alkalmazásokat, amelyekben a „játékatmosfera” jótékony, szorongásoldó hatása kamatoztatható a páciensek javára. Néhány ehhez hasonló felismerés eredménye, hogy közel egy évszázada a pszichológiai elméletképzésnek kitüntetett problémája lett a játékviselkedés magyarázata. Így a játék (e fejezetben áttekintendő) szakirodalmi mennyiségében és minőségében is jelentős szerepet játszik a pszichológiai irodalom egészében. Mindez érthetővé teszi, hogy ebben a játékkutatást összefoglaló nagy fejezetben miért kerül hangsúly a pszichológiai antropológia szempontjaira.

2.2.1. A játék pszichológiai behatárolása

A pszichológus megközelítésmódjában a „játék” azokat a viselkedésformákat fogja át, amelyek a megfigyelő számára nem egy ésszerűen megalkotott terv következményeiként jelennek meg, de nem tűnnek a megfigyelt személy ellenőrzésén kívülieknek sem.²⁸ A játék ellentmondásos viselkedés, amelynek sokminden része lehet: ismerkedés az ismerőssel, a jól tudott tevékenység gyakorlása, barátságos agresszió, nemiség közönség nélkül, izgalom semmiért, társas viselkedés, amelyet nem határoz meg egy adott közös tevékenység vagy egy adott társas együttélési szerkezet.²⁹ Mindez befér a „játékba”. A játék bizonyos esetekben úgy tűnik, mintha egy jól felismerhető viselkedési minta tökéletlen megvalósulása lenne, ilyenkor az evés, a harc, a szaporodás viselkedésmintái bukkannak fel, de töredékes és összefüggéseikből kiragadott formában. Meglepő és zavarba ejtő, hogy a szervezet szinte valamennyi funkciója felhasználásra talál a játékban.³⁰ Az is kérdés, hogy mennyiben helyes egységes tevékenységnek tekintenünk a „játékperiódus” szerteágazó jelenségkörét. Talán nem is annyira egy sajátos tevékenységfajtaról van szó, hogy a többi tevékenységtől elkülönítve határozhatnánk meg a mibenlétét? Esetleg megtehetjük, hogy a konkrét tevékenységformáktól elvonatkoztatva hangulatként, vagy „attitűd”-ként fogjuk fel a jelenség lényegét. Egyes szerzők azt javasolják, hogy tekintsük a „játék”-ot határozószónak, kikerülve ezzel a konkrét tevékenységfajtaként vagy a kísérőhangulatként való értelmezés kétes értékű megközelítéseit. Ekkor nem marad más feladat, mint hogy minél pontosabban leírjuk azokat a körülményeket, amelyek között a játékos cselekvés előfordul.³¹

²⁷ Benedek L., *Játék és pszichoterápia*, Budapest 1992, 49.

²⁸ vö. Millar, S., *Játékpszichológia*, Budapest 1973 (fordítás angolból), 392.

²⁹ vö. Millar, 409.

³⁰ vö. Millar 54.

³¹ vö. Millar, 55.

2.2.2. Körülmények és egyéni adottságok hatása a gyermek játékára

A játék környezeti feltételeinek vizsgálata céljából készült egy felmérés, amely az intézetben nevelkedett gyerekek játékaktivitásának jellemzőit hasonlította össze a szülői körben nevelkedőkével. Azok a gyerekek, akik ingerszegényebb környezetben nőttek fel és kevesebb törődést kaptak, tehát „akiknek nem volt gyerekszobája”, óriási hátrányban vannak az egészséges családban nevelkedő kortársaikhoz képest. Megfelelő egészségi állapotot, jó táplálkozást, elegendő alvást és szorongásmentességet alapul véve, a kutatási eredmények szerint azok a gyerekek játszanak a legtöbbet és legváltozatosabban, akiknek leggazdagabb az élményanyaguk, és akik szoros kapcsolatban vannak széles érdeklődési körű felnőttekkel.³²

A szüleikkel nevelkedő gyerekek játékaktivitásának alakulását a szülők nevelői attitűdjének függvényében is elemzés alá vették. Az átgondoltan engedékeny szülői magatartás társadalmilag nyitott, érdeklődő, játékukban és általános viselkedésükben eredeti, konstruktívan gondolkodó gyerekeket nevelt föl. Az eklektikus és tekintélyelvű szülői magatartás csöndes, békés, beilleszkedő, korlátozott érdeklődésű, kevés eredetiséggel és képzelőerővel rendelkező gyerekeket eredményezett. Végül a „majomszeretettel” jellemzett szülőtípusnak a gyermeke ügyetlen maradt, és félt mindenféle kockázatvállalástól.³³

A nevelés körülményein túl, a gyerekek személyi adottságai is lényeges faktort jelentenek a játékaktivitás alakulásában. Az átlagosnál kiemelkedően magasabb IQ-val rendelkező, tehetséges gyerekek naponta kb. 50 perccel többet játszottak az átlagnál kiemelkedően gyengébb képességű kortársaiknál.³⁴ Az előbbieket jobban kedvelik a szellemi tevékenységet igénylő játékokat, mint a fizikai jellegűeket. Jellemzően visszahúzódnak, és inkább a nagyobb társaságát keresik, mint a kortársaikét. Egybehangzó megfigyelések szerint az óvodáskorban különösen játékos gyerekek a későbbiekben többnyire átlagon felüli kreativitásról tesznek tanúbizonyságot, gyakran érnek el kiemelkedő kulturális eredményeket. Néhányan megkockáztatják a következtetést, hogy talán a későbbi kreativitásnak nevezett képesség nyilvánul meg korábban – a gyermekkorban – játékként.³⁵

2.2.3. A gyermekkor játékfejlődésének fázisai

Brian és Shirley Sutton-Smith a gyermek és a szülő játék-kapcsolatáról írott könyvükben összefoglaló táblázatot közölnek a gyermek játéktevékenységeinek fejlődéséről.³⁶ Tekintsük most át ennek a táblázatnak egy kivonatát, hogy magunk előtt láthassuk a gyermeki játék fejlődésének fontosabb fázisait:

a) Születéstől 3 hónapos korig: a csecsemő játszik a szájával, kezével, hangjával. Szülő „hangeffektusait” megismétli, a meglepődés arcjátékait mutatja.

b) 3-tól 6 hónapos korig: játszik az étellel, cuclival, játéktárgyakkal. Örül az ismerős dolgoknak, nevet a szülő szándékos csetlésén-botlásán. Élvezi, ha hatni tud másokra. Ritmusra mozog a szülővel, „énekel”. Élvezi a fokozódó izgalmat a kumulatív játékokban (pl. „Ez elment vadászni”).

c) 6-tól 12 hónapos korig: ütögetős, bedugdosós, megmozgatós, mászkálós fölfedezőjátékok. A szédülés élvezete. A „dráma” érzékelése, szereplés a szülők előtt.

³² vö. Millar, 398.

³³ vö. Millar, 330.

³⁴ vö. Millar, 312.

³⁵ vö. Balogh T., *Lélek és játék*, Budapest 1991, 11.

³⁶ közli: Sutton-Smith, B. és Sh., *Hogyan játsszunk gyermekeinkkel (és mikor ne)?*, Budapest 1986 (fordítás angolból), függelék.

d) 1-től 2 éves korig: firválás, gurítás, kirárolás, kalapálás, tárgyak fölfedezése. Építőkocka, tárgyak csoportosítása, konstrukciós játékok, rombolás élvezete. Ugrálás, mászás, elbújás, hajítás, egyéni és társas önpróbáló tevékenységek. Utánzó játékok, játékmackó teát iszik. Dráma, színre lépés, színről lelépés.

e) 2-től 3 éves korig: tárgyak mintázása, megnevezése, fölfedező és konstruáló játékok. Fél lábön ugrálás, egyensúlyozási gyakorlatok, függeszkedés, bukfcnc. Élethelyzetek eljátszása a játékmackóval és a babával. Szereplések, szerepcserék, narrátorként való föllépés, ének, tánc, bukfcnc.

f) 3-tól 4 éves korig: „miért?” korszak, szabályok megfogalmazása, a közvetlen szomszédság és a környék fölfedezése. Állatok, növények fölfedezése. Játékvilág, házépítés. Játszóterek birtokba vétele, labdázás. Vezérközpontú társas játékok, köznapi játéktémák megjelenése (papás-mamás stb...), tündérmesék játéktémaként való megjelenése. Játék telefonbeszélgetés. Érzések, érzelmek eljátszása.

g) 4-től 5 éves korig: titkok, meglepetések, kirándulások iránti érdeklődés, könyvnezegetés. Lego-korszak, kivágás, ragasztás, hurkapálcika. Úszás, rollerozás, járművek vezetése. Bábozás. Játékritusok kialakulása, barátok és ellenségek szerzése. Szerepcserék a bújócskában és fogócskában. Elképzelt jellemek (szörny, bohóc...). Több különböző szerep fölvállalása, ismert mesék megváltoztatása, mesealkotás.

h) 5-től 7 éves korig: fölfedező utak, gyűjteményalapítás, agyagmintázás szerszámokkal. A mágnes, a nagyítóüveg, az iránytű fölfedezése. Kifestőkönyvek, képregény-nezegetés. Gólyaláb, ugrókötelezés, hinta. Komplementer szerepek (vevő-boltos, tanár-diák) iránti érdeklődés. Játékos beszélgetések. Jelmezek, elképzelt helyzetek és emberek rögtönzése, epizodikus cselekmények kigondolása és eljátszása.

i) 7-től 9 éves korig: játék motoros vonattal és autóval, Barbie-babákkal. Állatok nemének meghatározása, érdeklődés a méhek, a lepkék, a beporzás iránt. Kétkerekű bicikli. Támadó- és védekező játékok, kiszabadítás. Dominó, dáma, kockadobásos társasjátékok. Karikatúrajellemek rögtönzése, kumulatív cselekmények kigondolása és eljátszása. A játék szociális dimenziójának erősödése.

j) 9-től 13 éves korig: dolgozás munkapadnál, kézmíveskedés, modellezés. Kreatív írás, játékkitalálás. Táborozás, fölfedező utak. A társas játékokban erősödik a győzelem-vereség jelentősége, az epizodikus jelleget kiszorítja a kumulatív és a csúcspont jelleg. Sportjátékokban az ügyességen alapuló szereposztás kerül előtérbe. Jellemek közti interakciók és konfliktusok rögtönzése, rögtönzési vetélkedők.

A fentiekből érzékelhetjük, hogy a gyermekkori játék fejlődése emberi fejlődésünk komplex folyamatának szerves részét képezi, és felnőtt életünk fontos képességeinek bontakozását követhetjük nyomon a játszó ember ontogenezisében. A következő alfejezet a játék fejlődéslélektanához fűz megjegyzéseket, és elméleti irányba mélyíti el fenomenológiai vázlatunk tanulságait.

2.2.4. A játék fejlődéslélektana

A játék az óvodás életkor alapvető tevékenysége. Ennek kapcsán érintőlegesen áttekintjük a funkcionális játék, a konstruktív játék, a szerepjáték, a tematikus játék, a szabályjáték, és a dramatizációs játék fejlődéslélektani kategóriáit.³⁷

Életének első másfél évében a gyermek funkcionális játékokat játszik, amelyek mozgási lehetőségeinek fejlődését szolgálják. A tárgyi cselekvések kialakulásával fejlődnek ki a

³⁷ vö. Balogh T., *Lélek és játék*, Budapest 1991, 24-33.

konstruktív játék elemei. Ezt a cselekvést tárgy váltja ki, és tárgyra irányul. A szerepjáték lehetőségét is tárgyak teremtik meg. Kezdetben a véletlenül jelenlevő tárgyak döntenek el, hogy milyen szerepet ölt magára a gyerek. Később, mikor már szilárdabbakká válnak a belső motívumok, a gyerek maga határozza meg szerepét, s a szerepnek megfelelően használja környezetének tárgyait, megfelelő jelentéssel ruházva fel őket. A tematikus játék először kis óvodásoknál a hároméves kort követően figyelhető meg, és néhány éven át tartó fokozatos bontakozást mutat. A gyerekek nemegyszer úgy játsszák a tematikus játékokat, hogy maguk a játékok a szereplők, ők pedig a rendező funkcióját töltik be, s ugyanakkor beszélnek is az egyes szereplők alkatának, hangulatának megfelelő modorban. Jellemző módon egy képzelte szituációt konstruálnak, amelyben viszont nem a képzelet határozza meg a játékcselekményt, hanem a játékcselekmény feltételei hívják életre és működtetik a képzeletet. Lényegesen különböznek a szerepjátékoktól a szabályjátékok, bár a szabályjátékok a szerepjátékokból fejlődnek ki. A szabályjátékokhoz a személyiségnek már meghatározott fejlettsége szükséges, a gyerekeknek a szabályjátékban fokozottabb mértékben kell önkorlátozást tanúsítania, mint a szerepjátékban. Körülbelül hétéves korban teljesül a személyi érettségnek ez a feltétele. A feladatjátékok pszichológiai szempontból azért különös fontosságúak, mert bennük először jelentkezik az önértékelés igénye, ez a gyermeki személyiség kialakulási folyamata szempontjából oly fontos mozzanat. A játékfejlődés óvodáskori betetőzője a didaktikus, a dramatizációs, a sport- és fantáziajáték. Összefoglalóan a játékra mint alapvető tevékenységre a következők érvényesek: a gyerek fiktív szituációt teremt, átvitt jelentést alakít ki, s ennek megfelelően cselekszik. A játékban a szükséges műveleteket más műveletek helyettesítik, s a cselekvés tárgyi feltételeit is más tárgyi feltételek helyettesítik. Eközben azonban a cselekvés tartalma maga nem változik, megmarad.³⁸

Erik Erikson játékteóriájában érdekes fejlődéslélektani megállapításokat tesz. A gyermek játéka saját testével kezdődik, hangokkal, mozdulatokkal játszik először, ezért Erikson e játékokat „autokozmikusnak” nevezi. A következő fejlődési fokot „mikroszférikus” játékokként írja le, mivel csupán a közvetlen környezettel, az elérhető tárgyakkal, személyekkel való ténykedésről van szó. Következik a „makroszférikus” játék, amely már az óvodáskor másokkal megosztott világát jellemzi. Összegezve: Erikson szerint „a játék nem más, mint gyermeki formája a tapasztalatszerzésnek, melyet a helyzetek modellezése, a valósággal való kísérletezés jellemez”.³⁹

Piaget munkássága az értelmi fejlődés kontextusába állítva emeli ki a játék jelentőségét. Alaptétele szerint a gyermek értelmi fejlődése egyenes vonalban, ugrások nélkül halad az egyszerű reflexektől az érett, logikus gondolkodásig. Az értelmi fejlődés alakulását Piaget a helyzetmegoldó alkalmazkodás szemszögéből nézi, amely a „két világ” (a képzelet szülte belső, és a valóságelv vezérelte külső) kölcsönhatásában bontakozik. A szerző négy nagyobb periódust különít el az értelmi fejlődés folyamatában: az érzékszervi-mozgásos intelligencia, a szemléletes intelligencia, a konkrét műveleti szint, és a formális logika szakaszai követik egymást. A játék ebben a modellben „olyan aktív ismétlés és kísérletezés, amely értelmileg emészt meg az új helyzeteket és élményeket”.⁴⁰ Piaget szerint három alapvető játék-fajtát különíthetünk el: a gyakorló játékokat, melyek a kétéves korig tartó érzékszervi-mozgásos periódust jellemzik; a szimbolikus vagy fantázia-játékokat, melyek a 2-7 éves korban válnak uralkodóvá; valamint a szabályjátékokat, melyek 8 évestől a serdülőkorig tartó harmadik időszak játékaik. A szerző legtöbbit a szimbolikus játékkal foglalkozik, amely szerinte lényegi

³⁸ vö. Balogh, 33.

³⁹ id. Benedek L., *Játék és pszichoterápia*, Budapest 1992, 28.

⁴⁰ id. Benedek, 24.

funkciót tölt be a gyermek életében: a készen kapott nyelvvel szemben a gyermek ennek során alakítja ki a saját személyes belső nyelvét.⁴¹

2.2.5. Mélylélektan és játék

A pszichoanalízis érdeklődését az egyén belső világa (az ún. pszichés valóság vizsgálata), illetve a belső világ és a külső realitás egymáshoz való kapcsolata köti le.⁴² Ebből érthetjük meg a mélylélektan játék iránti érdeklődésének a miértjét. A játék világa „potenciális teret” alkot, abban az értelemben, hogy a játékos játéktere nem része sem a belső, pszichés realitásnak, sem a külső világnak, hanem a játéktudat valahogy kevert létmódot teremt.⁴³ Ez a paradox „kétvilágiság” adja a játékbeli univerzum pszichoanalitikusan is izgalmas életszerű dimenzionáltságát.

Az analitikus irodalomban a játék általában a személyiség megismerésének eszközeként szerepel. Ez az eszközszerű szemlélet a freudista megközelítésből ered, mely szerint a játékban a be nem teljesült kívánságok virtuális megvalósulását figyelheti meg az analitikus. Winnicott szerint a játék jelentősége sokkal univerzálisabb. Így ír: „A játék univerzális, ... a játék segíti a növekedést és így az egészséget, a játék csoport-kapcsolatokhoz vezet el, a pszichoterápiában a kommunikáció egy módja, és végül a pszichoanalízis is a játéknak egy igen magas formája, melyben önmagunkkal és másokkal kommunikálunk”.⁴⁴ A pszichoterápiát, ezzel összhangban, a következőképpen fogja fel: „A pszichoterápia során két személy játékmezeje fedí át egymást, egyik a páciensé, másik a terapeutáé. A pszichoterápiában két ember játszik egymással. Ebből következik, hogy ott, ahol a játék lehetetlen, a terapeutának az a dolga, hogy a páciens játékra képtelen állapotából a játékra képessé tegye”.⁴⁵ Benedek László a „Játék és pszichoterápia” című könyvében Winnicott gondolataihoz a következő magyarázó megjegyzést fűzi: „Nem arra kell gondolnunk, hogy a terápia egy szakaszában a terapeuta és a páciens játszani kezdenek, netán egy adott múltbeli jelenetet dramatikus formában megjelenítenek. Erről szó sincs. A játék nem egyéb, mint egy tudatos egyezés terapeuta és páciens között, hogy egy a terápia során felbukkanó jelentős fogalmat létezőnek kezelnek a terápia terén belül”.⁴⁶

Erik Erikson – akinek egész munkásságát a játék motívuma hatja át – abban látja a játék lélektani értékét, hogy a játzó személy könnyedén és elfogulatlanul azonosul tárgyakkal és emberekkel.⁴⁷ Erikson megvizsgálja a játék szerepét az élet különféle területein. Például a játék szembeszáll a nehézségi erővel: ugrással, futással, mászással a tér kitágítására törekszik. A játék dacol az idővel is: a legtöbb játékot a kiszámítottság hiánya, az időtlenség jellemzi. A játék a végzettel, az oksággal is szembeszegül: saját szabály-rendszer fölállításával új esélyegyenlőséget teremt. Végül a játék polemizál a társadalmi valósággal: például egy színjátékban azzá válhatunk, akivé az életben soha. Összességében „Erikson tehát úgy véli, hogy a játék olyan (realitástól lazán eloldott) keskeny mező, amelyben följebbvalónak érezhetjük magunkat térrel, idővel, oksággal és társadalmi szükségszerűséggel szemben, s megszabadulunk az ésszerűség kínzó követelményeitől... Csak a játékban érezheti az ember egynek magát tulajdon énjével”.⁴⁸

⁴¹ vö. Benedek, 23-24.

⁴² vö. Benedek, 42.

⁴³ vö. Benedek, 44.

⁴⁴ id. Benedek, 44.

⁴⁵ id. Benedek, 45.

⁴⁶ Benedek, 55.

⁴⁷ vö. Benedek, 26.

⁴⁸ Benedek, 28.

A mélylélektani dimenzióban mozgó megközelítések fölvetik „a játék humánjának” Mérei Ferenc által jelzett kérdéskörét⁴⁹, amely véleményem szerint a szokásosnál nagyobb figyelmet érdemel.

2.2.6. Játékdiagnosztika és játékterápia

Polcz Alain „Aktív játékdiagnosztika és játékterápia” című jegyzetében bemutatja azt a M. Lowenfeld által kidolgozott játékdiagnosztikai és terápiás módszert, a „világjátékot”, amelynek fejlesztésében a szerző maga is résztvett. „A világjáték konstruktív, projektív módszer. A gyermek a valóságos környezet, az élet különböző területeinek, jelenségeinek kicsinyített elemeiből álló játékokat kap – házakat, embereket, növényeket, állatokat stb... – és egy tálcán, ami a tengert jelképezi, felépíti a világot, úgy, ahogy megragadja és megéli”.⁵⁰ A terapeuta a gyermek megnyilvánulásából a személyiségstruktúrára, neurózis-formára, traumatizáló élményekre vonatkozó értesüléseket szerezhethet. A világjáték nyelvet képez a kisgyermek és a terapeuta közötti kommunikációban, és ezen a nyelven érik el a kis páciens a terapeuta beavatkozásai is.⁵¹ Természetesen a terapeutának más orvosi eszközökhöz hasonlóan (pl. röntgen, hőmérő...) meg kell tanulnia a játékeszköz-rendszer használatát, annak elméletét és gyakorlatát egyaránt.

A játék, mint terápiás eszköz az utóbbi három évtizedben kezdett előtérbe kerülni. Nagyjelentőségű, hogy a játékterápiában a motivációs rendszer áthangolására a gyermeki játék öngyógyító mechanizmusai útján kerül sor. Ez azon alapszik, hogy bár „a környezet a kicsi gyermekhez viszonyítva aránytalanul, birtokbavehetetlenül, megismerhetetlenül nagy, de (ő) a kis élettelen tárgyak segítségével (mégis) úrrá lehet a fölébe nőző dolgokon”.⁵² A kisgyermek természetes viselkedése, hogy a számára befogadhatatlan valóságot újra meg újra eljátszva dolgozza föl magában. A játékterápiának nincs más dolga, mint módszertanilag hozzásimulni a kisgyermeknek ehhez a spontán tevékenységéhez. Még egy kivételes előnye van ennek a módszernek a verbálisakhoz képest: olyan páciensek megközelítését teszi lehetővé, akik nem reflektálnak magas szinten önmagukra (pl. fogyatékosok stb...). „A kicsi gyermek még ha meg is tudná fogalmazni, hogy mit érez, mi bántja, még akkor sem mondaná el. Hiszen a legegyszerűbb dolgokon kívül a vágyait sem tudja megfogalmazni, ahhoz elvont, fogalmi gondolkodásra volna szükség, és arra a képességre, hogy saját lelkiállapotát, problémáit felismerje. A játékban azonban mindent meg tud eleveníteni, vágyait és emlékeit éppúgy, mint tudatos és nem tudatos problémáit, félelmeit, a különböző feldolgozatlan élményeket, amelyek lelki sérülést okoztak; sőt a környezetéhez, ill. a környezete tagjainak egymáshoz való viszonyát is”.⁵³ Az imént ismertetett világjáték persze csak egy formája a játékterápiának. Benedek László „Játék és pszichoterápia” című munkája áttekintést ad a felnőttterápia és a játékra épülő terápiás módszerek használatának lehetőségeiről.

Végül még röviden utalást teszünk a pszichoterápiának egy témánkkal határos népszerű irányzatára. A Moreno nevéhez fűződő pszichodráma módszere azáltal adott új dimenziót a pszichoterápiának, hogy a társas szférát és az akcióközpontúságot a pszichoterápia érdeklődési körébe vonta.⁵⁴ A pszichodramában a katarzis, az indulati megtisztulás válik fő hatótényezővé, a páciens problémái interakciókban tisztázódnak, s ez új belátásokhoz, új

⁴⁹ vö. Millar, S., *Játékpszichológia*, Budapest 1973 (fordítás angolból), 34.

⁵⁰ Polcz, A., *Aktív játékdiagnosztika és játékterápia (kézirat gyanánt)*, Pszichológiai Rehabilitációs Intézet, Intaháza, (1974), 1985, 14.

⁵¹ vö. Polcz, 19.

⁵² Polcz, 3.

⁵³ Polcz, 19.

⁵⁴ vö. Benedek L., *Játék és pszichoterápia*, Budapest 1992, 35.

viselkedésminták kialakulásához vezet. Moreno szerint a pszichodráma újfajta találkozási lehetőséget nyújt a társainkkal és önmagunkkal. Az eljátszott szerep segítségével, szerepcserékkel, valamint a nézők beleélő magatartása révén növekszik az empátia, a másik helyzetének átéléses megértése a résztvevőkben.⁵⁵

2.3. A játék kultúrantropológiájának szempontjai

Azt mondják, a játék úgy támad, mint a népdal. Az emberek – és különösen a gyerekek – játékos fantáziája kimeríthetetlen forrása az újabb és újabb játékkompozícióknak. A népdalhoz hasonlóan, minden mélyből ihletett játékkompozícióról is elmondható, hogy az generációról generációra vándorolva önálló életre kel, és magától eljut a „megszóllaltatóihoz”. Különböző népek játékaik együttesen alkotják az emberiségnek azt a közös játékkincsét, amelyből gyerek és felnőtt egyaránt válogathat a játéknak szentelt perceiben. Ez az apránként felgyülemlett játékkészlet pótolhatatlan és reprodukálhatatlan közös hagyománykincsünk, amelyet névtelen játékmesterek és gyerekcsapatok ezrei halmoztak fel az évszázadok során.⁵⁶

Ahány játék, annyi féle. A változatosság abban is megmutatkozik, hogy a játékélet különböző társadalmi osztályokban más-más képet mutat. A népdal-hasonlat természetesen leginkább a népies játékéletre áll. A játékok szerteágazó fajtáinak a csoportosítása és elemzése sokat ígérő és roppant érdekes feladat. Ma már számtalan néprajzos gyűjtő- és rendszerező munkájának az eredményeként elérhetőek számunkra az emberiség etnikumok szerint csoportosított játék-enciklopédiái, és egyetemes játékkultúránkat elemző elméleti munkákat is kézbe vehetünk. Ezek közül E.M. Avedon és B. Sutton-Smith referenciául is szolgáló *The Study of Games* című munkájára szeretnénk felhívni a figyelmet. A mű tanulmányokat tartalmaz az egyes játéktípusok történetéről, földrajzáról, osztályozásáról, funkcionális szerepéről, mindezt bőséges bibliográfiával kísérvé. Mi most a kultúrantropológiai játékkutatás eredményei közül csupán két elméleti felismerésre térhetünk ki, ezeket követően pedig bemutatjuk a „bolondünnep” néhány derűs megnyilvánulását.

2.3.1. A játéktevékenység kulturális meghatározottsága

A kultúrantropológiai vizsgálódásoknak talán az volt a legmeglepőbb felismerése, hogy az egyes népközösségek között különbségek mutatkoznak a gyermekjáték fajtáját és intenzitását illetően.⁵⁷ Széleskörű összehasonlító vizsgálatokból kiderült, hogy a játékok tartalma és változatossága sokkal nagyobb mértékben függ a felnőttek munkájától és szórakozási formáitól, mint ahogy arra az európai és amerikai gyerekek játékaik megfigyelése alapján következtethetnénk.⁵⁸ Minden jel szerint az embergyerekek játéktevékenysége nagymértékben kulturálisan meghatározott formák között zajlik, és a társadalomnak ez a játéktevékenység fölött gyakorolt kontrollja (pl. a nemi szerepekhez kapcsolt jellegzetes játékfajtákon túl) a játék intenzitására és más jellemzőire is kiterjed.⁵⁹ Ezek után nem meglepő az a megfigyelés, hogy a társadalom sajátos alrendszerének is tekinthető gyermektársadalom a maga játékrepertoárjával, az avatott megfigyelő számára a felnőttársadalom életszemléletének indikátoraként nyilvánul meg. Megkísérelték, hogy a különböző kultúrákban elterjedt gyermeknevelési szokásokat összekötetésbe hozzák az egyes kultúrákra legjellemzőbb szabályjátékokkal. Több statisztikailag szignifikáns

⁵⁵ vö. Benedek, 35.

⁵⁶ vö. Cherfas, J. – Lewin, R. (szerk.), *Nem csak munkával él az ember*, Budapest 1986 (fordítás angolból), 44.

⁵⁷ vö. Millar, S., *Játépszichológia.*, Budapest 1973 (fordítás angolból), 397.

⁵⁸ vö. Millar, 347-49.

⁵⁹ vö. Millar, 347.

összefüggést találtak az általánosan játszott játékok, és a leginkább elterjedt gyermeknevelési stílusok jellege között.⁶⁰

2.3.2. Az „ősi-” és „népi játékok” megkülönböztetése

A gyermektársadalom egyetemes játékkészletében felfedeztek olyan játéktípusokat, amelyek bizonyos variációi a legkülönbözőbb népeknél élnek, és történelmi korok léptékében is elkísérték a gyermek-emberiséget. Más játéktípusokra az a jellemző, hogy történelmileg és földrajzilag behatárolható a keletkezésük, és ugyanígy, az országhatárokat átlépő vándorlásukat, ill. elterjedésüket is követni lehet. „Ősi játékoknak” szokás nevezni azokat a játékokat, amelyeket minden nép gyermeke, minden nyelven, minden korban, ősi idők óta játszik, és „népi játékok” összefoglaló néven emlegetik a történelmileg vándorló többi játéktípust.

Az „ősi játékok” illusztrálására példaként említhetjük a nálunk „bújócska”, „fogócska”, „komámasszony hol az olló?” és „utolsó pár előre fuss!” néven ismert játékokat. A „bújócska” (egy hunyó, aki valameddig el kell számoljon; ház; bújók, akik ipiapacs versenyben vannak a hunyóval) játék első ábrázolását például a hollandiai Maastricht környékén lévő barlangképeken találjuk. A „fogócskának” pedig orosz, perui, francia, angol változatait közli Justné Kéri Hedvig.⁶¹ A népi játékok illusztrálására a „kinn a bárány, benn a farkas”, a „bújj, bújj zöld ág”, az „ég a gyertya, ég”, vagy a magyar eredetű „gyertek haza libuskáim!” (libák; anyjuk; gazda; farkas) játékok említhetők. Justné Kéri Hedvig számunkra forrásul szolgáló tanulmányában, az ősi és népi játékok mögött rámutat bizonyos alapvető pszichodinamikai struktúrákra, így például az elszakadás-megkapaszkodás kettős feszültségét ismeri föl sok játékfolyamat működésében. Megfigyelése szerint az ősi játékokra különösen is jellemzőek ezek az elemi dinamizmusok.

2.3.3. A bolondünnep

A manapság iskoláskorban szokásos április elsejei „mindent szabad” játék, amikor a diák és a tanár szerepet cserél és teret ad a komoly napok humoros kritikájának, szociálpszichológiai szempontból az iskola „mikrotársadalmának” ösztönös rekreációs funkciójaként értelmezhető. Kevésbé köztudott, hogy az ókori Rómában, majd a középkori Európában évszázadokon át megvolt az ún. „bolondok ünnepe”, ami társadalmi méretűvé tágított „mindent szabad” rekreációként töltötte be a maga fontos társadalmi funkcióját.⁶² Ez a szokás természetesen sohasem volt népszerű az előkelő méltóságok és az intézmények urai körében, de hiába tiltották a pápák, hiába marasztalták el a teológiai fakultások, hiába ítélte el a bázeli zsinat (1431), a XVI. századig széles körben tovább élt. Sőt, az aprószentek napjának egyes helyi népszokásaiban egészen a XX. századig gyűrűzően kimutatható a középkori bolondünnep folytonos jelenléte. Ebben a néprajzi szempontból rendkívül érdekes társadalmi megnyilvánulásban, a felnőttek „komoly” társadalmának játékos-írónikus önmegjelenítésére ismerhetünk rá.

A bolondünnepen felborult a világ józan, megszokott rendje: a középkori egyházas társadalomban például a klerikusok álarcot öltve a komoly polgárokkal együtt kivetkőztek társadalmi szerepükből, és vadul tréfálkozva mulatoztak. Az egyházi és udvari méltóságok ruháit ezekben a napokban farsangi jelmezként viselték és különböző ceremóniákból tréfát űztek. A templom szent terét sem kímélte a felfordulás. A „gyermekek püspöke” a bolondok

⁶⁰ vö. Millar 333.

⁶¹ Justné Kéry H., *Ősi és népi játékok élménylefolyása és jelentőségük*, Budapest 1975, 13-19.

⁶² Nyíri T., *Homo festivus*, in Szennay A. (szerk.), *Régi és új a liturgia világából*, Budapest 1975, 138-152.

miséjén a szentmisét parodizálta ki, a többiek pedig helyhez nem illően táncoltak és énekeltek. Semmi sem volt a csúfolódók előtt szent, a bolondünnepen a leghatalmasabb uraknak is számolniuk kellett azzal, hogy kicsúfolják őket.

2.4. Az állatok játéka

A bázeli állatkert egyik igazgatója tanúsítja, hogy egy mutatóvány betanításának szünetében az egyik medve felpattant rollerjére és egyszer csak néhány kört tett meg vele: szemmel láthatóan magában a tevékenységben lelte örömét.⁶³ Egy medvebocsról pedig tudjuk, hogy játékkarikájáért élt-halt, vele aludt és ellenállt minden ravaszságnak, amely arra irányult, hogy megfosszák tőle.⁶⁴ Módszertani hibát követnénk el, ha a rollerező medvének vagy a karikájához ragaszkodó medvebocsnak minden további nélkül a saját érzéseinkkel analóg játéktudatot, játékkedvet tulajdonítanánk, ugyanakkor ezek az epizódok letagadhatatlanul emlékeztetnek az emberi játékosság egyes megnyilvánulásaira.

2.4.1. A játék neurobiológiai meghatározása

A játék nemcsak az ember, hanem általában a hőszabályozással rendelkező fajok különös közös magatartása. Ezt a megállapítást 15 rendet képviselő 45 madárfajon, valamint 13 rendet és 35 családot reprezentáló 140 emlősfajon végzett rendszeres vizsgálatok támasztják alá.⁶⁵ Felmerül azonban a kérdés: tudja-e definiálni a biológus, hogy mit ért játékmagatartáson? Grastyán Endre „A játék neurobiológiája” című akadémiai székfoglaló értekezésében (1985) a következő meghatározást adja: „a játék olyan viselkedésforma, amelyet az organizmus minden közvetlenül belátható haszon nélkül, spontán és ismétlődő jelleggel, önmagáért végez”.⁶⁶ Az organizmusnak a játékmagatartás jellegzetes állapota. Például a majmok és az ember esetében gyakorta metakommunikációs szignálok („play-face” stb.) is jelzik a játékperiódus megjelenését.⁶⁷ Ebben a viselkedésformában az élőlény „emocionális” tónussal jellemezhető, melyet egyes esetekben (antropomorf kifejezésekkel) eksztázisig fokozódó örömként írhatunk le. Bár ez a játék-állapot nagyfokú autonómiát (ha tetszik öncélúságot) mutat, ám kapcsolatban van a szervezet alapvető szabályozási mechanizmusaival is, amelyeket ambivalens folyamatokként magában foglal.

Leggyakrabban az emlősök kölyökkorában fordulnak elő azok a környezeti feltételek, amelyek kedveznek a játékos viselkedés megjelenésének: viszonylagos biztonságérzet, a létfenntartás elemi gondjaitól való mentesség, bizonyos kielégületlen szükséglet, amely kielégítésének útjában környezeti vagy önmaga által állított akadály van.⁶⁸ Ehhez hasonló feltételek teljesülése esetén néha felnőtt állatok is játszanak kölykeikkel, vagy ritkábban egymással. A „játékfeltételek” érdekes módon az állatkertekben maguktól fennállnak, ez magyarázhatja azt a megfigyelést, hogy a szabadságukban korlátozott állatok idejük nagyobb részét töltik játékban, mint a szabadon élők.

⁶³ vö. Millar, S., *Játépszichológia.*, Budapest 1973 (fordítás angolból), 113.

⁶⁴ vö. Millar, 148.

⁶⁵ vö. Grastyán E., *A játék neurobiológiája (Akadémiai székfoglaló 1983)*, Budapest 1985, 9.

⁶⁶ Grastyán, 10.

⁶⁷ vö. Grastyán, 15.

⁶⁸ vö. Grastyán, 57.

2.4.2. Evolúcióbiológiai szempontok és a játékmagatartás

A bárányok és gödölyék kellemes időben előszeretettel ugrándoznak a legelőn. A madarak céltalan légiakrobatikája már nem egy költőt is megihletett. A delfinek és a bálnák közismerten játékos állatok: kergetőznek és labdákat vagy döglött halakat dobnak fel a levegőbe, hogy elkapják őket. Hosszan képesek eljátszani a víz felszínén úszó tárgyakkal (pl. egy órán át csupán egy pelikántollal⁶⁹), a fenékről köveket hoznak fel, megdobálják a nézelődőket, majd visszabukfenceznek a mélybe. Ilyen dobálózós játékot csimpánzoknál is megfigyeltek. Egy állatkerti példány téglával a hátán, rikácsolva járkált körbe-körbe, hogy maga köré vonzza a kíváncsiskodó embereket. Amikor már jó sokan köréje gyűltek, akkor hirtelen mozdulattal homokot szórt a póruljárt nézőközönségére. Ez a tréfa láthatóan jól szórakoztatta az állatot, mert még néhányszor megismételte mutatványát.⁷⁰ A csimpánzkölyköknek nagyon sokféle játékuk van: akrobatáskodnak, új evési és ivási módokkal kísérleteznek, lábuk között átnézve felülről lefelé nézegetik a világot, kilukasztják a falevelet és keresztülkukucsálnak rajta, víztócsában nézegetik tükörképüket.⁷¹ Néha az is előfordul, hogy a csimpánzok üres konzervdobozokat ütögetve menetelnek körbe-körbe.⁷²

A törzsfelődés különböző fokain álló élőlények nagy különbségeket mutatnak a játékviselkedés fejlettsége tekintetében. Csányi Vilmos szerint a játékra való készség korrelációban van az állat intelligenciájával.⁷³ E szempontból figyelmet érdemel, hogy a legjátékosabb állatok a kutyafélék, a delfinek és a majmok. A játékmagatartás, az evolúció horizontjában, komoly és lényegében még megoldatlan kérdéseket vet fel. A játék biológiájának feladata lenne számot adni e viselkedésmód adaptációs értékéről, amely indokolhatja a játékfunkció kifejlesztését.⁷⁴ Grastyán definíciójából is láthatjuk azonban, hogy éppen „a közvetlenül belátható haszon” hiánya jellemzi az organizmust a játék állapotában, ezért nehéz a játékot filogenetikailag komolyan venni. A játék biológiai funkcionalitására vonatkozóan felállított „hézagpótló” elméletek mind korlátozott érvényűnek és elnagyoltnak tűnnek.⁷⁵ Felmerül annak elvi lehetősége is, hogy a játék evolúcióelméleti szempontból csupán melléktermék, amelynek valóban nincs semmiféle haszna, sem az állat, sem a faj számára. Ez a megoldás nem valószínű⁷⁶, de a kérdés kimerítő tisztázása még várat magára.

2.4.3. Az állati és az emberi játék

A hollók nagyszerű műrepülései, az oroszlánfókák vagy a delfinek hullámlovaglásában megfigyelhető elegáns figurák – Konrad Lorenz szerint – kényszerítően emlékeztetnek minden emberi művészet ősfomájára, a táncra.⁷⁷ Van-e jogunk komolyan venni az ehhez hasonló analógiákat? Képesek vagyunk-e megragadni a határt emberi és állati lét között? Esetleg ilyen határ lényegileg nem is létezik? Most a játék vonatkozásában ilyen típusú kérdésekkel kell szembenéznünk. Az emberi játéknak bizonyos egyedülálló minőségét keressük. Mennyiségi vonatkozásban tény, hogy amint a holló többet játszik más madaraknál,

⁶⁹ vö. Millar, S., *Játépszichológia.*, Budapest 1973 (fordítás angolból), 145.

⁷⁰ vö. Millar, 151.

⁷¹ vö. Millar, 165.

⁷² vö. Millar, 114-116.

⁷³ vö. Csányi V., *A játék, in Etológia*, Budapest 1985, 431-435, 434.

⁷⁴ vö. Grastyán E., *A játék neurobiológiája (Akadémiai székfoglaló 1983)*, Budapest 1985, 11.

⁷⁵ vö. Grastyán, 20.

⁷⁶ vö. Millar, S., *Játépszichológia.*, Budapest 1973 (fordítás angolból), 394.

⁷⁷ vö. Lorenz, K., *Összehasonlító magatartás-kutatás*, Budapest 1984 (fordítás németből), 337.

a vándorpatkány többet játszik más rágcsálóknál, úgy az ember többet játszik, mint bármely állat...⁷⁸

Fajunk egyedeit a származástani rokon fajok egyedeivel összehasonlítva két megközelítést kell párhuzamosan alkalmaznunk a „humán sajátosság” árnyalt meghatározásához. Egyrészt: azt az alapvető intuíciónkat, hogy gyökeres különbség áll fenn emberi és állati lét között, a meglepő mértékű biológiai hasonlóságok fényében felül kell vizsgálnunk. Másrészt: a lényegi azonosság meglétét feltételezve, elbizonytalanítólag kell tudatosuljon bennünk a humán lét néhány mélyreható sajátossága, melyek elsősorban öntudatosságunkhoz kapcsolódnak. A „humán sajátosságra” vonatkozó kérdés átfogó felvetése ennek a tanulmánynak a tárgyát persze csak annyiban érinti, amennyiben a játékviselkedés vizsgálata módot ad valami „sajátosan emberi” megragadására.

Először tehát nézzük a főemlősök és az ember közti hasonlóságokat! A csontváz és a fogazat szerkezetében, valamint más, az anatómiai felépítésben megmutatkozó döntő hasonlóságokon (és jellegzetes apró fajspecifikus eltéréseken) túl, molekuláris biológiai szinten az emberszabású majmok és a mi fajunk több mint 98%-os genetikai megegyezősége alapvető tény.⁷⁹ Ugyanígy etológiai hasonlóságok is bizonyítják származástani kapcsolatainkat. A játékviselkedés egy példáját adja az állatvilág széles csoportjával közös evolúciós örökségünknek. Gondoljunk arra, hogy a játékmagatartást fentebb, mint a hőszebályozással rendelkező fajok közös sajátosságát mutattuk be, amely legközelebbi rokonainknál már-már „emberi” formát vesz fel.

Ezután számbavesszük a főemlősök és az ember közti különbségeket. Az ember agytérfogata (mint anatómiai jellegzetesség) tehető felelőssé fajunk minden képességbeli kiváltságáért (a gorilla átlagosan 500 köbcentis agyával szemben nekünk 1350 köbcenti van, és az eltérés az agy-test súlyarányokat tekintve még jelentősebb). A magasabb struktúráltságú központi idegrendszer tanulékonyosságának kibontakozását szolgálja az egyedfejlődés más fajokhoz viszonyított időbeli elnyúlása is. A „humán sajátosság” lényege azonban csak egy ennél elvontabb antropológiai síkon ragadható meg. Richard A. Passingham szerint az ember és a csimpánzok között fennálló szakadék-szerű különbség a nyelv, a találékonyosság, a lelkiismeret, a tudatosság, és a szabad akarat képességeiben ütközik ki a leginkább.⁸⁰ Richard Leakey a nyelvhasználaton kívül még a magas fokú technológiai tudás és az erkölcsi ítéletek képességeit tartja a homo sapiens meghatározó jegyeinek.⁸¹ Ezekre a képességekre épül rá az ember komplex társadalmisága és kulturális élete, amelynek legfeljebb halovány analógiái mutathatók ki a fejlettebb „majomtársadalmakban”. De van-e kapcsolata ezeknek a jellegzetesen emberi képességeknek a játékkal? Csányi fent hivatkozott megállapítása szerint a játék a filogenetikai leszármazási fa mentén az egyre intelligensebb fajok felé haladva, egyre nagyobb teret nyer, azaz az ember irányában „crescendo”-t mutat. Ez azt is jelenti, hogy bolygónkon az embert valóban megilleti a *homo ludens* kiváltságnév. Így a játékmagatartás egyrészt folytonosságot képez evolúciós rokonaink és fajunk között, másrészt alkalmat ad a „humán sajátosság” megragadására. Az etológus szemével nézve éppen itt van a játék jelentősége: „a játékos magatartás megjelenése azért tartozik a legérdekfeszítőbb területei közé az etológiának, mert kapcsolatot mutat az intelligencia evolúciójának kulcskérdéseivel. A szociális fajok egyedeinél a játéknak viselkedésminta-átörökítő funkcióját is kimutatták”.⁸²

⁷⁸ vö. Einon, D., *A játék célja*, in Cherfas, J. – Lewin, R. (szerk.), *Nem csak munkával él az ember*, Budapest 1986 (fordítás angolból), 30.

⁷⁹ vö. Passingham, R.E., *Az emberré vált főemlős*, Budapest 1988 (fordítás angolból), 19.

⁸⁰ vö. Passingham, 320.

⁸¹ vö. Leakey, R., *Az emberiség eredete*, Budapest 1995 (fordítás angolból), 14.

⁸² Csányi V., *A játék*, in *Etológia*, Budapest 1985, 431-432.

Felvetődik a kérdés, hogy ha van is bizonyos kontinuitás az emberi és az állati játékmagatartás között, van-e valami, ami mégis sajátosan a játék „humán elemének” tekinthető? Dennis Palmer Wolf az emberi játék-megnyilvánulásoknak két fontos jellegzetességére hívja fel a figyelmet: azok nagymértékben szimbolikus értékkel bírnak, és alapvetően kulturális természetűek van.⁸³ Ezen a két ponton – legalábbis – azt kell mondanunk, hogy az ember a fejlődés lényegesen magasabb fokán játszik, mint az állatok. Arnold Gehlen az emberi játék sajátosságait más módon ragadja meg. Szerinte a játék az embernél „a fantázia-érdeklődésnek, tehát a kommunikációs fantázia folyamatainak a felépítését és élvezeteli átélését, mindenekelőtt pedig olyan érdeklődések tudatosulását jelenti, melyek lényegük szerint instabilak és változékonyak”.⁸⁴ Gehlen az embert a játékban is megjelenő „impulzus-struktúra túltengő, plasztikus, világra nyitott és kommunikatív természetű”⁸⁵ vonásaiban határozza meg, és a játékot a nyelviségre való képességgel hozza kapcsolatba.

Az ember játékviselkedését elemezve szükségessé válik egy különbségtétel a jelenség „külső” (azaz objektív), és „belső” (azaz szubjektív) aspektusai között. Ez a két szempont implicit módon már a mélylélektanról szóló pontban előkerült, amikor nem csak játékviselkedésről volt szó, hanem a játékos önközlő, önmegjelenítő megnyilvánulásának témáját is érintettük. A játék közvetítő szerepéről szólva, a megélt világ külső és belső aspektusára utalt Piaget „két világ” terminológiája is. A gyermek fejlődése során a játékban fokozatosan nő a szerepe a belső aspektus, az alanyi kreativitás jelenlétének. A tematikus és szabályjátékokat játszó embergyerek, már messze maga mögött hagyta az állatvilág lehetőségeit, játékát az alanyi átélés határozza meg. Az emberi szellem játékos alaptermészetére, mint kultúrateremtő szellemi adottságra még visszatérünk a későbbiekben. A társadalmi szerepjáték kapcsán pedig (humán sajátosságként) az emberi játék erkölcsi értékére kell majd utalnunk.

2.5. A felnőttársadalom és a játék, szociológiai szempontok

A játék antropológiai alapjelenségéről szólva, kirándulást kell tennünk a téma társadalmi dimenziójának irányába is, hiszen a társadalom idő-szerkezetén belül ugyanolyan fontos szerepet játszik a „játékszféra”, mint az egyén időháztartásán belül a játékos rekreáció. Konkrétan a felnőttek két tipikus játékához fűzött megjegyzésekkel fogjuk illusztrálni a társadalmi vonatkozások összetett rendszerét. Ebben az alfejezetben körvonalazzuk még a játék fogalmának egy lehetséges tágabb értelmezését is, amelyet korábban már a bolondünnep (3.3.3) jelenségének bemutatásával érintettünk.

2.5.1. A szabadidő-szerkezet hatásai a társadalomban

„Vajon van-e értelme a szórakozás és a játék kutatását sürgetni akkor, amikor ennek következtében fokozódhat a rendszeres társadalmi beavatkozás éppen arra a területre, amely eddig ideális módon szabályozatlan magánterület volt? Nem védjük-e a szabadidő és a szórakozás érdekeit azzal, ha hallgatunk róla?”⁸⁶ – David Riesman e kérdésével ráirányítja figyelmünket a szabadidő-szociológia művelésének fontos társadalompolitikai összefüggéseire, a szabadidő-tevékenységek társadalmi rendszerének alakításában rejlő veszélyes manipulációs lehetőségekre. A szabadidő-szféra azonban ma távolról sincs az

⁸³ vö. Smith, P. K. (szerk.), *Play in Animals and Humans*, Oxford-New York 1984, 175.

⁸⁴ Gehlen, A., *A játék elmélete*, in *Az ember*, Budapest 1976 (fordítás németből), 292.

⁸⁵ Gehlen, 294.

⁸⁶ id. Jánosi Gy., *A szórakozás történelmi funkcióváltásai*, Budapest 1986, 7.

érintetlenségnek abban az ideális állapotában, aminek Riesman a védelmére kíván kelní. Az emberek mindennapi életének talán egyetlen területén sem burjánzottak el annyira a manipulatív tendenciák, mint éppen a szórakozás és a szórakoztatás világában. Itt van tehát a feladat: a szabadidő-tevékenység belső összefüggéseinek feltárásával, értékeinek és pozitív társadalmi funkcióinak kimutatásával meg kell védeni a játék és a szórakozás szférájának az autonómiáját az érdekektől uralt manipuláció befolyásával szemben.

Nem szorul bizonyításra, hogy az embernek szüksége van időháztartásán belül olyan időszakra, amelyet saját szabadságának játéktereként, önálló döntéseinek függvényében rendezhet be ilyen vagy olyan tevékenységgel. Ez a szabadidősáv a személyiség önkifejezésének, önkiteljesítésének ad mozgásteret, és a személyességtől elidegenedett munka technikai civilizációjában élő ember itt találhat vissza kreatív-önmagához.⁸⁷ A testi-szellemi regeneráció, az aktív pihenés, a családi élet társas kapcsolataiban szükséges elevenség egyaránt feltételezi az emberi szabadságnak ezt az oázisát. Annál szomorúbb a tény, hogy a társadalom széles rétegei meg vannak fosztva szabadságigényük ilyen érvényesítésének lehetőségétől.

A szabadidő-szociológia szaknyelvre a társadalmilag kötelező és megélhetést biztosító „munka-tevékenységen” kívül eső időt nevezi „szabadidőnek”. A munkaidővel szemben értelmezett szabadidő azonban még számtalan kényszerű tevékenységet is magában foglal, mint például az alvást, táplálkozást, higiénés szükségleteket, vagy házimunkákat, amelyek mind-mind az egzisztenciális értelemben vett szabadidőt terhelik. A szaknyelvi „szabadidő” tehát lényegesen tágabb kiterjedésű az egzisztenciálisan megvalósuló szabadidőnél. Georges Friedmann a biológiai szükségleteken túl a szabadidős tevékenységeknek négy típusáról beszél: a gazdasági szükségén alapuló másodállásos tevékenységek, a társadalmi kötelezettségen alapuló tevékenységek, a családi kötelezettségen alapuló tevékenységek, és végül a szórakozási és kulturális tevékenységfajták csoportjait különbözteti meg.⁸⁸ J. Dumazedier a szakkifejezés egzisztenciális szabadidőtől való megkülönböztetésére javasolja a „fél-szabadidő” fogalmát.⁸⁹

Az életmód szociológiáján belül fontos, fejlődőben lévő kutatási terület a szórakozás, a rekreációs tevékenységek, a sportolás, az aktív és passzív pihenés társadalmi funkcióinak vizsgálata.⁹⁰ A szabadidő-tevékenységek rendszerét az empirikus szociológia például az „időmérleg” statisztikák felvételével teszi objektíven megközelíthetővé. Ilyen vizsgálatok során a szociológusok életkor, foglalkozás, és más szempontok szerint differenciált népességcsoportok napirendjét, és az egyes tevékenységekre fordított idejét, statisztikailag kiértékelik, és az így kapott eredmények elméleti értelmezésére törekuszenek.⁹¹ A társadalom teljes szabadidő-szerkezetének feltérképezéséhez nem csak a napi és a heti szabadidő vizsgálendő, hanem az ember egész életidejének szerkezetében jelentkező szabadidő is: így az iskoláskort, illetve a munkaképes kort megelőző időszak, és a nyugdíjas kor. Egy újabb metszetét jelenti a kutatásnak az évi munkaköri szabadság felhasználásának tanulmányozása.

A társadalom többdimenziós szabadidő-szerkezetének alakulása, állapota, közvetlen kihatással van az emberek munkamoráljára és közérzetére, továbbá a művelődés és kultúra szférájára is.⁹² Itt megpróbálhatunk következtetéseinkben egy lépéssel tovább menni. Korábban a játékmagatartást jellemző körülmények között említettük a létfenntartás

⁸⁷ vö. Friedmann, G., *A szabad idő és a munka kielégületlensége*, in *A francia szociológia (Válogatás)*, Budapest 1971 (fordítás franciából), 215.

⁸⁸ vö. Friedmann, 190.

⁸⁹ vö. Fukasz Gy., *Szabadidő*, in *Kulturális Kisenciklopédia*, Budapest 1986, 633.

⁹⁰ vö. Andorka R., *Bevezetés a szociológiába*, Budapest 1997, 353-373.

⁹¹ vö. *Akadémiai Kislexikon (1. kötet)*, Budapest 1989, 802.

⁹² vö. Fukasz Gy., *Szabadidő*, in *Kulturális Kisenciklopédia*, Budapest 1986, 632-634.

gondjaitól való viszonylagos mentesség és a biztonság-tudat feltételét. Ezeknek az összefüggéseknek az alapján az a várakozásunk, hogy a játéktevékenység tanulmányozásakor a szabadidő-szerkezet tág vagy szűk volta lesz az, ami alapvetően behatárolja a felnőttársadalom játékosságának intenzitását.

2.5.2. Megjegyzések a felnőttek két jellegzetes játékára vonatkozóan

A felnőttársadalom játékos megnyilvánulásai között első helyen a sportjátékokra térünk ki, mert ezek iránt nyilvánul meg a legintenzívebb társadalmi érdeklődés. Egy találó mondás szerint a sport a legfontosabb mellékes dolog az emberek számára. Igazat kell adnunk a mondásnak, ha belegondolunk, hogy a szurkolóláz például az olimpiák időszakában „sportjárvánnyá” is kinőheti magát: sportújságok, TV közvetítések, stadionok lelátóin tolongó tömegek, az élsport sztárjainak kultusza, nemzetközi bizottságok, bírók, ünnepségek és ceremóniák stb... józan arányérzékkel mérve érthetetlen jelentőségre tesznek szert. Látszólag az egész emberi társadalom mozgásba jön, mintha mindannyiunk életéről lenne szó, sőt a nemzeti zászlók harcias szimbolikája is megjelenik a stadionokban. Mi rejlik ezek mögött a zavarbaejtő méretű társadalmi megnyilvánulások mögött? Mit keresnek a harciasan komoly jelentésű nemzeti lobogók a stadionok sportjátékain? Ezek a kérdések nyilvánvalóan a sportélet keretein túlra mutatnak, és csak egy átfogó szociológiai természetű elemzés eredményeként remélhető a válasz rájuk.

De mit is nevezünk sportjátéknak? A „sportjáték” olyan, nemzetközi szinten egyesített szabályok szerint játszott játék, melyet világszerte versenyszerűen is űznek.⁹³ A sportjátékok egy részét olimpiai játék rangjára emelték, másokat nem. Mozgáselemek tekintetében nagy a különbség az egyes sportágak között. Ez alapján legalább három csoportot érdemes elkülönítenünk. Az egyik csoportba azokat a sportágakat soroljuk, amelyekben az ember civilizáció előtti életének egyes funkcionális értékkel bíró mozgáselemeit látjuk viszont műviesített formában (pl. atlétika, birkózás, evezés, torna, ökölvívás, súlyemelés, korcsolyázás, öttusa stb...). Egy másik csoportot képeznek azok a sportágak, amelyek már a civilizált ember bizonyos tevékenység-elemeit műviesítik (pl. kerékpározás, autóversenyzés, ejtőernyőzés, motorcsónakverseny stb...). A legérdekesebb, kifejezetten játékos sportág-csoportot a labdajátékok alkotják (pl. futball, kosárlabda, kézilabda, asztalitenisz, tenisz stb...), amelyek egyébként a legnépesebb szurkolótábort vonzzák maguk köré. Az első két csoportba sorolt játéktevékenységekbe azáltal kerül bele a játékos elem, hogy a tevékenység az eredeti hasznos funkciójából kiragadva megy végbe. A labdajátékok esetében a játéktevékenység nem emlékeztet semmilyen produktív életfunkcióra, így ezeket öncélúságukban eredendően játékosnak tekinthetjük. A labda játékalkotó szerepe egyébként alaposabb tanulmányozást is megérdemelve, de most csak annyit tehetünk, hogy utalunk erre a perspektívára.⁹⁴

Miből fakad a sport aktív és passzív rajongóinak kielégíthetetlen érdeklődése a játék iránt? Az elméletalkotók széles köre úgy gondolja, hogy más kultúrjátékokhoz hasonlóan a sportjátékban is az ember elemi szabadságszükségletének szimbolikus kielégülési lehetősége van adva.⁹⁵ Ez a megközelítés azt sejteti, hogy érdemes megvizsgálni az egyes sportjátékok belső kompozíciójának strukturális jellemzőit pszichodinamikai szempontból, mert a népszerű játékok bizonyára valami mélyen gyökeredző igényt elégítenek ki a rajongókban.

⁹³ vö. Detre P. – Szigeti, L., *Játék (tankönyv)*, I, Budapest 1980, 32.

⁹⁴ vö. Cerny, J., *A futballról komolyan (Kísérlet a játék fenomenológiájára)*, Budapest 1971 (fordítás csehől), 32-37.

⁹⁵ vö. Balogh T., *Lélek és játék*, Budapest 1991, 45.

Például úgy tűnik, hogy megvan az alapja a sport agresszivitás-elvezető funkcióját képviselő véleményeknek, amely funkció persze sportfajtenként más-más mértékben működik. Jiri Cerny cseh játékteoretikus a futballt elemezve elvontabb síkon találja meg a játék népszerűségének a titkát. Feltételezése szerint a játék struktúrája egy jól eltalált életmodellt valósít meg, és ebből a szimbolikus életközelségből fakad a futball iránti kivételes érdeklődés.⁹⁶ Egy másik vitatható, de érdekes következtetés, amit sportlélektani jellegű vizsgálatokból levontak, összefüggést állapít meg egy társadalom politikai karaktere és az emberek sportbeli ízlése között. Balogh Tibor megfogalmazásában a tézis így szól: „valamely társadalom által leginkább kedvelt sport agressziós nivója mintegy mutatója az illető társadalom politikai ambícióinak, s annak a felvevő körnek, amely szintén befolyásolja tradícióival, divatjával az illető társadalmat.”⁹⁷

A felnőttek társasjátékainak egy másik jellegzetes példajaként említhetők a kártyajátékok, amelyek valamilyen formája a földkerekség minden térségében megtalálható. Egy kártyajáték általában tartalmazza a kártyák leosztásának szerencsére épülő mozzanatát, és ugyanakkor a játékosok szellemi küzdelmének a játszmaalakító tényezőjét is. A tiszta szerencsejátékok és tiszta logikai játékok között félúton elhelyezkedő játékkompozíciókat – így a kártyajátékokat is – „stratégiai játékoknak” nevezhetjük. A stratégiai játékok „komolytalanná” zsuorítva megjelenítik mindennapos élethelyzetünk véletlen és racionális elemek vegyüléséből összeálló „komoly” alapszituációit. David Riches szerint mély párhuzam van a stratégiai játékokban való részvétel és a gazdasági életben történő talponmaradás követelményei között, és ugyanaz az átgondoltan kockáztató stratégia az, aminek itt is, ott is esélye van a sikerre.⁹⁸

Ha egy kártyajátékot (vagy más stratégiai játékot) pénzbeli tétikkel játszanak, akkor a játék azonnal gazdasági cselekménnyé lényegül át, és jogi szempontból „szerencseszerződésnek”⁹⁹ tekintendő. A pénzben játszott szerencsejáték társadalmi elfogadottsága koronként és országonként eltérő képet mutat. A jogrendszerek zöme a római jogot követve módszeresen korlátozza a szerencsejátékok lehetséges fajtáit és körülményeit, mivel a jogrendnek kell megvédeni a társadalmat a beteges játékszenvedély térnyerése esetén várható destruktív folyamatoktól.¹⁰⁰ A szerencsejátékok széles köre eleve jogerőtlen műveletnek minősül, más részük (pl. kaszinók világa) azért élvez jogilag szankcionált támogatást, mert az állami jövedelmeket is gyarapítja. A gazdaság és a játék összefonódását elemezve érdekes megállapításra jut Riches. Szerinte a szerencsejátékok, ill. stratégiai játékok társadalmi elfogadottsága vagy el nem fogadottsága azon múlik, hogy a játék az adott társadalomban uralkodó gazdasági élet lényegi vonásait meg tudja-e jeleníteni, és képes-e azokat értékként feltüntetni.¹⁰¹

2.5.3. A játék kitágulása: a társadalmi szerepjáték

A szociológia és szociálpszichológia szaknyelvét követve eljuthatunk eddigi játékfelfogásunk egy helytálló általánosításához: a társadalmi szerepjáték absztraktabb játékfogalomhoz. Eddigi fejtegetéseinkben lényegében nem szakadtunk el a játék konkrét, fiziológiai-viselkedéstani állapotként való megközelítésétől, csupán ennek többszempontú

⁹⁶ vö. Cerny, J., *A futballról komolyan (Kísérlet a játék fenomenológiájára)*, Budapest 1971 (fordítás csehől), 16.

⁹⁷ Balogh T., *Lélek és játék*, Budapest 1991, 71.

⁹⁸ vö. Riches, D., *A szerencsejáték: A társadalom tükre*, in Cherfas, J. – Lewin, R. (szerk.), *Nem csak munkával él az ember*, Budapest 1986 (fordítás angolból), 89.

⁹⁹ Kléh L., *A játékról (Jog- és államtudományi tudori felavatási értekezésül)*, Budapest 1877, 3.

¹⁰⁰ vö. Kléh, 7.

¹⁰¹ vö. Riches, D., *A szerencsejáték: A társadalom tükre*, in Cherfas, J. – Lewin, R. (szerk.), *Nem csak munkával él az ember*, Budapest 1986 (fordítás angolból), 97.

körüljárására törekedtünk. Most megteesszük az absztrakciónak egy fontos lépését, amelyet az indokol, hogy fejlődéslélektanilag egyenes út vezet a kisgyerek konkrét szerepjátékaitól a felnőttek mindennapi életének interakció-rendszeréig.

Az emberiségnek koronként változó mértékben, de mindig is megvolt a hajlama és képessége arra a fajta öniróniára, ami a „színház az egész világ...”¹⁰² mottóban fogalmazza meg önmagát. A színpad tükrében képesek vagyunk mindennapjainkat az élet színpadán eljátszott szerepként szemlélni, saját magunkat pedig a szerepet játszó színészként megélni. Létünknek ez a tragédiát és komédiát egyaránt magában foglaló *theatrum mundi* koncepciója az egész világkultúrán rajta hagyta a bélyegét, és a nagy kérdések megközelítésének egyik legnépszerűbb paradigmájává lett.

Az emberismeretnek ebből a mély intuíciójából merítve a XX. század szociálpszichológiája a társas létet mint valamely dramaturgiai modell mintájára szerveződő létet írja le. Erving Goffman bemutatja, hogy a színészekhez hasonlóan valamennyien pszichológiailag értelmezhető szerepeket játszunk, megkísérelve annak elhitetését, hogy olyanok vagyunk, amilyenek mi szeretnénk, hogy lássanak bennünket.¹⁰³ A társadalmi szerepjáték, a szociológia és szociálpszichológia alapvető „szerep”-kategóriája értelmében nagykorúsítja a világszínházra vonatkozó intuitív gondolatokat. Számos kutató abban látja a szaktudományos szerep-fogalom nagy jelentőségét, hogy az alkalmas a társadalmi makroszféra és a személyes mikroszféra összekapcsolására.¹⁰⁴

A szerepeket a cselekvési helyzeteinkből adódó normatív követelmények kötegeiként szokták meghatározni.¹⁰⁵ A normális élet persze azt is megköveteli, hogy itt-ott kilépjünk a ránk tapadt szerepeink mögül, és szabadon önmagunkat mutassuk. Ugyanakkor a szerepekből való kilépés veszélyes következményekkel is járhat. A gyermek játék és a társadalmi szerepjáték között éppen az jelenti az alapvető különbséget, hogy ez utóbbinál a szerepből való kilépést gyakran súlyos következmények terhelik.¹⁰⁶ Másképp fogalmazva: a gyermeki játéknak van ugyan erkölcsi karaktere, ám nincs erkölcsi felelőssége. Abban a pillanatban, amikor a játék átcsap az erkölcsi felelősség területére, jön a figyelmeztetés: „Ez már nem játék!”¹⁰⁷

Eric Berne amerikai szociálpszichiáter dolgozta ki a híressé vált „emberi játszmák” szemléletmódot az ember társas helyzetének elemzésére.¹⁰⁸ E tranzakcionális analízisnek nevezett módszer a társas érintkezésben tetten érhető szabályok, az ún. programozások vizsgálatából áll. Berne szerint a társas érintkezésben az idő struktúrájának öt alapvető formája van: a rituálék, az időtöltések, a játszmák, az intimitás, és a tevékenység. Valamennyi forma során az egyén maximális „nyereségre” törekszik, amely nyereség pszichológiai kielégülésben konkretizálódik. Nincs mód itt arra, hogy kifejtjük Berne elméletének a részleteit, szót kell azonban még ejtenünk a játszmák történelmi valóságáról. Az „emberi játszmák” ti. többnyire nemzedékről nemzedékre szállnak. Ebben a koncepcióban a gyermekek nevelése nem más, mint a játszmák helyes lejátszására való szocializálás.

A társadalmi szerepjáték sok agressziót és házárdírozást is magában foglaló összetett rendszer, a fenti utalások ennek a gazdagságnak egy-egy vonását kívánták érzékeltetni. A téma lezárásaként álljon itt Ronald D. Laing-nak egy kis abszurd, de valóságközeli

¹⁰² „Színház az egész világ és színész benne minden férfi és nő.” (Shakespeare, W., *Ahogy tetszik*, Budapest 1980, II. felvonás 7. szín)

¹⁰³ vö. Balogh T., *Lélek és játék*, Budapest 1991, 47.

¹⁰⁴ vö. Benedek L., *Játék és pszichoterápia*, Budapest 1992, 36.

¹⁰⁵ vö. Balogh T., *Lélek és játék*, Budapest 1991, 46.

¹⁰⁶ vö. Balogh, 50.

¹⁰⁷ vö. Balogh, 52.

¹⁰⁸ Berne, E., *Emberi játszmák*, Budapest 1984 (fordítás angolból).

elmékedése: „Játszanak. Megjátsszák azt, hogy nem játszanak. Ha jelét adom, hogy tudom, hogy játszanak, megszegem a szabályokat, és büntetést kapok. El kell játszanom velük a játékukat, hogy nem tudom, hogy tudom, hogy játszanak.”¹⁰⁹

2.6. Az emberi szellem játéka

„A játékos mint költő, kutató vagy művész az az ember, aki minden határt és minden konvenciót igyekszik kikerülni, kivéve a maga választotta játék határait és konvencióit” – írja Georges Magnane.¹¹⁰ A költő, a kutató, és a művész kreatív emberek, akik kultúrateremtő kreativitásukat a szellem játékos önmozgásának forrásából merítik. Korábban már említettük a játékra való hajlam és a kreatív személyiség gyermekkorban is megfigyelhető egybeeséseit (3.2.2), most a felnőttek szellemi kreativitásából táplálkozó kultúra játékkal való kapcsolatának kérdéseire térünk ki.

2.6.1. A „l'art pour l'art” gondolkodás termékenysége

„Soha nem csináltam semmi „hasznosat”... A matematikus életének értéke, bármiféle gyakorlati norma szerint ítéljük is meg, a nullával egyenlő... Egyetlen esélyem van csupán arra, hogy megmeneküljek attól, hogy tökéletesen jelentéktelennek ítéljenek meg, és pedig az, ha úgy fogják ítélni, hogy olyan valamit alkottam meg, amely érdemes a megalkotásra. Az pedig, hogy alkottam valamit, kétségbevonhatatlan, csak az a kérdés, hogy mi az értéke.”¹¹¹ A XX. század első felének nagy matematikusa, G.H. Hardy, sok nagy matematikai gondolkodó „ars poeticá”-ját fogalmazta meg ezekben a sorokban. A magyar származású matematikus, Pólya György, a heurisztika világszerte elismert kutatója hívja fel a figyelmet arra, hogy bár a matematikát a racionalitás nagyon „komoly” világának tartják, a matematikai alkotás folyamata mégis a problémával való kreatív-szabad játszózásban gyökeredzik. „A matematikus alkotómunkájának eredménye bizonyító okoskodás, egy bizonyítás, de ezt a bizonyítást plauzibilis okoskodással, találgatással fedezik fel.”¹¹² A tudománytörténet végelethetetlen példák sorával tudja igazolni, hogy a „tisza matematika” eredetileg haszontalannak tűnő eredményei, hogyan lettek később jelenkori civilizációnk és technikánk szellemi építőköveivé. A tapasztalat paradox módon azt mutatja, hogy az „alkalmazott matematika” soha nem vághat elébe a „tisza matematikának”, az utóbbit haszontalansága miatt elnyomva – hosszú távon – éppen a leghasznosabb felfedezésektől fosztjuk meg magunkat.

A matematikatörténet és a matematikus kutatók ilyen tapasztalatai egybevágnak a legkülönbözőbb területeken dolgozó tudósok szellemi életben szerzett tapasztalataival. Konrad Lorenz etológusként a következő példával illusztrálja a haszontalan kutatás funkcióját: „Wolfgang Köhler meséli Sultan nevű csimpánzáról, miképpen fordított hátat annak a feladatnak, hogy összedugja egy horgászbot két részét, és elérjen egy banánt (külön-külön egyik darab sem volt elég hosszú), hogy aztán „céltalanul” játszozzék a két botdarabbal. Mindenesetre amikor ezenközben rájött, hogy össze lehet dugni őket, azonnal felismerte, hogy immár rendelkezik egy eszközzel, amellyel elérheti célját.”¹¹³ Lorenz saját

¹⁰⁹ id. Balogh, 76.

¹¹⁰ id. Cerny, J., *A futballról komolyan (Kísérlet a játék fenomenológiájára)*, Budapest 1971 (fordítás csehéből), 137.

¹¹¹ id. Davis, P.J. – Hersch, R., *A matematika élménye*, Budapest 1984 (fordítás angolból), 107-108.

¹¹² Pólya Gy., *Indukció és analógia*, Budapest 1988, 10, ld. még „A gondolkodás iskolája” és „A plauzibilis következtetés” című munkáját.

¹¹³ Lorenz, K., *Homo ludens*, in: *Ember voltunk hanyatlása*, Budapest 1997 (fordítás németből), 78-79.

tapasztalatát is latba vetve állítja, hogy a kutató szellemi erőfeszítésében „valamely cél nagy vonzereje megakadályozza az olyan faktorokkal való játékot, amelyek kombinációjából egy probléma megoldása adódhatnék... A játék szabadsága, amely már a filogenezis során minden teremtő keletkezés előfeltétele volt, nyilvánvalóan éppen ennyire nélkülözhetetlen a kutató ember kreativitása szempontjából is... Én hiszem, hogy a művészet és az ember megismerésre irányuló törekvése annak a nagy játszmának a megjelenési formái, amelyben a játékszabályokon kívül semmi más nincs sziklaszilárdan rögzítve; ezek mindössze speciális esetei annak a teremtő történetnek, amelynek létünket köszönhetjük”.¹¹⁴

Végül érdekes illusztrációját adja a „l'art pour l'art” kutatómunka eredményességének R.P. Feynman egy önéletrajzi vallomása, amelyben sok szó esik a játékról. Feynman, akit a szakma századunk legnagyobb fizikus egyéniségei között tart számon, Nobel-díjas felfedezésének történetéről, mint fiatalon kialakult játékos-attitűdjének gyümölcseről számol be. Ezt írja: annak idején „elhatároztam, hogy játszani fogok a fizikával, amikor csak kedvem tartja, anélkül, hogy a dolgok fontossága vagy bármi egyéb miatt izgulnék”.¹¹⁵ A felfedezésről szólva pedig elmondja, hogy éveken keresztül ostromolt egy érdekes elméleti fizikai problémát, eredménytelenül, míg végül reménytelennek ítélve a helyzetet, nem foglalkozott vele többet. Évek múlva, véletlenül, egy pincérfiú által fel-feldobált tányér imbolygó mozgása felkeltette Feynman érdeklődését, és játszadozni kezdett a probléma matematikájával. Mígnem egyszer csak szemben találta magát a régi problémával: „olyan volt, mint egy palack dugójának a kihúzása: minden könnyedén kijött... Az ebből kikerekedő diagrammok és ez az egész jelentéktelen ügy lett az, amiért megkaptam a Nobel-díjat. Mindez abból az imbolygó tányérral való vacakolásból sült ki...”¹¹⁶

2.6.2. A kultúra és a játék

Már az emberi játéktevékenység állati játékkal való kontrasztba állítása során (3.4.3) utalást tettünk két olyan vonásra, amely sajátosan emberi jellegzetesség, ezek: a játék szimbolikus értéke és kulturális természete. Most ez utóbbi szempontot fejtjük ki, a szimbolikus érték kérdése majd a (3.8) alfejezetben kerül sorra. A játék kultúrával való kapcsolata érvényre jut egyrészt a konkrét játéktípusok, ill. a játékkal kapcsolatos beállítottság társadalmi meghatározottságában (3.3.1), valamint a társadalom társasjáték-konceptiójában (3.5.3), de ennél fontosabb az a belső kapcsolat, ami a játékra és a kultúrára egyaránt jellemző „haszon-talan” létmódban ragadható meg. Johann Huizinga holland kultúrtörténész odáig megy, hogy a kultúrát genézisében és alapszerkezetében egyaránt a játékból, mint a *homo ludens* (contra: *homo faber*) alapvető létmegnyilvánulásából vezeti le. Ez összevág Konrad Lorenz-nek azzal a megállapításával, hogy a tudomány és a művészet – mind filogenetikailag mind ontogenetikailag – egyaránt a játékos (exploratív vagy kíváncsi) viselkedésből fejlődik ki.¹¹⁷ Végso soron Lorenz szerint is, a kultúrateremtő „kreatív folyamatok az... embernél, és csakis az embernél, sajátos értelemben vett játékok”.¹¹⁸

Mielőtt a kultúra különböző területeinek játékkal való kapcsolatához hozzászólnánk, hasznosnak látszik körüljárni a kérdést, hogy mi is a „kultúra”. Legtágabb megközelítésben „kulturális hagyománynak nevezhetjük azon magatartásformákat, amelyek szociális tanulás útján adódnak át nemzedékről nemzedékre”.¹¹⁹ E definíció előnyét a (főemlős-kutató) R.E.

¹¹⁴ Lorenz, K., *Homo ludens*, in: *Ember voltunk hanyatlása*, Budapest 1997 (fordítás németből), 78-82.

¹¹⁵ Feynman, R. P., „Surely You're Joking Mr. Feynman!”, London 1985, 173.

¹¹⁶ Feynman, 174.

¹¹⁷ vö. Lorenz, K., *Homo ludens*, in: *Ember voltunk hanyatlása*, Budapest 1997 (fordítás németből), 80.

¹¹⁸ Lorenz, *Homo ludens*, 77.

¹¹⁹ Passingham, R.E., *Az emberré vált főemlős*, Budapest 1988 (fordítás angolból), 176.

Passingham abban látja, hogy fényében az emberi kultúra sajátosságát egyszerűen hatékony nyelvi eszközeink számlájára írhatjuk. Huizinga a szellem felől közelíti meg a fogalmat (1935): „Kultúráról, mint egy közösség irányított magatartásáról akkor beszélhetünk, ha a természet birtoklása anyagi, erkölcsi és szellemi téren olyan állapotot teremt meg, mely magasabb és jobb, mint az, melyet az adott természetes viszonyok nyújthatnak; ismertetőjele a szellemi és anyagi értékek összhangzatos egyensúlya és eszményképe, melyben a közösség különböző aktivitásai összpontosulni igyekeznek, lényegében egyöntetű.”¹²⁰ A közfelfogást jobban tükrözi Tylor szociálandropológus klasszikus definíciója (1881), mely szerint a kultúra „olyan komplex egész, amely magában foglalja a tudást, hitet, művészetet, erkölcsöt, jogot, szokásokat, és mindazon egyéb készségeket és magatartást, amelyet az ember, mint valamely társadalom tagja sajátított el”.¹²¹ Vagy az UNESCO korszerűbb megfogalmazásában (1982): „Kultúrának nevezhetjük azoknak a különböző lelki, anyagi, értelmi és érzelmi sajátosságoknak az összességét, amelyek egy társadalmat vagy társadalmi csoportot jellemeznek. Nemcsak a művészeteket és a tudományokat foglalja magában, hanem az életmódokat is, az ember alapvető jogait, az értékek, hagyományok és hitek rendszerét.”¹²² Végül van korszerű és precíz megközelítése is a kultúra fogalmának, eszerint „a kultúrát az emberi társadalom replikációjához szükséges, közös szimbólumrendszerek segítségével kialakított, művelt és továbbadott anyagi eszközök és ismeretek, társadalmi kapcsolat- és intézményrendszerek, valamint ideák, érzelmek és magatartásbeli megnyilvánulások szerves, strukturált egészeként foghatjuk fel”.¹²³ A kultúrának ezek a fogalom-meghatározásai használhatóak ugyan egy, az adott kultúrán kívül helyezkedő külső szemlélő számára, vagy egy bizonyos magasabb reflexiós szinten gondolkodó teoretikus céljaira; viszont nem mondanak semmit a kultúra belső vérkeringésében élő egyén szellemi kultúra-élményéről, amely pedig a kultúra eszméjének tényleges aktualizálódása. Célszerű tehát itt egy megkülönböztetést tennünk a kultúra „objektív”, azaz külső szemlélő számára megmutató aspektusa, és a „szubjektív”, azaz belső szellemi résztvevő számára megmutató aspektusa között. Ez a különbségtétel egyébként párhuzamba állítható a játék-esemény humán elemeként megjelölt alanyi játékelmény és az objektíve leírható játékviselkedés korábban megtárgyalt (3.4.3) elhatárolásával is.

Amint az az utóbbi megjegyzésünkből sejthető, a kultúra játékkal való kapcsolatát föl lehet vetni külső és belső aspektusában egyaránt. A kérdés külső aspektusban való fölvetése lényegében szociológiai természetű nézőpontot jelent, és nem vezet messzebb a „mindenki játéka mindenkivel”¹²⁴ felfogásnál. A kérdés belső aspektusban való fölvetése már sokkal izgalmasabb utakra visz, amit Hermann Hesse „Az Üveggyöngyjáték” című Nobel-díjas regényében felállított játék-metaforájával szemléltethetünk a legtalálébban. Hesse a „szellemi emberek világnyelveként”¹²⁵ mutatja be a Játékot, ami voltaképpen maga a szellemi kultúra: „amit az emberiség megismert, ami fenséges gondolatot és műremeket létrehozott alkotó korszakaiban, amit a tudós szemlélődés következő periódusai fogalommal szűrtek, és elménk birtokává tettek: a szellemi értékeknek mindeme roppant anyagán az üveggyöngyjátékos úgy játszik, mint orgonán az orgonista, és ez az orgona szinte elképzelhetetlenül tökéletes, billentyűzete és pedálja letapogatja a teljes szellemi kozmoszt, regiszterei csaknem

¹²⁰ Huizinga, J., *A holnap árnyékában*, Budapest 1991 (fordítás hollandból), 33.

¹²¹ id. Passingham, R.E., *Az emberré vált főemlős*, Budapest 1988 (fordítás angolból), 175.

¹²² id. Lukács, L., *A Vigília beszélgetése a kultúráról*, in *Vigília* 61 (1996) 439.

¹²³ Steinbach A. – Murai Gy. (szerk.), *Civilizációk és vallások*, Budapest 1994, 17.

¹²⁴ vö. Lorenz, *Homo ludens*, 76

¹²⁵ Hesse, H., *Az üveggyöngyjáték*, Budapest 1996 (fordítás németből), 43.

számlálhatatlanok. Ezen a hangszeren, elméletileg, eljátszható a világ egész szellemi tartalma.”¹²⁶

A kultúra egy jellegzetes területén, a művészetek belső aspektusból megközelített világában van módom legtisztábban megvilágítani azt, amit kultúra és játék benső kapcsolatán másokkal – többek között Gadamerrel – együtt én magam is értek. Schiller nyomán, az esztétika játékelméletei (H. Spencer, Szemere Samu stb...) mindig is tudatosították a gyermeki játék és a művészi alkotótevékenység között megvonható párhuzamot. Christian Morgenstern, a legjátékosabb költők egyike szerint: „minden emberben egy gyermek is rejtőzik, aki játszani akar”, és még sokkal inkább áll ez a lét könnyed s egyszerismind súlyos tapasztalatát formába öntő nagy művészekre. Thomas Mann megfogalmazásában a művész az, aki „számára a dolog (ti. a mű) igen komoly, a könnyekig az, de mivel mégsem egészen az, hát egyáltalán nem az. Művészi komolysága „komolyság a játékban”, és abszolút jellegű. A Szellem komolysága nem abszolút, mert ez elsősorban a játék céljait szolgálja”.¹²⁷ Friedrich Schlegellel együtt az egyetemes kultúra nagy művész egyéniségei egyöntetűen vallották, hogy „a művészet minden szent játéka csak távoli változata a világ végtelen játékának, a magát szüntelenül formáló műalkotásnak”.¹²⁸ Gadamer filozófiailag reflektáltan pontosítja a „játék létmódja” és a „műalkotás ontológiája” közötti megfelelést, amit itt mi a kultúra szellemi javainak létmódjára való utalásként kell komolyan vegyünk.¹²⁹ Gadamer játék-ontológiájára más vonatkozásokban később még részletesen visszatérünk (3.8.2).

2.6.3. Huizinga „a kultúra játékelemeiről”

A kultúrtörténészként ismert Johann Huizinga, 1938-ban „Homo ludens (avagy: kísérlet a kultúra játékelemeinek meghatározására)” címmel kultúrelméleti vázlatnak tekinthető tanulmánykötetet jelentetett meg, amelynek „célja (volt) bebizonyítani, hogy lényegesen több mint retorikus hasonlat, ha a kultúráról *sub specie ludi* beszélünk”.¹³⁰ A tanulmánykötet a „kultúráról”, a szellemtörténész kulcsfogalmáról értekezik, egy játékfilozófia (pontosabban játék-antropológia) horizontja előtt vizsgálva a kultúrösszetevők genetikus és ontikus mélyrétegeit. A szerző alapvető tétele, hogy a kultúrelmélet adekvát megközelítését a játékanalízisben találjuk. Ennek megfelelően a könyv a vallás, a jog, a háború, a tudomány, a filozófia, a költészet és a művészetek „játékelemeinek” kimutatását célozza, valamint a mellett a radikális elgondolás mellett érvel, hogy „a kultúra nem játékként és nem játékból kezdődik, hanem a (szellemi) játékban”.¹³¹ Huizinga játékfilozófiájának, és „pánludizmusként” aposztrofált kultúrelméletének egyaránt széles visszhangja volt és van mindmáig. Hatástörténetét tekintve a *Homo ludens* a játékteóriák klasszikus alapművének tekinthető, amelyhez pro- vagy kontra-, de minden játékteoretikus hozzászól. A fejtegetéseinknek ezen a pontján csupán Huizinga kultúra-felfogására fordítjuk figyelmünket, a későbbiekben pedig majd – a téma jelentőségéhez mérten – kitérünk az ezt kiegészítő játékfilozófiai „*homo ludens* koncepcióra” is. Elébe vágva egy precízebb tárgyalásnak, így mutathatjuk be a holland kultúrtörténész kulcsfogalmát: „a játékot a legközelebb fekvő,

¹²⁶ Hesse, 15.

¹²⁷ id. Eigen, M. – Winkler, R., *A játék (Természettörvények irányítják a véletlent)*, Budapest 1981 (fordítás németből), 387.

¹²⁸ id. Gadamer, H.-G., *A játék mint az ontológiai explikáció vezérfonala*, in *Igazság és módszer*, Budapest 1984 (fordítás németből), 90.

¹²⁹ vö. Gadamer, 88-99.

¹³⁰ Huizinga, J., *Homo ludens (Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására)*, Budapest 1944 (fordítás hollandból)(úny. Szeged 1990), 13.

¹³¹ Huizinga, *Homo ludens*, 84.

legköznapiabb értelmében fogjuk fel, és szándékunkban áll elkerülni azt a szellemi rövidzárlatot, amely mindent játéknak nevez”.¹³²

Huizinga felfogása szerint a kultúra eredetében és kibontakozásában ott a játék, amely egyébként is átsző minden emberi (szellemi) ténykedést. Ez a gondolat csak a játékosságtól elidegenedett dekadens korunknak hangzik idegenül – fejtegeti a szerző -, hiszen eszmetörténetileg mindig is ez táplálta a színművészet felvirágzásának nagy történelmi korszakait.¹³³ „Kezdetben játsszák a kultúrát”¹³⁴ – állítja Huizinga, és a mitológiák ősképeitől, a mágikus rítusokon át, a nagy történelmi kultúrák elemzéséig minden eszközt bevet annak érdekében, hogy alátámassza ezt a tételét, amely végül mégis inkább intuitív meglátás marad, mintsem bizonyított állítás. Módszeresebb az érvelés, amikor a kultúra egyes szeleteinek játékanalízisére kerül sor. A vallás: mágiával egybefonódó gyökerei által, rituális megnyilvánulásaiban maga a játék-telített alapközege. A jog: archaikus gyökereiben, a perek rituáléiban, a régen szokásos istenítéletekben hordoz játékelemeket. A háború: becsület-kódexében, rituáléiban, a lovagi tornák és a később divatos párbajok formációiban mutat fel játékosságot. A tudomány: a játékos gyermeki kíváncsiságban, egyetemi rituálékban, disputák játszmáiban és rejtvényekkel való bíbelődésben őrzi játékba futó gyökereit. A költészet és költői formaadás: a nyelvi játékosság átütő megnyilatkozása. Az irodalmi műfajok közül pedig a dráma különösen is megtartja a szoros kapcsolatát a játékkal az által, hogy mindig cselekvés marad. A filozófia: a dialógus művészetében, és a szofisták szellemi magatartásában marad játékos. Végül a művészetek, és azok ősfarmája a tánc: játékelemekkel telített oázisa a kultúrának. A kultúra alaptermészetének egy ilyen lényegéből fakadóan játéktelített ábrázolása után, Huizinga saját korát borúlátóan, mint a „hamisjátékok” előtérbe kerülésének korát diagnosztizálja, és a kulturális válságról beszél.¹³⁵

Összefoglalóan: a *Homo ludens* kultúrelméleti koncepcióját egy figyelemreméltó, de filozófiai kidolgozottságában egy kissé elnagyolt, és játékszempontjában csupán az emberre korlátozott intuitív „kultúr-ontológiaként” értékelhetjük. Kultúra és játék kapcsolatának vonatkozásában Huizinga szélsőséges álláspontot képvisel, amit gyakorlatilag nem tud megvédeni a „pánludizmus” vádjával szemben.

2.7. Az Univerzum Nagy Játéka

Eddigiekben az embertudományok és a szociológia játékra vonatkozó felismeréseit összegeztük, kiegészítve a biológia prehumán megközelítésmódjával. Most a természettudományok játék-absztrakcióit tekintjük át, keresve a játéknak egy esetleg lehetséges tágabb horizontját.

2.7.1. A Játék: Véletlen és Természettörvény összjátéka

Manfred Eigen Nobel-díjas biofizikus, és kollégája Winkler-Oswatitsch 1975-ben jelentették meg „A játék, avagy: természeti törvények irányítják a véletlent” című könyvüket. Szentágothai János értékelése szerint „az utóbbi évtizedek egyik legmélyebben szántó, merészen és helyesen általánosító tudományelméleti művéről van szó”.¹³⁶ Bár a szerzők biológusként elsősorban a természettudomány világából vett példákra építve fejtik ki

¹³² Huizinga, *Homo ludens*, 222.

¹³³ vö. Huizinga, *Homo ludens*, 13.

¹³⁴ Huizinga, *Homo ludens*, 55.

¹³⁵ vö. Huizinga, *Homo ludens*, 215.

¹³⁶ Szentágothai J., *Előszó*, in Eigen, M. – Winkler, R., *A játék (Természettörvények irányítják a véletlent)*, Budapest 1981 (fordítás németből), 9.

látásmódjuk (metatudományuk) alapszerkezetét, fejtegetéseik mégis sokkal tágasabbak, és filozófiai, társadalomtudományi, valamint esztétikai kérdéseket is felölelnek. Az élettelen természettől a társadalom szellemi életének jelenségeibe ível az az óriási spektrum, amit a szerzők gondolatmenetükkel megkísérelnek átfogni. A könyv célkitűzése, hogy elvi és filozófiai igényű elemzését adja az Univerzumban lezajló evolúciós folyamatoknak, amelyek a könyv alaptézisét képező „Univerzum Nagy Játéka” koncepción belül precíz tárgyalásban jelennek meg. Eigen és szerzőtársa ezzel a művel intellektuális igényesség tekintetében nem marad el Jacques Monod (Nobel-díjas molekulárbiológus) 1970-ben *Le hasard et la nécessité* (Véletlen és szükségszerűség) címmel megjelentetett – hasonló célkitűzésű – munkájától, viszont az Eigenéktől származó „Játék” a véletlen és szabály dichotómiájára épülő nyílt és üdítő világszemléletével ellenpontozza Monod cinizmussal vegyes pesszimizmusát.

Ennyi bevezető után következzen a könyv alaptézise a szerzők megfogalmazásában: „Minden, ami világunkban történik, egy olyan nagyszabású Játékhoz hasonlít, amelynek eleve csak a szabályai adottak, s egyedül ezek ismerhetők meg objektív módon. Maga a játék persze nem azonos sem saját szabályainak összességével, sem pedig a véletleneknek azzal a láncolatával, melyek egy-egy adott játszma lefolyását egyedi módon alakítják. A Játék tehát sem az egyik, sem a másik, hanem mind a kettő együtt, s emiatt végtelen sok vonatkozása van. Éppen annyi, amennyit kérdések formájában mi magunk belevetítünk. Mi a játékot természeti jelenségként értelmezzük, amely a maga véletlenből és szükségszerűségéből adódó dichotómiájában (kétcarcúságában) minden történésnek az alapja”.¹³⁷

A természettudós szerzők tézisének illusztrálására a természeti törvényeket és jelenségeket játéktípusokká absztrahálva tárgyalják, hogy a bennük rejlő – valóságot ábrázoló – alternatív játékstratégiákat szemléletesen tudatosíthassuk. A Játék tehát nem az „emberi színjáték” része. Szerzőink felfogásában az Univerzum ősállapotától a végállapot felé fejlődő Anyagi Lét szüntelen metamorfózisáról van szó, amely magában hordozza és lejátszsa magát az „emberi színjátékot” is. Talán szabad úgy fogalmaznunk, hogy Eigen és társa körültekintően, de „ontologizálják” a Játékot. Ez a virtuóz gondolati lépés már túl van az egzakt megalapozhatóságon, de ugródeszkául hozzá mégis egy egzakt szellemi építmény, a matematikai játékelmélet szolgál.

Eigenék „dobókockáról” és „játékszabályról” úgy beszélnek, mint a Véletlen és a Természettörvény metaforájáról. Állításuk szerint a leginkább életszerű, vagy leginkább „létszerű” emberi játékok (pl. bizonyos kártyajátékok) egyaránt tartalmazzák a véletlenség és szükségszerűség mozzanatait a játék kifejtésében, ezért antropomorf – de lényegi – analógia erejéig alkalmasak a Nagy Játék folyamatának reprezentálására. A szerzők szavaival: „ahogyan az emberre specifikus játékok jelentős részében bizonyos kezdeti (és határ-) feltételeket meghatározó szabályok és a véletlen együttesen vezetnek szinte kérérlhetetlenül az előre nem látható végkifejlődés felé, úgy határozzák meg a Világegyetem jelenségeit a természeti törvények és a véletlen esetlegességei szüntelen alkotó kölcsönhatásban”.¹³⁸

2.7.2. A matematikai játékelmélet és alkalmazásai

Neumann János és Oskar Morgenstern dolgozták ki a század közepe táján a Véletlen és a Szabály által meghatározott problémák átfogó matematikai elméletét, amely a fizika, biológia, közgazdaságtan, szociológia, politológia stb... oly távol eső területein talált alkalmazásra. Szokás e matematikai felfedezést jelentőségében például a modern fizika tudományos forradalmával egy sorban emlegetni. Érdekes módon meglepően sok,

¹³⁷ Eigen, M. – Winkler, R., *A játék (Természettörvények irányítják a véletlent)*, Budapest 1981 (fordítás németből), 15.

¹³⁸ Eigen, 9.

matematikai struktúrájában a játékelméletre illeszthető elméleti problémát ismerünk, innen jön a játék ontologizálásának intuíciója is. Magát a matematikai játékelméletet egy kicsit precízebben a következőképpen mutathatjuk be: a gondolkodásunkban alapvető szerepet játszó stratégiai problémák által felvetett kérdéseket tárgyaló matematikai absztrakcióról van szó. A játékelmélet lényegében azzal a kérdéssel foglalkozik, hogy mi a racionális viselkedés olyan helyzetekben, ahol minden résztvevő stratégiája attól kell függjön, hogy mi lesz a többi résztvevő várható stratégiája. A játékelmélet feladata tehát: ebben az életszerűen bonyolult helyzetben megtalálni az egyes játékosok optimális stratégiáját. Neumann zseniális felismerése volt, hogy az ilyen játéktípusok egy eléggé általános körében – meglepő módon – mindig lehetséges tökéletesen racionális játékmód, és ehhez nem kell zseniális játékosnak lenni, hanem csak egy dobókocka kell és némi számolás. Az ún. „Minimax tétel” foglalja magában állításunk pontos, matematikailag szabatosá tett feltételrendszerét.¹³⁹ Ez a Neumann által bizonyított alaptétel sokirányú általánosíthatósága folytán óriási horderejűnek bizonyult, mivel azokban az esetekben, amikor az „optimális kevert stratégia” gyakorlatilag is kiszámítható, verhetetlen számítógépes programokat tudunk készíteni a legkülönbözőbb problémaelemzésekre.¹⁴⁰

Karl Sigmund az „Élet játéka” című könyvében bemutatja a biológiai evolúcióelmélet korszerű játékelméleti tárgyalását. A Barakonyi-Mellár szerzőpáros „Döntési játék” című jegyzete példát ad közgazdaságtani alkalmazásra. Ennél meglepőbb azonban a kvantummechanika játékelméleti tárgyalása¹⁴¹, amely rámutat az öntudatlan Világegyetem játékstratégiáira. Végül utalni szeretnénk a pszichológus-matematikus Mérő László megfigyelésére. Mérő felhívja a figyelmet arra a tényre, hogy a hétköznapi élet sok területén „öszönösen” is jó játékosok tudunk lenni, még matematikailag olyan komplex esetben is, mint például a teniszezés. A psziché játékelméleti szereplő lehet (esetleg evolúciós örökségként), mert képes hatékony „kevert stratégiákat” játszani.¹⁴² Mérő abban látja a matematikai játékelmélet jelentőségét, hogy abban a racionalitás és irracionalitás paradoxonja feloldódik.¹⁴³

2.8. Filozófiai megközelítések

A játék kérdésének az újabbkori filozófiában többek között Nietzsche, Wittgenstein, Buytendijk, Magnane, Patocka és Klíma munkássága nyomán megvan a maga története. Ebben a fejezetben J. Huizinga, H.G. Gadamer, G. Csepregi és E. Fink játékteóriáit mutatjuk be, azok sajátos vonásaira koncentrálva. A négy önálló látásmód – egymást kiegészítve – képes átfogni a játékjelenség reflexiójának számunkra fontos dimenzióit.

2.8.1. Homo ludens (Huizinga)

J. Huizinga 1938-ben megjelent *Homo ludens* című művének játékdefiníciójára (3.1.3) és kultúrelméleti megállapításaira (3.6.3) már korábban kitértünk. Most a Huizinga egész kultúrelméleti koncepciójának alapját képező játékteória összefoglalására kerül sor. Ez a

¹³⁹ vö. Farkas M. (szerk.), *Matematikai Kislexikon*, Budapest 1974, 289.

¹⁴⁰ vö. Mérő L., *Mindenki másképp egyforma (A játékelmélet és a racionalitás pszichológiája)*, Budapest 1996, 262-263.

¹⁴¹ vö. Mérő L., *Mindenki másképp egyforma (A játékelmélet és a racionalitás pszichológiája)*, Budapest 1996, 228-230.

¹⁴² vö. Mérő L., *Mindenki másképp egyforma (A játékelmélet és a racionalitás pszichológiája)*, Budapest 1996, 258.

¹⁴³ vö. Mérő L., *Mindenki másképp egyforma (A játékelmélet és a racionalitás pszichológiája)*, Budapest 1996, 235-236.

játékszemplélet megkerülhetetlen klasszikus hivatkozási pontja lett a játékközpontú filozófiának, bár sok oldalról váltott ki kritikát maga körül. Huizinga a következő tömör összefoglalását, ha tetszik definícióját adja a játék fogalmának: „szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon válsztott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le; célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a „közönséges élet”-től való „különbözőség” tudata kíséri”.¹⁴⁴ A szerző részletes tárgyalásban tér ki a játék szerinte legfontosabb négy ismertetőjegyére, melyek a következők:

- a) a szabad cselekvés,
- b) az érdeknélküliség,
- c) a térbeli-időbeli zártság és elhatároltság,
- d) a (játékszabályok által képviselt) rend.

A játék Huizinga megközelítésében „mindenki számára azonnal felismerhető elsődleges életkategória”, mely nincs kultúrfokhoz vagy világnézethez kötve, ezért ősfogalomnak is nevezhetjük. Nyilvánvaló, hogy szójátékká válna a játékfogalom, ha túlságosan tág értelemben próbálnánk használni, ugyanakkor egy ilyen alapvető életkategória definitív körülhatárolása természetszerűleg súlyos nehézségekbe ütközik. Huizinga szemléletmódjában minden emberi ténykedés játékkal van átszöve, így a „játék” egy emberi minőség, vagy életforma jellegét kapja. A *homo ludens*-koncepció arra utal, hogy a holland kultúrtörténetész szerint a játékot antropológiai alapjelenségként közelíthetjük meg helyesen. A játék Huizingánál sajátosan humán jellegzetesség, mivel a játéknak értelme van (ez pedig szellemi elem), és köze van az Egészhez, valamint a Szenthez.¹⁴⁵ Amennyiben az ember szellemi kultúráját valóban lehetséges „játékelemekből” leszármaztatni, annyiban a kulturális létmódjával meghatározható emberi lényre igen találó a *homo ludens* megjelölés. Huizinga gondolatmenete szerint – mi emberek – a játékban haladjuk meg a gépiséget, a mechanikus logikát, ezért éppen a játékban vagyunk igazán emberek. Ez a gondolat erősen összecseng F. Schiller híres aforizmájával, mely szerint „az ember csak akkor játszik, amikor a szó teljes értelmében ember, és csak akkor egészen ember, amikor játszik”.¹⁴⁶

2.8.2. A játék létmódja (Gadamer)

Hans-Georg Gadamer az „Igazság és módszer” című könyvében a műalkotás ontológiájáról szólva, részletesen tárgyalja a „játék létmódjának” filozófiai kérdéseit. Most ezt a játékteóriát foglaljuk össze, mégpedig „a műalkotás ontológiájának” esztétikai irányvételű kontextusából kiragadva.

A játék létmódjáról szólva Gadamer szüntelen hangsúlyozza, hogy a játéknak prioritása van a játékos tudatával szemben. Mit jelent ez a meglepő állítás, és mivel támasztja alá Gadamer? E játékközpontú filozófia alaptétele szerint „a játék léte nem a játszó tudatában vagy magatartásában van, hanem épp ellenkezőleg: a játék vonja be a játszót a maga birodalmába, és tölti el a maga szellemével. A játszó maga fölött álló valóságként tapasztalja a játékot.”¹⁴⁷ Gadamer nyelvi megfigyelésekre hivatkozva állítja, hogy „a játszás legeredetibb értelme a mediális értelem”. Így a játszást nem helyes egy szubjektum tevékenységeként felfogni, hiszen a játszás voltaképpen szubjektuma maga a játék. „A játék szubjektumai nem a

¹⁴⁴ Huizinga, J., *Homo ludens (Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására)*, Budapest 1944 (fordítás hollandból)(úny. Szeged 1990), 37.

¹⁴⁵ vö. Huizinga, *Homo ludens*, 11 és 17.

¹⁴⁶ id. Cerny, J., *A futballról komolyan (Kísérlet a játék fenomenológiájára)*, Budapest 1971 (fordítás csehől), 110. (Schiller 27. levél)

¹⁴⁷ Gadamer, H.-G., *A játék mint az ontológiai explikáció vezérfonala, in Igazság és módszer*, Budapest 1984 (fordítás németből), 93.

játékosok, a játék a játszóké révén csupán megmutatkozik.”¹⁴⁸ A játék ontologizálását Gadamer gondolatmenetében odáig viszi, hogy állítja: „játék van ott is, sőt tulajdonképpen csak ott van játék, ahol nem a szubjektivitás magáértvalósága határolja körül a tematikus horizontot, s ahol nincsenek szubjektumok, amelyek játékosan viselkednek”.¹⁴⁹ Végülis a játékfilozófia felfogásában a „játék lényé” hatalmában tartja a játékost, szinte „behálózza a játékba, ...játszatja”.¹⁵⁰

A játék létmódjának alapvonása az önmegmutatás. Ez az önmegmutatás viszont a „természet univerzális létaspektusaként” értendő, vagyis eredendően nem egy nézőknek célzott magamutogatásról van szó. Az igazíthat el minket ezen a ponton, ha a gyerekek játékára gondolunk, akik „a maguk számára játszanak, akkor is, ha bemutatnak.”¹⁵¹ Végülis a következő távlatot nyitja meg Gadamer: „nem úgy áll a dolog, hogy az állatok is játszanak, s átvitt értelemben még a vízről vagy a fényről is azt mondhatjuk, hogy játszik. Ellenkezőleg: az emberről mondhatjuk, hogy ő is játszik. Az ő játéka is természeti folyamat. Épp azért, mert az ember is természet, s amennyiben természet, az ő játékának is a tiszta megmutatkozás az értelme. Így végül egyáltalán értelmetlennek bizonyul, hogy ezen a területen megkülönböztessük az igazi és a metaforikus szóhasználatot.”¹⁵²

A játék belső világának a külső világhoz való viszonya minden játékfilozófia kulcskérdése. Gadamer a játék bizonyos szuverenitását képviseli. Szerinte „a játékteret, melyben a játék lejátszódik, úgyszólván belülről méri ki maga a játék, és sokkal inkább a játékmozgást meghatározó rend határolja körül, sem mint az, amibe beleütközik, azaz a szabad tér határai, melyek a mozgást kívülről korlátozzák.”¹⁵³ A külső és belső világ viszonyának kérdését természetesen a játékos „játéktudatának” analízisével is megközelíthetjük. Ebben a megközelítésben Gadamer a következő megfigyelést teszi: „a játékos maga is tudja, hogy a játék csak játék, s egy olyan világ veszi körül, amelyet a célok komolysága határoz meg. De ezt nem oly módon tudja, mintha játszóként még gondolna is magára erre a komoly vonatkozásra. Hiszen a játszás csak akkor éri el célját, ha a játszó feloldódik a játékban. Nem az a komolyság teszi a játékot játékká, amely mintegy kivezet belőle, hanem csakis magának a játéknak a komolysága. Aki a játékot nem veszi komolyan, az játékrontó. A játék létmódja nem engedi meg, hogy a játszó úgy viszonyuljon a játékhoz, mint valami használati tárgyhoz. A játszó jól tudja, hogy mi a játék, s hogy amit tesz, az „csak játék”, de nem tudja, hogy mi az, amit itt „tud”. ”¹⁵⁴

Miután a „játék létmódját” megvitattuk, kikerülhetetlenül kiéleződik a valóság és szuggesztív megkülönböztetését célzó kérdésünk. Hogyan foglal állást ezen a ponton Gadamer? A játszó számára a „cél-talan” játék, vagy a céloktól uralt külső világ hordozza a valóságot? Gadamer válasza így hangzik: „aki képes meglátni az élet tragédiáját és komédiáját, az meg tud szabadulni a célok szuggesztívójától, melyek eltakarják a velünk játszott játékot.”¹⁵⁵

¹⁴⁸ Gadamer, 89.

¹⁴⁹ Gadamer, 89.

¹⁵⁰ Gadamer, 91.

¹⁵¹ Gadamer, 92.

¹⁵² Gadamer, 90.

¹⁵³ Gadamer, 91.

¹⁵⁴ Gadamer, 88.

¹⁵⁵ Gadamer, 95.

2.8.3. Találkozások a játékban (Csepregi)

Csepregi Gábor (filozófus, Ottawa) szerint „a találkozás a játék egyik legfontosabb eleme: minden játék végeredményben a találkozások sorozatából áll, általuk őrzi meg dinamikáját”.¹⁵⁶ Itt három fajta találkozásról van szó: önmagunkkal, embertársainkkal és a világegésszel hoz minket kapcsolatba a játék. Az alapfogalom fogalmi körvonalazása mellett, a játék e hármas kapcsolattrendszeréhez szól hozzá Csepregi.

A játékon „egy magatartást (értünk), egyfajta életmódot, kapcsolatot az élettellel és annak legváltozatosabb eseményeivel”.¹⁵⁷ Mindennapi életünket kell áthassa ez a mozgékony, csodálkozásra képes, az újjal, az ismeretlennel szembenézni kész belső magatartás. A játészó ember „képes felülemelkedni a hétköznapi gondok, a mindennapos apró vesződések, számítások és jelentéktelen semmiségek birodalmán, a világot esztétikai hozzáállással, észleléssel tisztelni. ... Aki megőrzi játészó magatartását, az képes a jelenben élni, a jelen által adott megkötöttségeket és lehetőségeket nyugodtan, derűsen szemlélni. Nem próbálja a múltat újraélni, vagy az elszalasztott lehetőségeken bánkódni. Nem akarja a hangsúlyt csak a gyakorlati célokra és tervekre helyezni, és így a jelenből kibújva mindent a jövő szempontjából mérlegelni. A játészó ember nem vágyik a már vagy a még elérhetetlenre. Megelégszik azzal, amit ad a jelen, tehát azzal a pillanattal, ami most múlik el, és ami most érkezik. Kifejezést kap nála egy mély életkedv: a jelenben tapasztalt életet teljes egészében elfogadja és kívánja”.¹⁵⁸ A játészó ember „elérhető” a váratlan, életformáló találkozások számára. Készen áll arra, hogy egy jelentős találkozásban hagyja magát „elragadni”, képes átadni magát egy találkozásban megjelenő új lehetőségeknek. „A vágy és a képesség arra, hogy az embert valami magával ragadja, főleg a fiatalság jellemvonása, és talán a fiatalság a játék legnagyobb ajándéka.”¹⁵⁹

Csepregi szerint „a játék alkalmat ad arra, hogy (a gyermek) szembenézzon a fenyegető és váratlan eseményekkel. Megtanulja, hogy ezeken uralkodni is lehet, nem csak passzívan elfogadni”.¹⁶⁰ A játék önkifejezésre ad alkalmat, önismerethez vezet. Önmagunk kipróbálásának legjobb alkalmait az „éles” veszélyhelyzetek nyújtják, ebből érthető, hogy „a gyermekek főleg a veszélyes élmények miatt játszanak. Különleges örömet nyújt nekik minden olyan játékmozgás, ami kockázattal jár, tehát sérüléseket, fájdalmat, sőt ritka esetben halált is okozhat... A gyermek létevel játszik, ezt teszi kockára, és ugyanakkor egyre határozottabban, egyre nagyobb önbizalommal folytatja játékát”.¹⁶¹ A játék szabadsága, a gyermek és a felnőtt számára egyaránt alkalmat ad – a játéktérben hozott döntéseken keresztül – önmaga átélésére, az önmagával való kapcsolatteremtésre.

A játékok zöme társasjáték, azaz több ember közös (egymást feltételező) játéka. A gyermek számára „a játék az élet iskolája: megtanít arra, hogy a vereségek nem mindig jelentenek kudarcot, és hogyan lehet önbecsülést és méltóságot megőrizve tovább küzdeni”.¹⁶² A társasjátéknak fontos tapasztalata az ember számára, az ellenség játszótársként való jelenlétének átélhetősége is. A másikkal való játéknak – Csepregi szerint – komoly pedagógiai értéke van, mert a folyamatos „szerepcseréken” keresztül végülis a játékosok közti kapcsolatra kerül a hangsúly, és így a játék megnyit minket a másikkal való kapcsolatteremtés dimenziójának irányában.

¹⁵⁶ Csepregi G., *Találkozások a játékban*, in *Távlatok* 16 (1994) 177-188, 177.

¹⁵⁷ Csepregi, 186.

¹⁵⁸ Csepregi, 187.

¹⁵⁹ Csepregi, 187.

¹⁶⁰ Csepregi, 184.

¹⁶¹ Csepregi, 185.

¹⁶² Csepregi, 183.

„A gyermek egyik legkorábbi kapcsolata a környezetével a játékon keresztül valósul meg: tapasztalatokat szerez az anyagi világ tulajdonságairól, megtanul tájékozódni ebben a világban... a konkrét valósággal kerül kapcsolatba. E kapcsolatok jelentőségét akkor értjük meg igazán, amikor elgondolkozunk azon, hogy a mai ember egyre jobban eltávolodik a konkrét világtól, és mindennapi élete során inkább egy látszatvilággal (képekkel, utánpótlásokkal) van dolga. A játék lehetőséget ad a gyermeknek arra, hogy közvetlen kapcsolatba lépjen az anyagi világ gazdagságával...”¹⁶³ A játéktapasztalaton belül tehát átélhető a világ a maga „mélységes rejtelmében” (Kosztolányi D.), a maga alakíthatóságában, és a maga kérlelhetetlen törvényeiben. A valósággal való kapcsolatteremtésünkben kulcsszerepet kap az emberi gondolkodás, amely Merleau-Ponty megközelítésében „nem más, mint próbálkozni, valamit előidézni, valamin változtatni”.¹⁶⁴ Így a játék, a gyermek és a tudományos kutató valóságra, világegészre nyíló kapcsolatában is a kulcsot jelenti.

2.8.4. A játék mint a világ szimbóluma (Fink)

A modern filozófiában Eugen Fink tesz nagyszabású kísérletet a játéktapasztalat egészre irányuló karakterének megragadására. Fink „A játék mint a világ szimbóluma” című könyvében néz szembe a játék végső filozófiai perspektívájával. A játék számunkra kezdetben csak az emberélet tájainak marginális jelenségeként jelenik meg. Fink szerint mégis méltó téma a filozófia számára, mert „a játék kozmikus transzcendenciával rendelkezik, egyike a világ legszemléletesebb tapasztalatainak végső létünkben. Mikor az ember játszik, nem marad önmagában, lelkének zárt tartományába zárva, ellenkezőleg, egy kozmikus gesztusban ek-sztatikusan kilép önmagából, és így értelmesen megjelöli a világ egészét”.¹⁶⁵ Ez a megjelölő jelenlét Heideggerre utal vissza, akivel együtt Fink is hangsúlyozza, hogy az ember „nem egyszerűen, csupán közvetlenül létezik”, mint a többi tárgy, dolog, hanem állandóan vonatkozik, viselkedik valamilyen módon saját létével szemben és minden dolog létével szemben. Az ember a lét megértésében létezik, és ez az egzisztencia tulajdonképpen ek-szisztencia, azaz a világ összes többi dolga feletti túlmutatása is. Tehát a játszás – Fink felfogásában – nem a vegetatív folyamatokhoz hasonlít, hanem mindig „értelmileg megvilágosult, átélt folyamat”¹⁶⁶ (már csak ezért sem tekinthető az emberi élet jelentéktelen marginális jelenségének).

A játék „az ember önmegvalósításának illuzórikus parafrázisa”, azaz „a mindenné válás” lehetőségének illuzórikus, de mégis a való életben gyökeredző élménye.¹⁶⁷ Ugyanakkor Fink felhívja a figyelmet arra, hogy a „játék látszata”, illúzió volta csak a varázskörön kívül állók számára valóság. A játék varázsában osztozók számára a játék nem-valósága nem „kevesebb”, hanem „több”, mint a dolgok pusztá valósága. A filozófus fölteszi a kérdést, hogy „hol húzódik tulajdonképpen a határ (ha van egyáltalán) a játék „van”-ja és az élet többi szférájának a „van”-ja között?”¹⁶⁸ A játékos embert bizonyos értelemben „kettős egzisztenciaként” foghatjuk fel, hiszen a játék világának „megvan a maga belső tere, belső ideje, még ha – játék közben – szükségünk is van valóságos időre és valóságos térre hozzá. A játék világának képzeleti jellegét nem lehet csupán tisztán szuggesztív látszatként magyarázni, mint (valami illúziótól való) megszállottságot, mely kizárólag bensőnk kérdése,

¹⁶³ Csepregi, 180.

¹⁶⁴ id. Csepregi, 181.

¹⁶⁵ id. Cerny, J., *A futballról komolyan (Kísérlet a játék fenomenológiájára)*, Budapest 1971 (fordítás csehől), 159.

¹⁶⁶ id. Cerny, 151.

¹⁶⁷ vö. Cerny, 152-153.

¹⁶⁸ Cerny, 147.

de semmilyen módon nem létezik a dolgok világában”.¹⁶⁹ Különbség van látszat és „látszat” között; van látszat, mely valami megtévesztő, téves, szubjektíve homályos elképzelés, és van egy másik látszat is, mely képzelőerőnk, fantáziánk legitim szüleménye. A játék világa Fink szerint tartalmazza a fantázia szubjektív elemeit, de magában foglal objektív, valóságos, ontikus elemeket is. Cerny írja a játék kettős valóságának titkáról: „a játék az játék, és az élet az élet, ne akarjuk eltörölni a kettő között húzódó határokat. Lehet, hogy ezúttal sokkal fontosabb számunkra ez a határ, mint maga a játék, sőt – bármily furcsán hangzik is – , mint maga az élet. Valójában melyikünk tudja pontosan, hogy tulajdonképpen hol és miként húzódik ez a határ?”¹⁷⁰

A modern ember élethelyzetét az a „világ” határozza meg, aminek önmagában nincs se kezdete, se vége, se célja, se e cél felé vezető mozgása, nincs indoka és oka, és nincs semmiféle külső értelme sem, terv és érték nélküli valami, az értelme, célja csak önmagában van – tulajdonképpen mindezen meghatározottságában éppen a világ az, ami a játék is: szüntelen keletkezés és elmúlás, szüntelen tevékenység, melynek értelme önmagában van. Eugen Fink szerint a játék ugyan se nem kevesebb, se nem több a világ többi dolgánál – ám a „látszat médiumában” a világ szimbóluma. Olyan szimbólum, melyben az ember világa merőben új és boldog valóságként (vagy „szabad nem valóságként”) ölt alakot.¹⁷¹

2.9. Diszkusszió és összegzés

A játékkutatás eredményeit feldolgozó fejezet végén még az a feladatunk maradt, hogy az eddigieket összefoglalva és a „játék” különböző értelmezési metszeteit rendszerezve, még egyszer áttekintsük a játék reflexiójában elért eredményeinket. A mozaikkockákból most kell összeállítanunk a játékra vonatkozó ismereteinknek azt az összképét, amely majd a következő fejezet teológiai szempontjainak tárgyalásához játékelméleti keretként szolgál. Akkor értük el e fejezet elején kitűzött célunkat (ti. hogy a reflexió számára biztos utat kell vágnunk a játék szerteágazó jelentésterében), ha most a fejezet végére áttekinthető vázlatát tudjuk adni a sokarcú játék-szimbolika fogalmi gyökérzetének.

2.9.1. Értelmezési metszetek és kapcsolataik

Végigtekintve az eddig leírtakon, megállapíthatjuk, hogy bár eszmefuttatásainkban több különböző értelemben használtuk a „játék” szót, mégsem széteső jelentéssíkok rendszertelen halmazával állunk szemben, hanem sokkal inkább valami „egész” különböző metszeteit vehetjük észre implicit játékelmézéseinkben. A fogalmi metszetekkel célbavett titokzatos „egész”-et korábban néhányszor már a játék szimbolizmusaként, vagy egyszerűen játék-szimbolikaként neveztük meg.

A játékról szó esett az élettelen univerzum, az állatvilág, és az ember vonatkozásában. Az emberi játékkal kapcsolatban szükséges volt a játékstruktúra, a külső viselkedésforma, a belső magatartástípus, a játéktudat, valamint a játékvilág külső és belső aspektusának megkülönböztetése. A szaktudományokkal való dialógusban előkerültek fejlődéslelektani, evolúcióbíológiai és történelmi szempontok... Megközelítéseinknek ez a szerteágazó sokfélesége a játéknak három alapvető értelmezési metszete mentén csoportosítható.

I. Az első értelmezési metszet mentén a játékot mint a világ elhatárolt eseményét tekintjük. A legkonkrétabb emberi játékelményről van itt szó, amit korábban (3.1.3) definícióval írtunk körül.

¹⁶⁹ id. Cerny, 157.

¹⁷⁰ Cerny, 10.

¹⁷¹ vö. Cerny, 160.

II. A második értelmezési metszetben a játék mint az ember belső magatartásának karakterjegye jelenik meg. Ennek a játékértelmezésnek van lelegeleveníbb kapcsolata az esztétörténet játék-szimbolikájával, és a *theatrum mundi*-témával.

III. Végül egy újabb elméleti lépés vezet el a harmadik értelmezési metszethez, ahol a játék mint ontológiai valóság van előttünk. Ez a harmadik játékértelmezés azért jelentős, mert kulcsát jelenti a Lét Nagy Játéka kérdéskörnek.

Az elsőről a második, ill. a harmadik értelmezési metszetre áttérve a korábbi (elhatárolt eseményre) vonatkozó játékdefinícióink érvényét veszti, általánosításra szorul. Ha ezt a kilenc pontba foglalt definitív játékleírásunkat a második és harmadik értelmezési metszet követelményeinek megfelelően felülvizsgáljuk, akkor a belső emberi magatartásról és az Univerzum létezőiről egyaránt állítható játékos karakterjegyek a következő ismérveit kapjuk:

- a) a játék, célját tekintve, „önmagában mozgó létforma”¹⁷²;
- b) bizonyos (belső) rendnek alávetett „ünnepélyes” létforma;
- c) nyitott, szabad tényezőkkel megvalósuló létforma;
- d) az „ide-oda mozgás”¹⁷³ jegyét viselő létforma;
- e) önmegjelenítő, bizonyos értelemben „ek-sztatikus” létforma.

A „játék” tartalmának a számunkra megragadható legáltalánosabb és legtömörebb kifejtését adja ez a fenti leírás, amelynek mindamelllett természetesen megvannak a maga korlátai. A definícióink elvontságából fakadó nehézségeket azzal ellensúlyozzuk, hogy a következőkben a három alapvető értelmezési metszet szerint csoportosítva foglaljuk össze az eddig gyűjtött ismeretanyagot.

2.9.2. A játék mint a világ elhatárolt eseménye

Az egyszerű játékformák illusztrálására a gyermekek társasjátékai közül többek között a „bújócska”, a „fogócska”, a „kinn a bárány, benn a farkas” és a „bújj, bújj zöld ág” szerepeltek példánk sorában (3.3.2). A felnőttek társasjátékait a sport- és a kártyajátékokkal reprezentáltuk (3.5.2). Ezek a népszerű játékstruktúrák, sok más hasonló konvencionális vagy többé-kevésbé eredeti játékkompozícióval együtt képesek „játékba hozni” az embert. A „világ elhatárolt eseményének” értelmében vett játék, vagyis a speciális játéktevékenység, egy sajátos élményt hoz az ember életébe. Most a konkrét formától elvonatkoztatott játékelményünk, és a játékban átélt valóságtudatunk jellemzőinek rövid elméleti összefoglalása következik.

A játéknak ezt az első értelmezési metszetét jelöltük meg fejtegetéseink kiindulópontjaként, mert elsődlegesen a konkrét játék-élményben csapódik le bennünk az a játék-tapasztalat, melynek kifejtésére a játékteoretikus reflexiója irányul. A játék – az első értelmezési metszet szerint felfogva – szorosán kapcsolódik az emberi organizmus egy fiziológiailag jól megragadható állapotához („play-face”, „emocionális tónus” stb...), amiből kiindulva néhány redukcionista játékelmélet az emberi játékot pusztán bizonyos „közérzetnek” tekinti (3.1.4). Az alanyi átélés, az öntudat szerepe és a játék szimbolikus valóságában való egzisztenciális jelenlét azonban azt jelzi, hogy a játékszituáció nem csupán fizikumában ragadja meg az embert, hanem szellemében is (3.4.3).

Az emberi játék leírásával kapcsolatban szó volt egy külső (objektív), és egy belső (szubjektív) aspektus létjogosultságáról (3.4.3), ami megfelel „a játék külső és belső világa”

¹⁷² id. Cerny, 153.

¹⁷³ Gadamer, H.-G., *A játék mint az ontológiai explikáció vezérfonala*, in *Igazság és módszer*, Budapest 1984 (fordítás németből), 89.

megkülönböztetésnek. Az objektív megfigyelő szemszögéből a dolog úgy áll, hogy a játékosok egy fiktív szituációt konstruálnak, amelyben azonban nem a képzelet határozza meg a játékselekményt, hanem a játékselekmény feltételei hívják életre és működtetik a képzeletet. Például a játékeszközök, játéktárgyak külső feltételként is hatnak a játékselekmény bontakozására, ugyanakkor a játékon belüli „helyiértékükkel” lesznek részei a fantázia-világnak. A belső aspektusban való leírás arra világít rá, hogy a játék egy potenciális teret alkot, amely a játékos játéktereként nem része sem a belső, pszichés realitásnak, sem a külső világnak. Vagyis a játéktudat bizonyos kevert létmódot teremt, amely a maga életszerűen komplex vonatkozásaival a játék paradox kétvilágiságaként írható le. Elsősorban Eugen Fink nyomán, fontos megállapításként szögeztük le, hogy a játék belső világa lényegesen több a fantázia üres önszuggeszciójánál, mert a játéktapasztalat egzisztenciális valósága a „látszat médiumában” a világ szimbólumát nyújtja számunkra, és így a játékban a világegésszel való találkozás lehetősége nyílik meg az ember előtt (3.8.4).

Az emberi játék elemzése során „paradox kétvilágiságról”, „kevert létmódról”, és „kettős egzisztenciáról” ejtettünk szót (3.2 és 3.8). A „játéktudat” kifejezés foglalta össze azt a valósággal fennálló sajátos kapcsolatrendszerrel, amit a játék varázskörébe belépő játékos él át, miközben része van a játék Valóságegészre nyíló ünnepi létrendjében. A játéktudat egyszerre foglal magában reflexív és ek-sztatikus létmozzanatokot: a játékos egyrészt folyamatosan reflektál arra, hogy ő most „játékban van”, másrészt állandó „belefeledkezetttségben” éli át a játék belső valóságát. A játéktudatnak ez a paradox struktúrája egyrészt a valóság hétköznapi összefüggéseitől való laza eloldódás szabadságélményét, másrészt a játék belső (szabadon vállalt) rendjének fegyelmét hozza magával. A játékos – Arnold Gehlen kifejezésével – a „terheitől megfosztott harc”¹⁷⁴ sajátos közérzetét éli át. A játék titka abban rejlik, hogy a külső és belső világ intenzív érintkezésben marad egymással, és így azt gondolhatjuk, hogy a játékban az „igazinál igazabb” valóság jelent meg nekünk.

Jelentősnek látszik a játék-élmény kommunikatív, találkozásokra nyitott karaktere. Utaltunk már arra, hogy a játékos a játék során valamit mindig megjelenít a világban önmagából. Ez a Gadamer által kifejtett alanyi önmegjelenítés találkozik egyrészt a játszótársak szintén áttetsző jelenlétével, másrészt a világegész szimbolikus közvetítés által megvalósuló önmegjelenítésével. A játék transzparenciája tehát közösségformáló és létfeltáró hatással van a játékosokra, és az öntudatosulás irányában hat. Ezek után világos, hogy a játékot miért nevezzük antropológiai alapjelenségnek. Egy gyermek, aki jellemzően idejének nagyrésztét játékban tölti, természetesen képe lehet a valósággal állandó kommunikációban lévő emberi lénynek.

Végül fontos kitérnünk a játék háttérfeltételeire. Már a biológikum szintjén felhívtuk a figyelmet arra, hogy a játékos viselkedés csak viszonylagos biztonságérzet és a létfenntartás elemi gondjaitól való mentesség élethelyzetében jelentkezik (3.4.1). Ezek a feltételek az állatoknál természetesen a szülői oltalommal védett kölyökkorban állnak fenn a leggyakrabban. Az ember esetében utaltunk egyrészt a környezeti feltételeknek a játékaktivitás területén gyakorolt hatására (3.2.2), másrészt utaltunk a társadalom szabadidő-szerkezete és a játékszféra között fennálló összefüggésekre is (3.5.1). A játékosság egy kulcsfontosságú rétege az emberi életnek, ugyanakkor erősen veszélyeztetett helyzetben van, mert a létharc és a haszonelvűség világa egyéni és társadalmi szinten is elfojtja a játék „haszontalanságát”.

¹⁷⁴ id. Cerny, J., *A futballról komolyan (Kísérlet a játék fenomenológiájára)*, Budapest 1971 (fordítás csehéből), 133.

2.9.3. A játék mint az ember belső magatartása

Eugen Fink írja: „a játék létünk alapvető jelensége, éppen olyan eredeti és öntörvényű, mint a halál, a szerelem, a hatalom és a munka, de nem köti össze a többivel közös erőfeszítés egy végső cél érdekében. Ezekkel szemben áll, de csak azért, hogy saját képében magába fogadja őket. Komolyságot, igazságot, valóságot játszunk, munkát játszunk, szerelmet és halált játszunk. Sőt még a játékot is játsszuk”.¹⁷⁵ E játékértelmezés egy sorba tartozik Platónnak a korábban (3.1.2) már idézett életbölcességével, a bolondünnep szellemiségének egyes elemeivel (3.3.3), valamint az emberiség játékos önreflexiójaként számtalan formában előforduló *theatrum mundi*-témával (3.5.3). A játéknak ezzel a második értelmezési metszetével Csepregi játékfelfogásához kerülünk közel, aki szerint a játékon „egy magatartást (értünk), egyfajta életmódot, kapcsolatot az élettel és annak legváltozatosabb eseményeivel”.¹⁷⁶ Csepregi szerint a játékkal áthatott életet élő ember „képes felülemelkedni a hétköznapi gondok, a mindennapos apró vesződések, számítások és jelentéktelen semmiségek birodalmán, (és képes) a világot esztétikai hozzáállással, észleléssel tisztelni. ...Aki megőrzi játszó magatartását, az képes a jelenben élni”. Bővebben most nem ismételjük meg ezeket a már részletezett gondolatokat (3.8.3), csupán a találkozásra való nyitottság – Csepregi által hangsúlyozott – távlatát tartjuk fontosnak ismételtelen kiemelni.

Az ember belső magatartásáról szólva egyaránt gondolunk az emberi szubjektum intellektuális- és más egzisztenciális megnyilvánulásaira. A belső magatartásként felfogott játék értelmezési metszetéhez kapcsolódik mindaz, amit a „l'art pour l'art” gondolkodás kapcsán, illetve a szellemi kultúrát művelő ember alkotói „haszontalansága” kapcsán elmondtunk (3.6). Huizinga látásmódjából világossá válik, hogy egyedül a tudatosan játszó szellemi ember „van igazán önmagánál”, vagyis az ember ténylegesen a játék szellemi állapotában valósítja meg a maga *homo ludens*-identitását. Azt mondhatnánk, hogy a játék belső magatartásának a megjelenésével az emberi öntudat szinte egy új minőséget kap, az alanyi szabadság megélésének és az emberi önazonosság fölállásának magasabb fokára lép. Nézetem szerint az intellektuális ember magatartásában a kontemplatív-kreatív játékosság a szellemi orientáció egyik fontos megnyilatkozása.

A játék belső habitusának jelentősége nem korlátozódik csupán az intellektuális élet területére, hanem sokkal tágabb összefüggésben is érvényes. Általánosságban elmondható, hogy életünk a külső körülmények, és az ezekre adott belső válaszaink dialógusában bontakozik. Bár külső körülményeinken sokszor nem áll módunkban változtatni, de belső világunk a maga értékmezőjével mégis képes lehet átlényegíteni a tények pozitív vagy negatív életértékét. Két aspektusa különíthető tehát el életünknek: az objektív társadalmi egzisztenciánkért folyó játszma állása, és annak a szubjektív-egzisztenciális megélése. A játék belső habitusára való rávilágítás mutat rá arra, hogy a szubjektív-egzisztenciális belső szféra nagymértékben független a körülmények könyörtelen világának külső szférájától, és így az ember számára lehetséges a tényeknek egy bizonyos uralása, objektív hatalom nélkül is. Ezek a felismerések nagymértékben egybecsengnek a pszichoterapeuták tapasztalataival, akik szerint általánosságban a terápia útja a páciens játékra képtelen állapotból való játékba hozásban áll. Erikson nyomán a belső játékosság jelentőségét abban ragadtuk meg, hogy azáltal az emberben megnyílik egy keskeny mező, amelyben szabad lesz még a térrel, idővel, oksággal és társadalmi szükségszerűséggel szemben is (3.2.5).

A társadalmi szerepjátékról szólva úgy mutattuk be a társadalmat, mint sok agressziót és hazardírozást is magában foglaló összetett rendszert (3.5.3). Röviden szólunk a

¹⁷⁵ id. Cerny, 154.

¹⁷⁶ Csepregi G., *Találkozások a játékban, in Távlatok 16* (1994), 186.

sportjátékokról és a kártyajátékokról, mint a felnőttek játékainak két reprezentáns típusáról, melyek egyúttal a komoly élet és a játékszféra szerves összefüggésére is példát szolgáltatnak (3.5.2). A „stratégiai játékok” életszerűségét abban fedeztük föl, hogy egyszerre képezik le a játék szférájába a való élet – ember számára gondolatilag uralható – racionális tényezőit, és a vak szerencse kiszámíthatatlan tényezőit. A komoly életet végülis azzal határoljuk el a játékszférától, hogy a komoly világban nem játékbeli játék-tétekkel adjuk döntéseink, lépéseink fedezetét, hanem (valamilyen mértékben) „saját bőrünket (és társadalmi egzisztenciánkat) visszük a vásárra”. Szélsőséges esetben az ember saját fizikai életével is űzhet szerencsejátékot, vagyis egy általa választott cél (pl. pénz megszerzése) érdekében kockáztathatja saját testi épségét. A felnőttek komoly tétekkel játszott játszmáiban működő motivációkról sokat elárul a gyerekek játékainak a megfigyelése. Ernst Haigis érdekes észrevétele szerint már a gyermekek is főleg a veszélyes élmények miatt játszanak, vagyis különleges örömet nyújt nekik minden olyan játékmozgás, ami kockázattal jár, tehát sérüléseket, fájdalmat, sőt ritka esetben halált is okozhat. A veszéllyel szemben érzett szorongás és a kimutatott ismételt ellenállás az, ami élvezetessé teszi számukra a játékot.¹⁷⁷ A felnőtt emberekben is ugyanez a belső kalandvágy él tovább, a határok átlépésének, önmaguk és „sorsuk” kipróbálásának az életveszélyes játékszenvedélye. Az ösztönös és gyakran irracionális játékmámor kétségtelenül egy jelentős alakító tényezője döntéseinknek. A kérdés csak az, hogy végül igazi játékosává leszünk-e saját életünknek, vagyis alanyi szabadságunk képes-e kontrol alatt tartani a bennünk működő játékszenvedélyt.

2.9.4. A játék mint ontológiai valóság

A játéknak egy harmadik értelmezési metszetére kell átlépnünk akkor, amikor a tárgyi világ, vagy akár az állatok játékáról kívánunk beszélni. Itt az is kérdés, hogy milyen értelemben beszélhetünk (egyáltalán beszélhetünk-e) az öntudatlan, illetve élettelen létezők vonatkozásában „játszadozásról, játékról”? Nem egyszerűen a játék-metaforának egy túlméretezett kitérítését kell-e látnunk a Lét Nagy Játéka témát feldolgozó kísérletekben? Az állatok játékoságáról mondtak (3.4), és az Eigen nyomán kifejtett „univerzális játék”-koncepció (3.7) megkövetelik, hogy szembe nézzünk a játék egy meglepően átfogó értelmezési lehetőségével is. Mégsem jelent ez a harmadik értelmezési metszet a nyelvi intuíciónktól idegen távoli absztrakciót, hiszen a nyelv és a játékhoz kapcsolódó szimbolika, minden gond nélkül elhordoz a természet játékára vonatkozó nagyszabású kijelentéseket. A filozófiai játékteóriák közül Gadamernek a műalkotások létmódját elemző „játék ontológiája” lehet segítségünkre a játék emberi alanytól elvonatkoztatott tárgyi orientáltságú megközelítésében.

A játék létmódjáról szóló alfejezetben (3.8.2) már láttuk, hogy Gadamer állítása szerint a „játék lényének” prioritása van a játékos tudatával szemben. A játék lényének metafizikai-tárgyi realitása van, és így „van játék ott is, sőt tulajdonképpen csak ott van játék..., ahol nincsenek szubjektumok, amelyek játékosan viselkednek”.¹⁷⁸ A játék létmódjával kapcsolatban vissza kell utalnunk a műalkotás létmódjával megvonható párhuzamra, amely Gadamer gondolatmenetének a lelkét adja. Lényegi párhuzamról van szó, amiből következik, hogy a tárgyakra és állatokra vonatkoztatott játszás nem metaforikusan értendő. Játékot állítani a létezőkről nem antropomorfizmus, hanem metafizika: „nem úgy áll a dolog, hogy az állatok is játszanak, s átvitt értelemben még a vízről vagy a fényről is azt mondhatjuk, hogy játszik. Ellenkezőleg: az emberről mondhatjuk, hogy ő is játszik. Az ő játéka is természeti

¹⁷⁷ vö. Csepregi, 185.

¹⁷⁸ Gadamer, H.-G., *A játék mint az ontológiai explikáció vezérfonala*, in *Igazság és módszer*, Budapest 1984 (fordítás németből), 89.

folyamat”.¹⁷⁹ A játék tehát Gadamer nyomán a létezők dinamikus önmegjelenítő jelenlétének ontológiai lételveként fogható fel.

Manfred Eigen és szerzőtársa a természettudomány szellemi tapasztalatára reflektálva az Univerzum dinamikus egészét a játék sokrétű „metamorfózisaként” értelmezik. Minden, ami a világunkban történik, egy következetes (azaz: a saját belső szabályait érvényesítő) valóság megnyilatkozásaként van jelen az ember számára. A „kozmosz természetnek” ezek a belső, a matematika nyelvén megragadható „játékszabályai” nem képeznek önmagába záródó sorsszerűen determinált játékkeret, hanem – a kvantummechanika felismerései szerint – nyitottak maradnak a véletlen alakító tényezőire is. Így a valóság „meta-empirikus” arculata számunkra nem a korábbi történelmi korok kiismerhetetlen spontaneitástól, vagy szigorú szükségszerűségtől uralt vonásait ölti fel, hanem a spontaneitás és szükségszerűség dichotómiájában születő játékos karakter jellegzetességeit viseli magán. Meta-empirikus valóságképünk e véletlen és szabály összjátékában megnyilvánuló játékos karakterét Eigen nyomán mutattuk be. Eigen egész könyve világossá teszi, hogy játék-értelmezésében a mi harmadik értelmezési metszetünknek ad prioritást: „a játékot természeti jelenségként értelmezzük, amely a maga véletlenből és szükségszerűségéből adódó dichotómiájában (kétarcúságában) minden történésnek az alapja”.¹⁸⁰

Gadamer és Eigen látásmódjában a „játékra”, mint a kozmosz természet dinamikus lételvére reflektáltunk. A játékteóriának ezen a horizontján minden korábban emlegetett játék-megnyilvánulás a lételvének egy-egy metamorfózisos megnyilatkozásaként fogható fel (3.7), valamint az első és második játék-értelmezési metszetünk is ontológiailag e harmadikon nyugszik. Most konkrétan csak az állati játékviselkedés harmadik értelmezési metszettel való kapcsolatához teszünk egy megjegyzést. Az állati játékviselkedés különös érdekessége számunkra abban van, hogy a játék állapotában lévő organizmus már quasi-humán megnyilvánulásá transzponálja a játék ontológiai valóságát. Azonban a játék humán megvalósulása (metamorfózisa) a játéktudat kevert létmódot teremtő, külső és belső világot nyitó paradox struktúrájánál fogva mégis más értelmezési szintet követel, mint az öntudattalan állati játék. Az alanyi átélés, és az alanyi jelenlét a játékkal kapcsolatba hozva szellemi távlatot ad egy amúgy a fizikum világában mozgó jelenségkörnek.

2.9.5. Léttapasztalat-koncentrátum és transzcendencia a játékban

Megállapíthattuk, hogy a játék általunk tárgyalt három értelmezési metszete között többrétű kapcsolat áll fenn. Érdekes megfigyelni a játék-szimbolikának egy olyan vonását, amely bár más-más módon, de mindhárom értelmezési metszeten megjelenik, és amely e tanulmány következő fejezetében – a kereszténység vonatkozásában – majd részletesebb tárgyalásra kerül. Most ennek az alapvető karakterjegyek a játékelméleti vázlatunkban való elhelyezésére teszünk kísérletet.

Már Huizinga megállapította, hogy minden játéknak köze van az Egészhez és a Szenthez (3.8.1). Az első értelmezési metszet vonatkozásában, a játékdefiníció „i)” pontjában tettünk utalást arra, hogy „a játéktapasztalat a maga szimbolikus erejében „koncentrált lét-élményt”, bizonyos Egészre nyíló életérzést nyújt, lét-modellként szolgál számunkra” (3.1.3). Eugen Fink játékteóriájával tudtuk alátámasztani játékleírásunknak ezt a tételét, hiszen Fink fejt ki a játékelmény struktúrájának világ-szimbolizáló természetét, illetve az ek-sztatikus létmódból fakadó „kozmosz transzcendenciáját” (3.8.4). A második értelmezési metszet vonatkozásában Csepregi Gábor nyomán utaltunk a belső játékmagatartás jelen felé

¹⁷⁹ Gadamer, 90.

¹⁸⁰ Eigen, M. – Winkler, R., *A játék (Természettörvények irányítják a véletlent)*, Budapest 1981 (fordítás németből), 15.

orientálódó természetére, valamint a Világegészet érintő találkozás irányában mozgó dinamizmusára (3.8.3). A harmadik értelmezési metszet vonatkozásában a játék létmódjának a műalkotással való kapcsolatát Gadamer esztétikai elgondolása alapján hoztuk szóba, az esztétika pedig hagyományosan kapcsolatba hozza egymással a Szép, az Egész és a Szent szellemi minőségeit (3.8.2). A játék tehát mindhárom értelmezési metszetünk szerint kapcsolatban áll a létnek bizonyos Egészre irányuló, illetve transzcendens dimenziójával. Peter Berger az *A Rumor of Angels* című 1969-ben megjelent könyvében, egyenesen a transzcendencia világunkban található jelei közé sorolja a játéktapasztalatot.

A szentet a vallástudomány szerint mindig bizonyos „mátság” vagy „elhatároltság” jellemzi, a szuverén megnyilatkozás létmódja. A szentséget kifejező görög (*temenosz*) és a latin (*sanctus*) szavak is etimológiailag „elkülönítettek, kiszakítottak” jelentésű igékből vezethetők le. Amikor Eugen Fink a játékról, mint a „boldogság oázisáról” beszél, akkor a mi „elhatárolt értelemben vett” játékfelfogásunk dimenziójában mozogva, önkéntelenül is párhuzamot von a szent és a játék szférájának a közönséges világtól térben és időben elhatárolt létmódja között (3.1.3). A játéknak és a játék-szimbolikának a „természetes transzcendenciája” adja nekünk az alapot ahhoz, hogy a tanulmány második felében a kereszténység játékelméleti reflexiójának kifejtésére vállalkozzunk.

3. A kereszténység játéktartalma

„A játék gyökerében és virágában szakrális titok.” – állítja Hugo Rahner a játék teológiatörténetét rendszerező alapvető munkájában.¹⁸¹ Jürgen Moltmann is könyvet jelentetett meg *Theology of Play* (1972) címmel... Már maga a pusztán tény, hogy rangos teológusok tanulmányt írtak a témában, arra mutat rá, hogy a játék nem csak a vallásfilozófia és a vallástörténet számára jelent fontos kutatási területet, hanem a keresztény teológiának is van mondanivalója e téren. A játék teológiájának (bibliográfiánkban szereplő) szakirodalma jelenti a fedezetét a kereszténység játékkal való kapcsolatáról és a játék-szimbolika teológiához fűződő belső összefüggéseiről szóló fejtegetéseinknek, melyek e tanulmánykötet második felét teszik ki. Felfogásunkban a játék, tehát nem csak egy általánosságban véve jelentős vallási szimbolizmus, hanem amellet fogunk érvelni, hogy a játék – lényegéből fakadóan – mélyen keresztény kérdésekkel is érintkezésbe hoz minket.

Szólunk már arról a megfigyelésről (3.3.1), hogy egyes kultúrák meghatározó hatással vannak az emberek játéktevékenységének formájára és intenzitására. A kereszténység most következő „játék-analízise” lényegében a keresztény kultúra játéktartalmának, bennfoglalt játékosságának a fölmérését célozza. Érdekes lenne elvégezni a játéktartalom szempontjából különböző valláskultúrák, illetve kultúrkörök összehasonlító elemzését is, ám ez a feladat meghaladja jelen lehetőségeimet. Ebben a könyvecskében – néhány utalástól eltekintve – csupán a keresztény valláskultúrára fordítjuk figyelmünket, eközben azonban nyitva hagyjuk egy tágasabb horizont kidolgozásának a lehetőségét is. Fejtegetéseink második fő részének gondolatmenetét a következőkhöz hasonló kérdések fogják megszabni: miért alkalmas a játék szimbólumnyelve vallási igazságok ábrázolására? Mi a jelentősége a játék „természetes transzcendenciájának”? Kontemplatív és aktív beállítottság egyensúlya hogyan valósul meg a liturgikus játékban? Hagyománytörténetileg milyen szerepe van a Bibliának a játék-teológia bontakozásában? Miért kaphatott helyet a játék szimbólumnyelve a misztikus teológia szívében?...

3.1. A játék természetes transzcendenciája

Az előzőekben (3.9.5) már láttuk, hogy a játék élménye magában hordoz bizonyos „sűrített léttapasztalatot” és transzcendens nyitottságot. Ebben a fejezetben a játék és a vallás természetes kapcsolatára vonatkozó megfigyeléseinket fejtjük ki, hogy ezzel bevezetést adjunk a játék-téma teológiai tárgyalásához. A teológus Hugo Rahner szemléletesen indokolja meg játék és vallás szerves kapcsolatára vonatkozó elgondolását: „Csak az fogja biztos ösztönrel eltalálni az igazi játék kiegyensúlyozott gesztusát, aki tudja a középutat föld és ég között, a földet sem meg nem veti, sem mohón nem kívánja, aki úgy törődik az istenivel, hogy a föld dolgai között is fel tudja találni. Más szóval: a „játszó” ember magatartása vallási probléma”.¹⁸²

3.1.1. A játéktapasztalat transzcendens nyitottsága

Már első játék-definíciónk „f)” pontjában (3.1.3) rámutattunk arra, hogy az elsődleges értelemben vett játék mindig „időbeli és térbeli elhatároltságban zajló tevékenység”. A játék virtuális univerzuma azonban nem csak egyszerűen megtöri világunk térbeli és időbeli

¹⁸¹ Rahner, H., *Der spielende Mensch*, Einsiedeln 1952, 59.

¹⁸² Rahner, 34-35.

homogenitását, hanem a vallásfenomenológia *hierophania*-ként ismert jelenségcsoportjához hasonlóan a transzcendencia felé nyit ablakot. Az amerikai vallásszociológus Peter Berger, az *A Rumor of Angels* („Az angyalokról szóló szóbeszéd”) című könyvének transzcendencia jeleiről szóló fejezetében ezt írja: „A játék célja maga a boldogság. Amikor ez a cél ténylegesen realizálódik az örömteli játékban, a játék univerzumának időstruktúrája egy nagyon sajátos minőséget vesz fel – nevezetesen örökkévalósággá válik.”¹⁸³ Berger szerint tehát a játékban nemcsak a hétköznapi időstruktúrából egy másikba való átlépés tapasztalata jelentkezik, hanem a boldog játékban egyenesen az időtlen örökkévalóságba való átlépés lehetőségének virtuális valósága van jelen az ember számára megtapasztalható módon. A játék élménye így módon a közönséges élet tapasztalati világán belül „a transzcendencia jeladásaként” értelmezhető. A vallásszociológus szerint, jelen életünkben a játékon kívül még a remény, a „kárhozat” és a humor tapasztalatából nyílik kitekintésünk a transzcendencia horizontjára, vagyis a transzcendens valóság ezekben a létmozzanatokban ad jelet önmagáról. Peter Berger szóhasználatát, amikor például „a játékból vett érv”-ről beszél, világos utalást hordoz a transzcendencia ezen jelei és a klasszikus istenérvek között fennálló analógiára vonatkozóan.¹⁸⁴

A Berger felsorolásában is említett – szellemében a játékhoz szorosan kapcsolódó – transzcendencia felől hozzánk érkező jeladásnak egy további formája még ebben a világban a humor tapasztalata. Theodor Haecker csodálatos érzékenységgel mutat rá erre a titokra: „A humor nem gondolható el másképp csak időben: de mégis azok közé a dolgok közé tartozik, amelyek az örökkévalóság nélkül nem képzelhetők el.”¹⁸⁵ A Kierkegaard szellemétől megérintett Philipp Lersch e felismeréshez kapcsolódva következtetéseiben tovább megy: „a humor legbenső lényege, magva – akármilyen eretnekül is hangzik – a vallásos magatartás erejében rejlik, mert a humor a földit, az emberit Istenhez képest való elégtelenségében látja”(A humor filozófiája).¹⁸⁶ Humor és vallás mély kapcsolatán túlmenően az a kérdés is fölvetődik, hogy vajon a kereszténységnek, az emberiség hatástörténetileg legjelentősebb vallási rendszerének mi a viszonya a humor és a játék emberi tapasztalatkincséhez. Kérdésünket a következő fejezetekkel fogjuk részletesen megválaszolni, hiszen a játék vallástörténetének, vallásfilozófiájának és keresztény teológiai reflexiójának a vázlatos kidolgozása jelenti e tanulmánykötet súlyponti feladatát. Későbbi fejtegetéseinknek elébe vágva, Hugo Rahnerrel együtt már most rá kell mutatnunk arra, hogy a humor és a játék „komolyan vidám” emberének legmélyebb identitását a kereszténységben lelhetjük föl: „Hisz nem az Isten megtestesülésébe vetett hit erejében érhetjük csak el igazán azt a derűs biztonságot és szabadságot, ami nélkül nem lehet felszabadultan játszani? Theodor Haeckernek igaza van, amikor azt írja: ez a humor az európai keresztény kultúra emberi háttere”.¹⁸⁷

3.1.2. A játék mint az ember szakrális védőszférája

Hankiss Elemér „Az emberi kaland (avagy: egy civilizáció-elmélet vázlat)” című könyvében (1997) egy fejezet „a játék világával” foglalkozik. A szerző szerint, a könyv alaptémáját képező „emberi kaland” abban áll, hogy kövekből, intézményekből és szimbólumokból fölépíthetjük a szabadság, a méltóság és az értelem világát (civilizációkat és kultúránkat) egy olyan Univerzumban, amelyben lehet, hogy nincs szabadság, nincs

¹⁸³ Berger, P., *Rumor of Angels*, New York 1969, 73.

¹⁸⁴ vö. Berger, 72-75.

¹⁸⁵ id. Rahner, H., *Der spielende Mensch*, Einsiedeln 1952, 29.

¹⁸⁶ id. Rahner, 35.

¹⁸⁷ Rahner, 35.

méltóság és nincs értelem. „Az, hogy játszani tudunk, egyik leghatalmasabb fegyverünk lehet az idegen világgal folyó küzdelemben”.¹⁸⁸ A szociológus Hankiss izgalmas aktualitását fedezi fel J. Huizinga *Homo ludens* című tanulmányának és néhány kulcsgondolatában idézi is a szerzőt: „a rítus a szakrális játékból nőtt ki; a költészet a játékból született, és mindenkor a játék táplálta; a zene és a tánc szintiszta játék volt. A bölcsélet és a filozófia azokban a szavakban és formákban találta meg a maga kifejezését, amelyek a vallási disputákban születtek. A háborúskodás szabályai és a nemesi élet konvenciói játékalakzatokra épültek. Végül is meg kell tehát állapítanunk azt, hogy a civilizációt, korai szakaszaiban játszották. Nem úgy jön a játékból, mint ahogy egy csecsemő az anyaméhéből: a civilizáció játékból és játékként születik, és sohasem hagyja el azt... Az igazi, tiszta játék a civilizáció egyik fundamentuma”.¹⁸⁹ Huizinga végül arra futtatja ki gondolatmenetét, hogy a rituális játékot játszó ember a maga „megszentelt terében” valamiképp újra bemutatja, újrarájtsza azt a kozmikus „játékot”, amelyet maga az Isten játszott, illetve játszik. Hankiss Elemér elfogadja Huizingának a játék alapvető jelentőségére vonatkozó intuícióját és úgy gondolja, hogy „igaza lehet abban is, hogy a játék az anyag és a szellem között, a frivolitás és az extázis között villózik; vagy, hogy a játék szakrális teret teremt, és van benne valami metafizikus és isteni”.¹⁹⁰ Ugyanakkor Hankiss elutasítja a játék őstevékenységként való értelmezésének lehetőségét, szerinte „nem valószínű, hogy korábról való, mint maga a civilizáció”.¹⁹¹ A játék idealista felfogása sem tartható, hiszen az „alig-alig fér össze a világgal, egyedülálló és különleges a világban. Ütközik a világgal. Ellenpólusa annak a „nem emberi világnak”, annak a világnak, amelyben élünk, s amelyet „idegen világnak” nevezünk”.¹⁹² Hankiss Elemér Huizingát revideáló tézise így hangzik: „Valójában, a játék másképpen és sokkal drámaibb módon járult hozzá civilizációnk létrejöttéhez. Azzal töltött be rendkívül fontos szerepet, hogy föllázd az adott világ vak törvényei, üressége, értelmetlensége ellen. Ahogy a mítoszok, vallások, filozófiák, művészetek, úgy vett a játék is körül minket a maga védőszférájával”.¹⁹³

Hankiss az ártatlanság világának tekinti a játékot, mert abból a „pszichológiai dzsungel” is ki van zárva. Ebben a világban nincs bűn és büntudat, nincsenek gátlások, neurózisok, patológiák. Nincsenek alacsony és magas emberek, szépek és csúnyák, magányosak és szeretteik körében élők, férfiak avagy nők. Ebben a világban nincs depresszió, nincs paranoia és nincs Ödipusz-komplexus; nincsenek veszélyek és fájdalmas elfojtások. Nincs kínzó felettes én, és nincs fájdalmas örvényekkel és görcsökkel teli tudatalatti. A játék világában semmit sem kell elfojtani, és nincs ami elfojtásra ösztönözzön minket. Nincs semmi, amit az *ego* ne tudna elviselni és elfogadni. A játék az amorális vagy morál előtti ártatlanság világa; a bűnbeesés előtti édenkert. Továbbá a játék segítségével megmenekülünk a „metafizikai dzsungelből”, az élet és a halál zaklató kérdéseinek hálójából is. A játék világában még a lét kiszámíthatatlansága, a véletlen is szelíd s ártalmatlan formában van jelen.¹⁹⁴

Hankiss a maga látószögéből, a vallásfenomenológia perspektíváját alkalmazva, ragyogóan mutatja be szakralitás és profanitás termékeny találkozását az emberi játék-megnyilvánulásokban. A futball profán szférájának elemzése után a labda és a labdajáték kozmikus és misztikus szimbolikájára Robert Stumpfl egyik írásából hoz példát: „a középkorban, húsvét napján a püspökök és papjaik szent labdajátékot játszottak a

¹⁸⁸ Hankiss E., *Az emberi kaland (Egy civilizáció-elmélet vázlat)*, Budapest 1997, 153.

¹⁸⁹ id. Hankiss, 157.

¹⁹⁰ Hankiss, 157.

¹⁹¹ Hankiss, 157.

¹⁹² Hankiss, 158.

¹⁹³ Hankiss, 158.

¹⁹⁴ Hankiss, 160.

katedrálisok hajóiban, a hajdani szertartásos táncok, illetve az angyalok Isten körüli táncának emlékére. És egyben öntudatlanul felelevenítették a húsvéti labdajáték ősgermán rítusát, ahol a labda a napot szimbolizálta, ahogy dicsőségesen feltámad a sötét hónapjai után”.¹⁹⁵ A görög olimpiák, a római *Ludi*, az emberiség mítikus emlékezetében élő játszó, táncoló, nevető istenek mind példái a játék jelenségkörét övező szakrális aurának. Ezzel szembesülve kikerülhetetlen a kérdés: miként került összefüggésbe a játék és a tánc (mint a játék egy formája) a szenttel és az istenivel?

Hankiss Elemér – miután utal a mítikus képzelet táncolva, nevetve, játszadózva világot teremtő istenalakjaira – mély lélektani érzékkel az eredetmítoszokon keresztül közelíti meg a játék és a szakralitás kapcsolatának problémáját. A játék végső jelentőségének kérdésében a szociológus szerző nyitva hagyja gondolatmenetét: „Ha a világ a játék könnyűségének és örömeinek, szabadságának és harmóniájának jegyében teremtődött, akkor nem lehet gonosz és idegen világ. Ha van a játék könnyűségében és örömeiben, szabadságában és harmóniájában valami lényegét tekintve isteni, akkor mi, emberek bármikor kimenekülhetünk az idegen világból, és menedéket találhatunk a játék szent birodalmában. Persze lehet, hogy mindez pusztán illúzió. Lehet, hogy a játék azoknak a szimbolikus szféráknak az egyike, amelyek körülvesznek és védelmeznek minket e világban. Lehetséges, de a játék ebben az esetben is életteremtő és életmegőrző illúzió. Segítségünkre volt és van abban, hogy megtaláljuk életünkben és ebben a világban a szabadság és az áhitat önfeledt pillanatait”.¹⁹⁶

3.1.3. Huizinga és H. Rahner „párbeszéde”

Miután e könyvecske első felében áttekintettük a játék szaktudományos megközelítéseinek legfontosabb szempontjait, körvonalaztunk egy játék-filozófiát és kitértünk az emberi szellem kulturális létmódjának játékelemeire; most gondolatmenetünk ez utóbbi szálát fűzzük tovább, mégpedig a keresztény kultúra játékelemeinek részletező vizsgálata mentén tovább haladva. A keresztény kultúrát a későbbi alfejezetekben liturgikus gyakorlata, biblikus gyökerei, kétezer éves hagyománytörténete, tanrendszere és szentjei összefüggésében fogjuk megvizsgálni, hogy felmérhessük a játék-szimbolikával való kapcsolatának mélységét.

Már részletesen szóltunk arról (3.6.3), hogy Johann Huizinga nevéhez egy játékra épülő kultúrelmélet fűződik, amelyet a holland kultúrtörténész az 1938-ban megjelent *Homo ludens* című könyvében fejt ki. Ez a nagy hullámokat kavart tanulmány azt a tézist képviseli, hogy a kultúra eredetében és létmódjában egyaránt a játékhoz kapcsolódik, ezért a kultúrák megértéséhez vezető legmegfelelőbb módszer az adott kultúra egyes szektorainak játékanalízise. Egy viharos évtized múltán, 1948-ban, a német Hugo Rahner SJ adott ki a *Homo ludens*-hez kapcsolódóan egy keresztény kultúrelméleti, illetve teológiai tanulmánykötetet, amely *Der spielende Mensch* címmel Huizinga antropológiai-kultúrelméleti koncepciójának keresztény alkalmazását, sőt elmélyítését célozza. Hugo Rahner munkásságának súlyponti része volt a patrisztikus teológia kutatása. A szerző ezzel a háttérrel annak kimutatására vállalkozik, hogy a keresztény kultúra már az első századokban a maga misztikus mélyrétegeibe fogadta be a „komolyan játékos” ember antik eszményét, és kétezer éves teológiatörténetében ezt a hagyománykincset hűségesen őrizte. Hugo Rahner tehát egyrészt rámutat a keresztény kultúra játékos öntudatára, másrészt teológiai horizonton megalapozását adja a *homo ludens* antropológiai tételének. E tanulmánykötet egészét úgy is tekinthetjük, hogy az a Huizinga által megkezdett és Rahner által betetőzött antropológiai

¹⁹⁵ Hankiss, 168.

¹⁹⁶ Hankiss, 171.

gondolatmenetbe kapcsolódik bele, a játék-téma utóbbi fél évszázadban termelődött irodalmának korszerű integrálására törekedve. Mivel ilyen értelemben Huizinga és Rahner műve tanulmányom két pillérét jelenti, ezért ebben az alfejezetben a Huizinga és Rahner között lezajlott (virtuális) dialógus elemzésére térek ki.

A kultúra fogalmát, és konkrétan Huizinga kultúra-definícióját korábban (3.6.2) már részletesen elemeztük. Most nézzünk szembe a kultúra transzcendencia irányába mutató karakterjegyeinek kérdésével! Hugo Rahner keresztény szempontból egészséges (implicit) kultúra felfogásának megértéséhez jó tájékozódást ad a latin-amerikai püspöki kar által megszövegezett kultúra definíció, amely arra mutat rá, hogy a kultúrát játszó ember eredendően az Isten-kapcsolatra nyitott ember is kell legyen: a kultúra szóval „azt a sajátos módot jelöljük, ahogyan egy nép körében az emberek a természettel, egymással és Istennel való kapcsolatukat ápolják”.¹⁹⁷ Vagyis a kultúrának, csakúgy mint az embernek, mindig eredendő transzcendens irányultsága is van, akár tudatosítja ezt magában, akár nem. Huizinga és Rahner felfogásában „a játszó ember a legfejlettebb kultúra embere”¹⁹⁸ is egyben, ezért a játék transzcendens nyitottságának kérdése szorosan kapcsolódik a kultúra transzcendens karakterének kérdésköréhez. Hugo Rahner a *homo ludens* (individuális és szociális) transzcendens irányultságát egyenesen a *Deus ludens*-től kapott teremtményi istenképességéből származtatja, amint ezt majd a későbbiekben (4.5) részletesen bemutatjuk.

Hugo Rahner, tehát keresztény látószögből, de szélesebb vallástörténeti kitekintéssel megragadja Huizinga humanista alapokon álló *homo ludens*-koncepciójának vallási gyökérzetét, és ennek kifejtésére vállalkozik. Meglátása szerint az igazán játszó ember univerzális filozófiai eszménye, a kereszténység vallási horizontján és különösen a misztikus szentekben megy át a beteljesülésbe (4.6). A játszó ember így nemcsak a legfejlettebb kultúra embere, hanem a legemberebb ember és a legszentebb ember is egyszerre. Nyilvánvalóan ez a meglátás vezette Hugo Rahnert arra az elhatározásra, hogy Huizinga humanista alapokon álló *Homo ludens*-ének, azonos címmel megírja a teológiai komplementer tanulmányát, antropológia és teológia sokszor emlegetett komplementaritására adva ezzel briliáns példát.

Tanulságos végignéznünk itt Huizinga és Rahner könyvének néhány konkrét kapcsolódási pontját, amelyeknél gyakran egy Huizinga által nyitvahagyott kérdést válaszol meg Rahner. Először is szembeötlő, hogy a holland kultúrtörténész, bár kétségkívül lényegi szerepet szán a kultúra keletkezési folyamatai során a rítusoknak, mégsem veszi fel a témát fejezetcímei közé, mert szükségesnek érzi az óvatosságot rítus és játék azonosítása terén. Huizinga kérdést tesz fel: „Tovább lehet-e már most folytatni ezt a vonalat és azt állítani, hogy az áldozópap, amikor végbeviszi rítusát, szintén játékos marad?”¹⁹⁹ Látni fogjuk, hogy erre a kérdésre Rahner teológiailag nagyon árnyaltan (teremtés és kegyelem összjátékára utalva), de mer igennel válaszolni, sőt misztikusokat idéz, akik a liturgiával kapcsolatban mertek játékról beszélni (4.4)! Egy újabb kapcsolódási pont a két szerző között, amikor később Huizinga Assisi Szt. Ferenc „játékából” kiindulva a következő megfigyelést teszi: „Az a játszóter, amelyen belül misztikusok és szentek játszanak, az értelmes gondolkodás körén felül van, ez a léggör a logikus fogalmakhoz kötött spekuláció számára hozzáférhetetlen. A játék és szentség fogalmak mindig kontaktusban maradnak egymással.”²⁰⁰ Hugo Rahner, művének „A játszó Egyház” című fejezetében, kiterjedt forrásanyaggal illusztrálva megállapításokat tesz a misztikus játékra vonatkozóan, amint erre

¹⁹⁷ CELAM III. A latin-amerikai püspöki kar III. általános konferenciája Pueblában, 385.:(vö. GS 53); id. Schalück, Hermann: „Betöltötte az egész földkerekséget Krisztus Evangéliumával”, Budapest 1996, 58.

¹⁹⁸ Rahner, H., *Der spielende Mensch*, Einsiedeln 1952, 11.

¹⁹⁹ Huizinga, J., *Homo ludens (Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására)*, Budapest 1944 (fordítás hollandból)(úny. Szeged 1990), 27.

²⁰⁰ Huizinga, *Homo ludens*, 150

majd a későbbiekben kitérünk (4.4 és 4.5). További kapcsolódási pontok még Huizinga profán, és Rahner szakrális „ludológiája” között a csoda-történetek játékelemeinek jelzése²⁰¹, és a szerencsejátékok, sorsszerűség, véletlen szakrális jelentőségének fölvetése.²⁰² Egészében azt figyelhetjük meg, hogy Hugo Rahner Johann Huizingának a vallási utalások irányában „elvarratlan” gondolati szárait nemcsak, hogy tovább szövi, hanem az egész *homo ludens*-konceptió teológiai tengelyévé teszi, és ennek létjogosultsága mellett nagy meggyőző erővel hoz érveket.

Végül, Huizingának még egy érdekes megfigyelésére hívjuk fel a figyelmet. E szerint „a szellemnek örökké éber hajlama, hogy azokat a tárgyakat, amelyekkel az ember életében foglalkozik, szívesen személyesíti meg, ... (és ez a hajlamunk) a játékhajlamban gyökerezik”.²⁰³ Lényegi vonásnak látszik, tehát, a játéknak az alanyisággal való kapcsolata. Huizinga talán ezért nem tágítja ki a játék világát az emberi társadalom szféráján túl a létezők szélesebb körére, a tárgyi világra, mert ott csak az emberrel való összefüggésben beszélhetnénk játékról. Gondolatmenetünkben fontos ponthoz érkeztünk, mert itt módunkban áll lényegesen túlhaladni Huizinga *homo ludens*-konceptióját. Korábbi fejezetekben (3.7 és 3.9.4) már felvetettük a játék létmódjának egy tágabb, a tárgyi világra is alkalmazható felfogását. A játék és alanyiség összefüggését érintő probléma azonban csak a teológiai tárgyalással nyer igazi megoldást, amikor Hugo Rahner nyomán minden játékot, minden teremtett létformát, az Abszolútum alanyi játékoságára, vagyis a teremtetlen játékra vezetünk vissza. Talán ezáltal tudjuk helyesen értelmezni Huizingának a játékos szellem újkori sorvadására²⁰⁴ vonatkozó diagnózisát is (3.6.3), hiszen ez párhuzamos folyamat az alanyiség és az Abszolútum háttérbeszorulásának tendenciájával, vagyis az újkori deszakralizáció jelenségével.

3.1.4. A szent és a profán eredendő egysége a játékban

Davis L. Miller a játékszellem hanyatlásáról írt könyvében mélyreható elemzését adja korunknak²⁰⁵: annak ellenére, hogy fogyasztói társadalomban élünk, és át vagyunk itatva „szórakozással”, elvesztettük igazi képességünket arra, hogy játszunk; elvesztettük a játékba merült gyermek „isteni gráciáját”. Ahelyett, hogy folyton folyvást lázasan csinálunk valamit, hagyni kellene, hogy a dolgok történjenek a világgal és velünk. Be kellene engednünk életünkbe a véletlent és a szabadságot, és hagyni a világot, hogy teremtsen önmagát. Meg kellene tanulnunk újra egyszerűen csak lenni, létezni. Tanulnunk kellene a játszó gyermek mély áhítatából és békességéből. Az élet célja „nem az, hogy megnyerjük a játékot (végső fokon úgyis mindannyian elveszítjük az élet játékát), hanem az, hogy játszunk, és egyszerűen csak játszunk... Az élet egy „mard el, és szaladjunk” játék azok szerint, akik nem látják, hogy az élet maga az élet játéka. Számukra csak a célnak van értéke... Miért nem vagyunk képesek játszani azért, hogy játsszunk? Mit csináltál ma? Játsoztam. Mit játsoztál? Egyszerűen csak játsoztam. Miért játsoztál? Mert játszani jó.”²⁰⁶

Az élet játékáról szóló egyetemes emberi életbölcsetségnek egy kortárs megfogalmazását találjuk meg Miller ezen soraiban. De mit tud kezdeni a keresztény ember a valóságértelmezésnek ezzel az útjával? Összefér-e a keresztény hittel az a világlátás, amely életünket, vallásunkat, egész fizikai világunkat a játék-értelműség paradigmájában próbálja

²⁰¹ vö. Huizinga, *Homo ludens*, 181.

²⁰² vö. Huizinga, *Homo ludens*, 66.

²⁰³ Huizinga, *Homo ludens*, 151.

²⁰⁴ vö. Huizinga, *Homo ludens*, 204.

²⁰⁵ vö. Hankiss, 172.

²⁰⁶ id. Hankiss, 172.

elhelyezni? Korábban (3.1.2) már jeleztük, hogy e könyvecske célkitűzése végső soron annak bemutatása, hogy a „játék-értelműség” létértelmező paradigmája nem vezet szükségszerűen egy cinikus, keresztényidegen életfilozófiához, hanem szakrális-eszmetörténeti gyökereihez és összefüggéseikhez visszavezetve egy hitelesen keresztény perspektívát ad a valósághoz. A következő néhány fejezetben áttekintjük a játék teológiai szempontú tárgyalásának lehetőségeit, ezáltal mutatva be tézisünk megalapozottságát. A teológiai kidolgozás módszertanának, a biblikus elemzéstől, a hagyománytörténeten át, a szisztematikus elemzésig vezető hagyományos rendjét, két speciális fejezettel egészítjük ki: előljáróban rámutatunk a liturgikus élet játékosságot hordozó keresztény alapközegére, a szisztematikus rész után pedig bemutatjuk spekulatív játékteológiánk életközeli megvalósulásának egy példáját. A tanulmány két fő része, a játék-téma profán és szakrális aspektusait kívánja bemutatni, de úgy, hogy érzékelhető legyen e két aspektus komplementer egysége is. Ez a második fő rész, arra szeretné felhívni a figyelmet, hogy a játék-szimbolikán keresztül mélyértelmű átjárás van a világ profánként megtapasztalt szférájából a vallás szent szférája felé. Végső soron arra teszünk kísérletet, hogy a játék-szimbolika lehetőségeit kiaknázva „megszelidítsük” a profán és a szent világa között elmélyült újkori szakadék kérlelhetetlennek látszó távolságait. Eközben kiterjed a figyelmünk arra, hogy ne profanizáljuk a vallás világát, és ugyanakkor ne szakralizáljuk a profán valóságot sem. Egyszerűen csak arról van szó, hogy egy őseredeti szimbólumrendszer lehetőségeit kiaknázva, a játék vezérfonala mentén haladva megkíséreljük a valóság eredendő egységéhez való visszatérést.

3.2. A liturgia: Isten népének szent játéka

„Nem szükséges mindig valamit tenni, valamit elérni, valami hasznosat létrehozni, hanem kedves dolog Isten előtt, szabadságban, szépségben és szent vidámságban eljátszani a liturgia Istentől rendelt játékát.”²⁰⁷ – írja Romano Guardini. Valóban, a liturgikus élet a szent pazarlás világa az egyházban. A liturgiába bekapcsolódó ember pazarolja idejét, életét, pénzét – persze mindezt csupán válaszként a Jóisten rá „pazarolt” szeretetére. Nagyon jelentős tény, hogy az Egyháznak nemcsak célratörő intézményes szervezete van, hanem létezik a keresztények életének egy teljességgel haszontalan életmegnyilvánulása is: a szent liturgia. Most ennek játékos karakterére fordítjuk figyelmünket, bemutatva egy-egy teológus idevágó gondolatait, majd kitérünk a keresztény lét egymást kiegészítő két aspektusának: a kontemplatív és az aktív dimenzióknak a tárgyalására.

3.2.1. A liturgia mint dramatikus játék

Egy közkeletű meghatározás szerint a liturgia szimbólumok, énekek és cselekvések együttese, amelyen keresztül az Egyház kifejezi és kinyilvánítja hitét és tiszteletét (vallását) Isten iránt. A II. Vatikáni zsinat felfogásában a liturgikus cselekmény Jézus Krisztus papi szolgálatának gyakorlása, „ebben érzékelhető jelek jelzik, és a maguk sajátos módján meg is valósítják az ember megszentelését, és Jézus Krisztus misztikus teste pedig, vagyis a Fő és a tagok együtt, teljes értékű nyilvános istentiszteletet mutatnak be”(SC 7).²⁰⁸ Franz-Josef Nocke rámutat arra, hogy „a szent ünneplésnél a szimbólumok és a szavak olyan cselekménysorozat részévé válnak, amelyet dramatikus, a résztvevőket átformáló játékként is

²⁰⁷ Guardini, R., *A liturgia mint játék*, in *Az imádság iskolájában (A liturgia szelleme)*, Budapest 1988 (fordítás németből), 200.

²⁰⁸ Cserhádi J. – Fábrián Á. (szerk.), *A II. Vatikáni Zsinat tanítása*, Budapest 1986 (fordítás latinból).

értelmezhetünk.”²⁰⁹ Sőt, Nocke szerint, a játék a liturgia alapkategóriájaként is felfogható, amennyiben fontos eleme az átélés, a nem-eszközserűség, a rituális viselkedés és a sokdimenziós kommunikáció.²¹⁰ Teológiai vonatkozásban is helytállónak látszik „játékról” beszélni, hiszen „a külső eseményeken túlmutató (transzcendens) valóság reálszimbolikusan a játékban érhető el”.²¹¹ Végső soron ezzel a megállapításunkkal Karl Rahner „szimbólum-teológiájának” alapján állunk, mely szerint: „Isten kegyelme a szentségekben teszi önmagát hatékonyan jelenvalóvá, mivel megteremti a saját kifejeződését, tér-időbeli történeti megragadhatóságát, azaz saját szimbólumát.”²¹² „A szimbólum szó fejezi ki ma az ember egész-voltának újabban felébredt tudatosulását; annak belátását, hogy az emberek között minden kommunikáció lényegénél fogva testi formát ölt; azt a tapasztalatot, hogy a valóság többdimenziójú, és a „látható-előtérbeli” valóság a „láthatatlan-háttérbelire” utal; s hogy a háttér az érzékekkel észrevehetően és képekben mutatkozik meg, önmagát testi kifejezésben közli.”²¹³ A liturgia tehát olyan játékként áll előttünk, amely a reálszimbólumok erejében a mennyei valóságok médiuma.

Azt is észre kell vennünk, hogy a liturgikus dráma valójában sűrített üdvtörténet. A szentmise „forrás és csúcspont”, amely a megváltás üdvtörténeti művét teszi ténylegesen jelenvalóvá közöttünk. „Az ősegyház kora óta így játsszák el a keresztény közösségek jelekben és szavakban Jézus utolsó vacsoráját, és engedik, hogy ez a játék átváltoztassa őket. A hagyományból átveszik a játék struktúráját, és tovább bontják azt. Ahogy minden játék átlépheti a pillanatot és a jelenvaló helyzetet, úgy a szentségi játékban is jelenvalóvá lesz az üdvtörténeti múlt és a remélt jövő”²¹⁴ – írja Franz-Josef Nocke. Az Eucharisztia-ünnep esetében valóságos, de transzcendens gyökerekből táplálkozó játékról van szó. A „játék” itt nem a „komoly”, hanem a konkrét „célra irányuló cselekvés” ellentéte.²¹⁵ A liturgia a játék minden jegyét magán viseli: „finoman és dallamosan beszél; ünnepélyes és kimért mozdulattal halad; olyan színekbe és ruhákba öltözik, amelyek nem a köznapi élethez tartoznak; olyan helyeken és időben játszódik le, amelyet egy felsőbbrendű törvény igazgat és épít fel. Ez egy magasabb értelmű gyermeki élet, amelyben minden csupa kép, körtánc és dal... (Csodálatos módon) művészet és valóság eggyé válik a természetfeletti gyermeksgben Isten előtt”²¹⁶ – írja Romano Guardini.

3.2.2. A keresztény lét kontemplatív dimenziója

Isten megteremtette a dolgokat, *ut sint*, hogy legyenek... A teremtettségre rácsodálkozó ember, a létezésnek ebben céltalan méltóságában egy kis darab valóságként ismeri föl magát. Sőt a vallásilag muzikális keresztény úgy tapasztalja a világegyetemet, mint egyfajta

²⁰⁹ Nocke, F.-J., *Általános szentségtan – 4.1.3 Átváltoztató játék*, in Schneider, Th. (szerk.), *A dogmatika kézikönyve*, Budapest 1997 (fordítás németből).

²¹⁰ vö. Nocke, F.-J., *Általános szentségtan – 4.1.3 Átváltoztató játék*, in Schneider, Th. (szerk.), *A dogmatika kézikönyve*, Budapest 1997 (fordítás németből).

²¹¹ Nocke, F.-J., *Általános szentségtan – 4.1.3 Átváltoztató játék*, in Schneider, Th. (szerk.), *A dogmatika kézikönyve*, Budapest 1997 (fordítás németből).

²¹² id. Nocke, F.-J., *Általános szentségtan*, in Schneider, Th. (szerk.), *A dogmatika kézikönyve*, Budapest 1997 (fordítás németből), 4.1.1.

²¹³ Nocke, F.-J., *Általános szentségtan*, in Schneider, Th. (szerk.), *A dogmatika kézikönyve*, Budapest 1997 (fordítás németből), 4.1.1.

²¹⁴ Nocke, F.-J., *Általános szentségtan – 4.1.3 Átváltoztató játék*, in Schneider, Th. (szerk.), *A dogmatika kézikönyve*, Budapest 1997 (fordítás németből).

²¹⁵ vö. Nocke, F.-J., *Általános szentségtan – 4.1.3 Átváltoztató játék*, in Schneider, Th. (szerk.), *A dogmatika kézikönyve*, Budapest 1997 (fordítás németből).

²¹⁶ Guardini, R., *A liturgia mint játék*, in *Az imádság iskolájában (A liturgia szelleme)*, Budapest 1988 (fordítás németből), 198.

természetes istendicséretet, éneket vagy költeményt; mint a Teremtőt dicsőítő – mérhetetlen léptékekben mozgó – öntudatlan liturgiát. Azt is mondhatnánk, hogy a vallásos emberben csupán öntudatra ébred a mindenségnek ez szüntelen liturgiája: Isten és ember kapcsolatában felszínre tör, tudatosul, teljesebben valósul meg a teremtés művének ez a dicsőítést hordozó belső lényege.

A liturgiát Guardini szerint az jellemzi, hogy az nem egy rajta kívül eső cél elérésére törekszik, hanem az életnek bizonyos önmagában nyugvó (de nem önmagára irányuló) világát valósítja meg.²¹⁷ „A liturgiának nem lehet célja, mert tulajdonképp nem az emberért, hanem az Istenért van... A liturgia értelme az, hogy a lélek Isten előtt legyen, kitárja bensőjét, hogy az Ő élete legyen benne”.²¹⁸ A liturgia az önértékű céltalan létezés világába állít bele minket, vagyis saját teremtettségünk léhelyzetét ragadja meg szakrális dramaturgiájával. Franz-Josef Nocke szerint „a liturgia dramatikus játék: nem idegen nézők számára rendezett színjáték, hanem olyan játéktörténet, amely az egyes tagokat megérinti és átformálja”.²¹⁹

Laudamus te, benedicimus te, adoramus te, glorificamus te, gratias agimus tibi propter magnam gloriam tuam... – éneklí az Egyház minden ünnepi misében, belehelyezve az embert a Szentháromság titkának minket átalakító szemlélésébe és dicsőítésébe. A kontempláció szakrális létmódja – Guardini szerint – a természetes világ két jelenségével áll szoros rokonságban: a gyermek játéka és a művészi alkotás önértékűsége az istengyermeki létmód két ősképet jelenti. A szemlélődő keresztény e földi világ vonzáskörétől eltávolodva belép az isteni szeretet gravitációs terébe, ahol a szellemi teremtmények élete zajlik. Az angyalok élete pedig haszontalan: „titokzatos értelmű hajladozás, mozgás Isten előtt; bohó játék, röpke dal, minden cél nélkül, ahogy éppen a lélek hajtja őket”.²²⁰

3.2.3. A keresztény lét aktív dimenziója

A keresztény ember a liturgiában, mint a létezés iskolájában megtapasztalja, hogy a végső Titok szempontjából út és cél többé nem két dolog, hanem egybeesik. Ugyanakkor liturgikus ünnepléseink terén kívül mégis csak út és cél széthasadása az érzékelhető valóság, vagyis egy szüntelenül átalakítandó világban élünk, amely a cselekvésben nem hagy nyugvópontra jutni. Itt merül fel a kérdés, hogy a liturgia maga hogyan illeszkedik bele a világnak a célokra irányított rendszerébe? Valóban, „a liturgiának s benne minden cselekménynek és imádságnak van valami célja, ti. hogy lelkileg neveljen, de nincs előre elgondolt, szándékos pedagógiai terve (mint ahogy például Szent Ignác lelkigyakorlatának van)”²²¹ – válaszolja Guardini.

Az élet aktív dimenzióját a kitűzött célok határozzák meg. Romano Guardini a liturgiára leképezve rámutat a keresztény lét aktív és kontemplatív dimenzióinak komplementer természetére. Ezt írja: „ha az élet elveszti célszerűségét, akkor játékossá válik. Ha viszont egy csupán csak célszerű világszemlélet merev szerkezetébe szorítjuk, akkor elhal... Az a sok ima, gondolat, cselekmény, az időnek az egész rendje stb. értelmetlenné válik, ha azokat a tárgyilagos és kimért célszerűség mértékével mérjük”²²², ám mindez értelmet nyer azáltal, ha a cselekvés értékét meghatározó célokat a végső Cél mértékére tágitjuk.

²¹⁷ vö. Guardini, 196.

²¹⁸ Guardini, 196.

²¹⁹ Nocke, F.-J., *Általános szentségtan, in Schneider, Th. (szerk.), A dogmatika kézikönyve*, Budapest 1997 (fordítás németből), 3.5.2.

²²⁰ Guardini, 197.

²²¹ Guardini, 195.

²²² Guardini, 196.

3.3. Játékelemek a Bibliában

A játék teológiai tárgyalásának mindenképp előtte fel kell mérnie azt, hogy a biblikus teológiában milyen alapozást talál magának. Ennek szellemében a hagyománytörténeti és szisztematikus tárgyalást megelőzően kitérünk a játék-szimbolika Bibliával való kapcsolatának kérdésére. Látni fogjuk, hogy a biblikus hagyományrétegek néhány játékra utaló impulzusa alapján túlzás lenne „a játék biblikus teológiájáról” beszélnünk, de mégis megragadható a bibliai hit szellemében az a fajta „komoly játékosság”, ami számunkra vezérfonalul fog szolgálni. Tárgyalásunkban először rámutatunk a játékkal kapcsolatba hozható biblikus műfaji elemekre és rituális formákra, azután pedig a szókészletre és a bibliai hit játékos alaphangoltságára fordítjuk figyelmünket.

3.3.1. A biblikus hagyomány játéktartalmának átfogó megközelítése

Alice L. Laffey „A humor és a játék biblikus reflexiója” című cikkében négy szempont alapján fejti ki a biblikus hagyomány játékkal való kapcsolatának kérdéseit. Laffey szerint az elbeszélés-műfaj már önmagában narratív játéknak tekinthető, továbbá a zsidó-keresztény étkezéskultúra, a győzelmi ünnepek és végül a zeneiség játékossága képezik a másik három szempontot. Előljáróban leszögezhetjük, hogy a bibliai korok embere és mi köztünk bizonyos kulturális szakadék áll fönn, amely tényét feltétlenül figyelembe kell vennünk a játékelemek kiértékelése kapcsán is. Laffey arra figyelmeztet, hogy elődeink nem szekularizált valóságként élték meg a játékot, hanem az életnek e szféráját is a szakralitással való szerves kapcsolatában tapasztalták. A bibliai ember számára szórakozást is jelentett ugyan a sötétség beállta után a tűz mellett elbeszélte történet, az éneklés, vagy az ünnepi asztal, ám mégsem lehet ezt az időtöltést maradéktalanul párhuzamba állítani a mi szekularizált világunk esti televíziós sorozatainak, könnyűzenei életének, gyorsétkezéseinek világával: a mai ember tudatában a világ szétesik profán és szakrális szférára, és a könnyed időtöltés mindig a profán mezőben követel teret magának. A bibliai kor embere számára viszont minden az Istennel való vonatkozásában volt valóság, így nem volt csupán profán szférája a játéknak és a szórakozásnak sem. Laffey szerint „a humor és a játék arra tud figyelmeztetni minket (amint bibliai példák következetesen meg is teszik), hogy illúzióink és legjobb igyekezetünk ellenére sem mi vagyunk a végső irányítói a dolgok folyásának: Isten cselekszik a történelemben, mi pedig teremtmények vagyunk Isten kezében.”²²³

Laffey elsőként a biblikus elbeszélések természetében rejlő narratív játékot tárgyalja. A modern szentírástudomány világossá tette, hogy a bibliai hagyomány jelentős része hosszabb-rövidebb ideig szóbeli áthagyományozás útján szállt szájról szájra. Ahogy más népeknél is szokásban volt az esti tábortűz mellett feleleveníteni a törzsi múltat, úgy Izrael is elbeszélésekkel szórakoztatta magát, illetve ezáltal őrizte identitását. Ez az apró nép egy dologban mégis egészen egyedülálló a világtörténelem horizontján: elbeszéléseiben ott szerepel az Egy Isten, aki Izrael egész történelmében cselekvő jelenlétével kíséri a választott népét. Izrael elbeszélései nem csupán a mítikus múltba visszatekintő narratív világleírások, hanem kinyilatkoztató erejű, didaktikus történetek a történetileg jelenlevő Isten tetteiről.²²⁴ Időben közel egy évezredet ugorva még mindig benne találjuk magunkat a narratív játékok szuggesztív világában: az Újszövetség Jézus-történetei és parabolái is ugyanígy a szóbeli hagyomány eleven gyökeréből erednek, és a maguk kegyelemközvetítő imaginatív játékterébe nagy erővel vonják be a hallgatót, ill. olvasót.

²²³ Laffey, A. L., *Humor and play: a biblical reflection*, in *The Way* 31 (1991) 187-195 (Humor and Play), 195.

²²⁴ Laffey, 190.

Ezután a Bibliában szereplő étkezések rituálisan játékos jellegét fejt ki Laffey. A zsidóság évről évre mindig ünnepi étkezés keretében idézi fel a Kivonulás istenélményét (Kiv 12,8; MTörv 16,8). Más jelentős alkalmakat is ilyen módon szoktak megülni: például az első termést Istennek aljánlják fel és étkezéssel ünneplik meg (MTörv 12,7; 14,23; 15,20), valamint sok más alkalmi lakomáról is hírt ad a Biblia (Ter 18,5; 27,7; 2Sám 6,19). A keresztények számára Jézus halála és föltámadása az új Kivonulás, az Utolsó Vacsora pedig – új tartalommal – átörökíti a rituális étkezés ünnepi szokását az Eucharisztia-lakomában az Új Izraelre is. A régi peszach-lakoma abban alakul át, hogy ezen az új lakomán Jézus lesz a Húsvéti Bárány (Jn 1,29). Egyébként, az Eucharisztia-ünnepen kívül, az Újszövetség is tud még más ünnepi étkezésekről is (pl. Mt 8,15; Jn 12,2).

A következőkben Laffey a győzelmi ünnepekről beszél, amelyek szerinte egy újabb szálát képezik a Biblia játékkal való kapcsolatának. Az Egyiptomból való szabadulást és a katonai sikereket Izrael mindig nagy ünnepléssel, győzelmi énekek kántálásával teszi emlékezetessé (Kiv 15; Bír 5; 1Sám 18,6; Zsolt 21). Az Újszövetségben a Jelenések könyve ad példát ilyen ünnepi játékokra, ahol már Isten végső győzelmét ünneplik az üdvözültek seregei (Jel 19,1).

Végül a zene is hozzátartozik minden ünnepi játékhoz. Mivel pedig Izrael történetében a nagy pillanatok mindig Isten különleges jelenléte jelöli meg, ezért az ünnepi énekek általában Őt magasztalják, az ő dicsőségéről szólnak (Kiv 32; 2Sám 23; 2Krón 29). Izrael énekeskönyve, a zsoltárgyűjtemény jelentős részben költőien játékos ünnepi zsoltárokat tartalmaz (Zsolt 32; 33; 65; 66; 145-150).

A bibliai hit emberének különleges érzéke van az ünnepléshez és szüntelenül van ünnepelni valója is. Az Ószövetségben a Sabbath, az Újszövetségben pedig a Feltámadás napja úgy ékelődött be a munkanapok sorába, mint egy az ünneplésnek kizárólagosan lefoglalt rituális nap. Mivel pedig az ünneplés a maga céltalan és haszontalan létmódjában nagyon közel áll a játék létformájához, ezért Alice L. Laffey kapcsolatba hozza a játék és a humor témájának biblikus tárgyalását a zsidó-keresztény ünnepek gazdag világával, így mutatva rá a játékos-ünnepi szellemiség Bibliában való jelenlétére.

3.3.2. A Biblia szókészletének szintje

Ha objektíven fel akarjuk mérni a Biblia eszmeiségének játéktartalmát, játékelemekkel való telítettségének mértékét, akkor először célszerű átszűrni a szöveg teljes szókészletét a játék szóbokrához és közvetlen jelentéskörnyezetéhez tartozó szavak szempontjából. Ezt az analízist biblikus szótárak és a számítógépes szövegkezelés nyújtotta lehetőségek kiaknázásával lényegében elvégeztem, most az eredmények vázlatos összefoglalása következik.

Az Ószövetség kb. 11000-es terjedelmű héber-, és az Újszövetség kb. 6050 szónyi görög szókészletében jelen van néhány olyan ige, amelyet a biblikus nyelvek a játéktevékenység kifejezésére használnak. Ezek az elszórtan előforduló igék a következők:

a) a héber צַטַּף gyök *piél* alakjának „tréfál, játszik, táncol” a jelentése (*qal*-ban „nevet, kinevet, gúnyol, tréfál, szórakoztat” a potenciális jelentések, míg *hifil*-ben „gúnyolódik”)

b) a חַטַּף gyök *piél* alakjának „játszik, tréfál, mulat” a jelentése (*qal*-ban „nevet”)

c) a hangszeres játék kifejezésére több igét is használ a héber Biblia, így szerepelnek a következők: זָמַד (*pi*), נָגַן (*pi*), נָחַת (*pi*), מָח (*hi*). Ezek összesen több mint százszor fordulnak elő, például Jud 5,3; Zsolt 7,18; 1Sám 16,16; 1Krón 15,21. A „táncolni” igét általában לָחַץ (*qal, pi*), כָּדָד (*pi*), דָּקַדַּק (*qal*) fejezi ki.

d) a görög παιζω „gyerekeskedik, játszik, szórakozik, mulat, táncol” jelentéseket fogja át a görög Biblia nyelvén, attikai görögben még kapcsolódó jelentések a „szerelmi játékot folytat, enyeleg” (az εμπαιζω „kijátszik, kigúnyol” jelentésű)

e) végül a Vulgata kultúrtörténeti szerepe miatt utalunk a latin nyelv megfelelő kifejezéseire is: a *ludo* ige a „játszik, táncol, enyeleg, tréfál, rászed, megtréfál” jelentésekben használatos, míg a *ludifico* „csúfot üz, kötekedik” jelentésű.

Ezek után áttekintjük e fenti játékra utaló szókészlet bibliai előfordulásainak fontosabb példáit (az idézetekben a Szent Jeromos Bibliatársulat 1997. évi fordítását követjük).

A π (pi) előfordulásai között kitüntetett figyelmet érdemel három szentírási hely. A Péld 8,30-31 a Bölcsesség monológjának egy részlete: „amikor a föld alapjait megvetette, ott voltam mellette, mindent elrendeztem, és gyönyörködtem nap-nap után, színe előtt játszadoztam mindenkor. Játszadoztam a földje kerekiségén, és gyönyörűség volt nekem az emberek fiai között lenni”. Jób 40,29 Isten emberhez intézett kérdéséből szólaltatja meg: „vajon partra húzhatod-e a Leviatánt horoggal... , játszol-e vele, mint a kis madárral, és megkötheted-e leányaid multságára”? Ugyanezt a témát dolgozza fel a Zsolt 104,26 is: „itt a tenger – nagy és tágas, nyüzsög benne a számtalan hulló, apró és nagy állat egyaránt. Itt hajók szelik át, amott a Leviatán, amelyet arra alkottál, hogy játékát üzze benne”. További példákat jelent ennek az igealaknak az előfordulására 2Sám 2,14 (harci játék), Jud 16,27 (Sámson játéka), 2Sám 6,5 és 1Krón 13,8 (Dávid és Izrael háza szent táncot jár az Úr színe előtt), Jer 15,17 (nem ültem a tréfálkozók között), és végül Zak 8,5 prófétai látomása az Új Jeruzsálemről: „a város terei tele lesznek fiúkkal és leányokkal, akik játszadoznak majd terein”.

A π ige más (nem *piél*) igealakban szintén előfordul. Jób 40,20 Isten óriási teremtményét, a Behemótot úgy ábrázolja, hogy „neki teremnek füvet a hegyek, ahol a mező minden vadja játszadozik”. Gyakran szerepel „nevet, kinevet” értelemben is a π gyök. Ilyenkor vagy Isten transzcendenciáját ábrázolja a nevetés („a mennyekben lakó kineveti őket” Zsolt 2,4; 37,13; 59,9), vagy az igaz ember lelki magatartását a nyomorúságok közepette („nevetesz a pusztuláson és éhínségen” Jób 5,22; „nevetve néz a holnap elé” Péld 31,25; Zsolt 52,8).

Az előbbinél ritkábban fordul elő a π ige a Bibliában (pl. Ter 21,9; Kiv 32,6; Bír 16,25), azonban nagy jelentősége van az Izsák születésének előzményeit leíró epizódnak, ahol éppen ez a gyök jelenti a kulcsigét. Ter 17,17-ben ez az ige fejezi ki, hogy Ábrahám kineveti Istent. Ter 18,12.13.15 ezzel az igével írja le Sára magatartását is, aki szintén kineveti az isteni ígéretet. Izsák neve ebből az igéből képzett alak, amely „Nevetés”-t jelent (más értelmezésben „az istenség nevéssén”, „nevetett”).

Deuterokanonikus könyvek néhány helyen használják ugyan a π képzett alakjait, de nem súlyponti jelentőségű helyeken. A Bölcs 15,12-ben ez áll: „A balga... azt hiszi, hogy életünk játék csupán, hogy az ittlét hasznót hajtó vásár, hogy akárhonnán, még a rosszból is nyereséget kell húzni”. A 2Mak 4,18 a hellén típusú versenyjátékokat említi, az $\alpha\omega\omega$ szóval jelölve meg azt.

Az Újszövetség π igeje jellemzően a negatív kigúnyol jelentéssel fordul elő (Mt 20,19; 27,29.31.41; Mk 10,34; 15,20.31; Lk 14,29; 18,32; 22,63; 23,11.36). 1Kor 10,7-ben ezzel az igével kapcsolatban paráznaságról van szó. 1Kor 9,24 és 2Tim 2,5 pedig a küzdőjáték, illetve sportverseny képéhez köti a π -t. Pozitív jelentésben a π főnévi alak a gyakori, amely „gyermeket” jelent, és amely kulcsszava az evangéliumoknak (pl. Lk 2,47; Lk 18,16; Mt 12,18).

3.3.3. Epizódok és bibliai képek szintje

Isten küldöttei megjövendölték az idős Ábrahámnak, hogy egy éven belül a feleségétől fia fog születni. A prófécia olyan hihetetlenül hangzott, hogy „Sára (,aki) a sátor ajtaja mögött meghallotta ezt, elnevette magát. Öregek voltak ugyanis mindketten és élemedett korúak...

Az Úr azután meglátogatta Sárát, amint megígérte, és teljesítette Sárának, amit mondott. Fogant ugyanis és fiút szült Ábrahámnak vénségében, abban az időben, amelyet Isten előre megmondott neki. Erre Ábrám elnevezte fiát, akit Sára szült neki, Izsáknak (héb. „Nevetés”), s körülmetélte a nyolcadik napon, amint Isten megparancsolta neki. Ábrám százesztendő volt, amikor megszületett a fia, Izsák. Sára pedig azt mondta: „Isten nevetést szerzett nekem, s aki csak meghallja, együtt nevet velem”... Isten azt mondta (Ábrahámnak): „Izsák utódait fogják utódodnak nevezni, de azért a szolgáló fiát (Izmael-t) is nagy nemzetté teszem, hiszen a te magzatod”... Ezek után Isten próbára tette Ábrahámot: „... vedd egyszülött fiadat, Izsákot, akit szeretsz, és menj el a Mória földjére. Áldozd fel ott egészen eléggő áldozatul az egyik hegyen, amelyet majd mutatok neked!”... (Ábrám) vette tehát az egészen eléggő áldozathoz való fát, feltette a fiára, Izsákra, ő pedig a tüzet és a kardot vitte a kezében... Aztán Ábrám kinyújtotta kezét, és megfogta a kardot, hogy feláldozza a fiát. De íme, az Úr angyala kiáltott a mennyből: „... ne nyútsd ki kezéd a gyermekre”... Majd másodszor is megszólította az Úr angyala Ábrahámot a mennyből, és azt mondta: „önmagamra eküszöm – mondja az Úr -, hogy mivel ezt megtetted, s a kedvemért egyszülött fiadnak sem kegyelmeztél, megáldalak, és megsokasítom ivadékodat, mint az ég csillagait és mint a tengerpart fövényét: utódod birtokolni fogja ellenségeinek kapuit, és a te utódodban nyer áldást a föld minden népe, mivel engedelmességtél szavamnak”! (Ter 18-22)

Joseph C. McLelland ebben a bibliai epizódban a zsidó-keresztény hit „végső komolyságból fakadóan játékos” sajátosságára ismer rá, amelyet a két nevetés – az Isten ígéretének lehetetlenségén mulató és az ígért beteljesülésén örvendező – között fennálló paradox feszültség határoz meg.²²⁵ A hívő életének egész játéktere Isten kezében van. A hit emberének – Ábrahámmal hasonlóan – bele kell mennie az Istenre hagyatkozásnak abba a játékába, amelyben az ember kilép a józan ész aggályos számításainak hálójából, és teljes elszántsággal átadja magát a gondviselő Isten iránti engedelmességnek. „Ne aggódjatok életetek miatt, hogy mit egyetek, se testetek miatt, hogy mibe öltözzetek... ti keressétek csak az ő országát, és mindezt megkapjátok hozzá” – mondja Jézus Krisztus.

Az egész Bibliát átszövi a hitbeli élet „komoly játékoságának” a tapasztalata. Az üdvtörténeti játék nyitánya (preludium) a teremtés művében van, amelynek a nyugalom napja jelenti a koronáját. A bűn bontja meg a kezdetek paradicsomi rendjét: ezáltal belép a világba a veritékes munka, a szenvedés és a halál (Ter 3,17-19). Isten és ember közös történelmi zárándokútja Ábrám meghívásával veszi kezdetét és a szövetség megkötése jelenti az üdvtörténetet meghatározó kapcsolat pecsétjét. Az Egyiptomból való szabadulás után megújított szövetség már kifejti Izrael és Jahve kapcsolatának bizonyos jogrendjét is, ha tetszik, akkor megjelennek az üdvtörténeti zárándoklat első játékszabályai. Izrael számára honfoglalásának történetében fontos tapasztalat volt Jerikó „harsonás” ostroma, amely harci siker szintén nem nélkülözi a játékelemeket. A hit játékoságának dimenzióját kutatva az Ószövetség könyvei közül a Prédikátor könyve és az Énekek éneke érdemel megkülönböztetett figyelmet, mivel ez a két könyv a játék-szimbólika két ellentétes pólusára világít rá teológiai perspektívából. A Prédikátor könyve a *vanitatum vanitas* téma feldolgozásával leleplezi minden önmagában vett emberi tevékenység ürességét és levonja a következtetést: „nem marad egyéb jó az embernek, mint enni, inni és fáradsága mellett lelkét jól tartani. Ez is Isten kezéből érkezik... (Amit az ember tesz az valóban mind szélkergetés, de) mindaz, amit Isten tesz, örökre úgy marad: nem lehet ahhoz hozzáadni, sem abból elvenni” (Préd 2-3). A világnak ez a „céltalan célossága” ismét csak a hit paradox játékoságával mutat kapcsolatot. Az Énekek éneke a szerelem játékos lendületét transzponálja teológiai síkra: a vőlegény és menyasszony szerelmes bolondozását „viszi

²²⁵ vö. McLelland, J. C., *A serious playfulness, in The Way 31* (1991) 196-205 (Humor and Play), 196.

színre” költői eszközökkel, mint az Isten-szerelem metaforáját. A bibliai hit komoly játékossága végül is Jézus Krisztus személyében találja meg teológiai forrását és csúcspontját. A szeretet teljessége titokzatos módon mindig hordoz valamit a játék szelíd lendületéből. A Máté- és a Lukács evangélium gyermekségtörténete, mint az Örömhír nyitánya, már előrevetíti azt a titkot, hogy Isten – akinek nem érhetjük fel a gondolatait – szeretetének játékosságában a kisgyermek védtelenségét ölti magára. A világ nem képes befogadni az Örömhírnek ezt a véresen komoly titkát, amely a szenvedés metamorfózisán át a kereszt balgaságában nyilatkozik meg a legteljesebben. „Furulyáztunk nektek, de nem táncoltatok, siratót énekeltünk, de nem gyászoltatok” (Mt 11,17). Jézus Krisztus bizonyos értelemben az Üdvösség isteni játékmestere, aki gyermekek között érzi otthon magát (Mt 18,1.14), és aki gyermeki perspektívából ad hálát az Atyának: „áldalak téged Atyám, menny és föld ura, mert elrejtetted ezeket a bölcsek és okosak elől, és kinyilatkoztattad a kicsinyeknek. Igen, Atyám, így tetszett ez neked!” (Mt 11,25). A hit mély paradoxonát hordozó evangéliumi játékszabályok egy nagyszabású összegzést kapnak a Nyolc Boldogság tanításában, ahol többek között azt olvassuk, hogy „boldogok vagytok, akik most sírtok, mert nevetni fogtok” (Lk 6,21). Végül a Jelenések könyve kapcsol be minket abba a nagy ünnepi játékba, ahol igazolva látjuk az előbb idézett boldogmondást: a nagy szorongatásból jött vértanúk örömujjongása és az újjáteremtés viszi át majd a beteljesülésbe azt a világot, aminek ma az egyik zavaros napját éljük.

3.4. Játék-motívum a keresztény hagyományban

A keresztény hagyomány a szentírásként olvasott Bibliával és az egyház liturgikus életével való intenzív kölcsönhatásban dolgozta ki a maga játékteológiáját. Ez a játékteológia hagyománytörténetileg szerves kapcsolatban áll ugyan az antik humanizmus *eutrapelosz-*eszményével, ám már az első századoktól kezdve túlhaladja a hellén kereteket, és újjáformálódva elnyeri a maga sajátosan keresztény karakterjegyeit. Ebben a hagyománytörténetet feldolgozó fejezetünkben a kereszténység előtti hatások felvázolása után először a patrisztikus szerzőket tárgyaljuk, majd Szt. Tamás erkölcsstani hangoltságú játékteológiáját mutatom be. Végül a misztikus teológia hagyományrétegében tekintjük át a játék szimbólumnyelvének megnyilatkozásait.

3.4.1. Az antik humanizmus életbölcssége

Már korábban (3.1.2) tettünk utalást arra a tényre, hogy a játék-motívum filozófiai és teológiai hagyománytörténete jóval a kereszténységet megelőző időkbe nyúlik vissza. Mielőtt rátérünk a játék-szimbolika keresztény hagyományban való jelenlétének részletező tárgyalására, ebben az alfejezetben bemutatjuk az antik humanizmusnak a játék-témához szorosan kapcsolódó eszmei elemeit, hogy ezáltal világosan érzékelhető legyen a játék keresztény eszmetörténetének az antikvitáshoz kapcsolódó gyökérzete. Elébe vágva fejezetünk gondolatmenetének, azt mondhatjuk, hogy a játszó emberről szóló görög életbölcsség azért fontos a számunkra, mert az később helyet kapott a keresztény teológiai hagyomány szívében.

Hol találjuk meg a játék-motívum keresztény hagyományszálának a kereszténység előtti forrásvidékét? A kérdés megválaszolása egyszerre tűnik könnyűnek és reménytelenül nehéznek. A görög filozófiai irodalom ismeretében először kézenfekvőnek látszik az a válasz, hogy Hérakleitosz, Platón és Arisztotelész nyomán nyert polgárjogot a játék-téma a filozófiában. Mélyebbre tekintve azonban kirajzolódik a játék-szimbolikának az a kultúrkörök határait átlépő szövete, amely kérdésessé teszi a téma görögöktől való eredeztetésének koncepcióját. Ebben az összefüggésben figyelemre méltó például az a tény,

hogy különböző népek mitológiái egyaránt tudnak játszadózó és táncoló istenségekről, akiknek „a mosolya adott a kozmosz dolgainak létet és fennállást”.²²⁶ Úgy tűnik, mintha ez az emberiség egyetemes színjátékos tevékenységével összefonódó játék-téma kortalan és eredetét tekintve a színjátszáshoz hasonlóan földrajzilag is behatárolhatatlan lenne (3.1.2). A görögök csak annyiban játszanak kitüntetett szerepet a mi szempontunkból, hogy az európai kultúrkör színjátszás-történetéhez hasonlóan a játék-motívum teoretikus feldolgozását is elsősorban tőlük inspirálva végezte el a keresztény kultúra.

Lássuk tehát a görög gyökereket! Hérakleitosz „idő-gyermekről” szóló mítikus látomását (3.1.2), valamint Zeusz, Dionüosz, Hermész, Apollón és Héraklész játékos gyermeki ábrázolásait lényegében a játék „világtitokkal” való szoros kapcsolatának korai megsejtéseiként értékelhetjük.²²⁷ Platón az, aki először fejt ki szabatosan az emberi élet játékos komolyságára vonatkozó gondolatait (3.1.2). Ezeket a gondolatcsírákat később az újplatonizmus szellemi mesterei egész játék-misztikává fejlesztették. Platón arra hívja fel a figyelmünket, hogy minden játék egyúttal a komoly dolgokra való gyakorlás is (Nomoi 643C, 794A). Hugo Rahner Platón ezen gondolatainak hatása alá kerülve ezt írta: „így csak olyasvalaki beszélhet, aki Istenre, minden lények lényegére fölpillantva meglátta minden földi dolog igazi viszonyát, és azért az embert és az emberi sorsot nem veszi sem komolyabban, sem kevésbé komolyan, mint az egy csodálatos játékszert megillet. (Platón, a görög életművészet *ludimagistere*) ismeri a középutat komolyság és tréfa, a lét tragikumuma és az élet játékának való derűsen bízó odaadás között”.²²⁸ A keresztény hatástörténete miatt is jelentős újplatonikus filozófus, Plotinosz kifejezése szerint az ember „élő játékszer” Isten kezében, tehát nemcsak játékfigura, amelyet ismeretlen hangulati szeszély ereje lódít meg, vagy állít földre; hanem Isten művészi örömeinek tárgya, s ezért – mint Platón mondta – legjobb tulajdonsága az, hogy játszó lény, aki sokféle tevékenységében a neki adott mérték szerint könnyedén, bölcsen, szépen és komolyan utánozza Isten teremtő erejét.²²⁹ Plotinosz így ír: „A mindenség Élete a maga bőségéből megteremt minden dolgot, és mert él, tarka sokféleséget teremt; nem hagyja abba, szüntelenül teremt a szép, formás, eleven játékokat”(Enneade III, 2, 15).²³⁰ Az újplatonizmus (és a benne foglalt játék-misztika) erős hatással volt a patrisztikus kor egyházatyáira és köztük a keresztény teológia egyik meghatározó alakjára, Szt. Ágostonra.

Arisztotelész is úgy gondolja, hogy „az üdítő pihenés és a vidám játék szükségesnek látszik az élethez”(Eth. Nik. IV, 14, 1128b).²³¹ Az az ember, aki rátalál az erényes élet mértékletes középutjára: *eutrapelosz*. Arisztotelész embereszménye, az *eutrapelosz*, a kiegyensúlyozott középut emberét jelenti, középen a mindenáron vidám bohóc és a makacs komolyság merev faszentje között.²³² Másfél évezred múltán majd Aquinói Szt. Tamás eleveníti fel, és értékeli újra keresztény szempontból a Filozófus által *eutrapelia*-nak nevezett „játékos” erényt (4.4.3). Az antik világban mindvégig az *eutrapelosz* maradt az eszményi ember személyiségének a legfontosabb karakterjegye. Ennek megfelelően például Aelius Spartianus, Hadrianus császár életrajzírója, úgy rajzolta meg a császár jellemét, mint a *homo ludens* lelki magatartásának, a komoly vidámság lebegő középutjának szinte klasszikus

²²⁶ id. Rahner, H., *Der spielende Mensch*, Einsiedeln 1952, 20.

²²⁷ vö. Rahner, 18-19.

²²⁸ Rahner, 16-17.

²²⁹ vö. Rahner, 28.

²³⁰ Rahner, 19.

²³¹ Rahner, 8.

²³² vö. Rahner, 8.

példáját: a császár „szigorúan örvendező, komolyan vidám, ravaszul együgyű ember volt, olyan, aki soha semmiben nem volt csak egyféle”(Vita Hadriani XIV, 11).²³³

Egy zsidó származású, de kivételes görög műveltséggel rendelkező filozófusnak a gondolataiban, a Biblia kultúrájának az antik humanizmussal való találkozását érhetjük tetten. Alexandriai Philón a népek történetére alkalmazza Hérakleitosznak azt a gondolatát, hogy minden „folyik”, mozgásban van: a világ tervének folyvást egyenlítő igazságossága megteremti és elsöpri az emberi kultúra egyes birodalmait, és mindig újonnan osztja el a történelmi hatóerőket és feladatokat. De ez nem evilági, kegyetlenül könyörtelen sors, hanem az isteni Logosz játéka (Quod Deus sit immutabilis 176).²³⁴ Máshol Philon Istennek az izraelita történelemben véghezvitt csodáiról így ír: „aki nem hiszi ezt, az mit sem tud Istenről, sohasem kutatott még utána. Hisz különben megismerte és mélyen felfogta volna, hogy mindezek a paradoxonok és balgaságok csak Isten játékszerei. Ehhez csak az Úr nagy és minden komolyságra méltó műveit kellene megsejtelnie, az eget, a csillagokat és a földet”(Vita Moysis I, 38, 212).²³⁵ Philon e meglátásai kiválóan alkalmasak arra, hogy átvezessenek minket az antik humanizmus eszmeiségéből a keresztény teológiai kultúra játéokra vonatkozó hagyományanyagába.

3.4.2. A patrisztikus kor egyházatyái a játékról

A játszó ember legjellemzőbb vonása az, hogy ez az ember „komolyan vidám”, (ὄνριρ σπουδογέλοιορ), tehát mindig kétarcú: az oldott szellemi függetlenségnek, a győzhetetlen biztonságnak az embere, – de éppúgy a szenvedésé és a könnyeké is. Csak az a valóban „játszó ember”, aki lelkiileg egységbe fogja ezt a két ellentétet, aki a könnyek között mosolyog, és minden földi vidámság mélyén megtalálja az elégtelenség seprejét.²³⁶ „Ebben a könny és mosoly, vidámság és tűrés között lebegő lelki magatartásban írták meg az egyházatyák legszebb lapjaik egynéhányát a földi élet „isteni gyermekjátékáról””.²³⁷ A keresztény igazság fényében az emberi életet, Alexandriai Kelemen szavaival szólva, valóban „isteni gyermekjátéknak” lehet nevezni, mert legyőzzük – nem ugyan a komolyságát, de a tragikumát.²³⁸ Később ugyanígy vélekedik Hitvalló Maximosz is, aki ezt írta egy helyen: „ez a földi élet a jövőendő, az isteni, igazi élethez, az élet ősmintájához viszonyítva csak gyermekjáték... Mi magunk, akik úgy nemzödtünk és születtünk, mint a többi földi élőlény, aztán gyermekek lettünk, végül az ifjúságból a ráncos öregségre jutottunk, hasonlóan a virágszálhoz, amely csak egy pillanatig él, aztán meghalunk és a másik életbe jutunk át – valóban méltán számíthatunk Isten gyermekjátékának”.²³⁹ Hitvalló Maximosz tanítása szerint az ember mulandó élete azért játék, mert egyszerre „mindig újból folyékonyvá váló és változásra kész szilárdság”, és fordítva, „szilárdan körülhatárolt folyás” (Ambigua 262). Maximoszt erre a gondolatra Nazianzi Gergely csodálatos mondata indította Ceasarius sirbeszédéből: „Az ember élete, testvéreim, az elevenség elröppenő pillanata, gyermekjáték a földön, fénylő árnyék, elszálló madár, hullámon tovasikló hajó nyoma, por, finom köd, reggeli harmat, kinyíló virág”(Oratio VII, 19).²⁴⁰

²³³ id. Rahner, 34.

²³⁴ vö. Rahner, 18.

²³⁵ id. Rahner, 49.

²³⁶ vö. Rahner, 29.

²³⁷ Rahner, 29.

²³⁸ vö. Rahner, 35-36.

²³⁹ id. Rahner, 27.

²⁴⁰ id. Rahner, 39.

A Hugo Rahner könyvében található áttekintésből kiviláglik, hogy az egyházatyák játékmisztikája gyakran egy-egy szentírási helyhez fűzött kommentárokból nőtt ki. Így például Zakariás prófétánál ez olvasható az eljövendő messiási üdvösség és béke egyik látomásában: „És Jeruzsálem városának terei tele lesznek fiúkkal és leányokkal, akik játszadoznak majd terein”(Zak 8,5). A megváltott gyermekségnek ez a békéje azonban már az Egyházban, „Isten városának” előképében kezd beteljesedni. Alexandriai Cyrill azért így értelmezi ezt a szöveget: „Ez azoknak a nagy csapata, akik semmi mások, mint kisgyermek, azaz éppen most jutottak a hitre. Ők azok, akik szinte a Lélektől vezérelt táncukkal olyan széppé teszik a várost, – vagyis az Egyházat”(Commentarium in Zachariam, 40).²⁴¹ Az Istenből született keresztény hite és a megváltásban lelt öröme igazi játék, s az Egyház szépséggel telik el a tánclépésektől, amelyeknek ritmusát a Szentlélek adja. Hasonlóképpen magyarázza Jeromos is a zakariási szöveget: „Az utcákat játszó fiúk és kislányok töltik be. De ez csak akkor történik, ha a városok biztonságot és mélységes békét élveznek. Ezt mondhatjuk el az Egyházzal. Benne a lélek öröme testi mozdulatokban fejeződik ki, és gyermeki tánclépésekben fogják mondani Dáviddal: „Táncolni és játszani akarok az Úr színe előtt”(In Zachariam II, 8).²⁴²

A játék keresztény teológiatörténetében kitüntetett figyelmet érdemel még a Péld 8,30-31 exegezise. Az Isten arca előtt játszó Bölcsesség sugalmazott képe, a patrisztikus kor teológusainak alkalmat adott egy mély játékteológia kifejtésére. Mivel azonban a Septuaginta fordítás az itt használt héber szót „örvendezik”-nek fordította, egészen Jeromos koráig háttérben maradt az a tény, hogy itt kifejezetten a Bölcsesség „játékáról” van szó Isten előtt. Tertullianus az isteni Bölcsességet a Teremtő „mintázótársának” nevezi (Adv. Hermogenem 18).²⁴³ Origenész így értelmezi Isten gyönyörködését az előtte játszó Bölcsességben: „ebből világossá válhat, hogy Isten mindenkor csupa öröm” (De principiis I,4,4).²⁴⁴ A 4. században aztán – védekezésül az Atya és a Fiú lényegi egyenlőségét tagadó arianizmus ellen – az Isten színe előtt játszó Bölcsességet a Logoszra magyarázták, és ennek titokzatos játékát belevonták a három-egy Istenség misztériumába. A „játszó Logosz” képét megtaláljuk Nazianzi Gergely egy híres verssorában: „A fönséges Logosz – játszik. Tarkabarka képekkel ékesíti tetszése szerint minden módon a kozmoszt” (Carmina I,2,2 v. 589sk).²⁴⁵ És Nazianzi konzseniális magyarázója, Hitvalló Maximosz, ebből a versből kiindulva az isteni játék egész misztikáját fejt ki az Ambigua című művében. A keresztény ókor legjelentősebb teológusai foglalkoztak a játék-szimbolika teológiai alkalmazásának kérdéseivel, így – amint az Hugo Rahner átfogó tanulmányából látható – többek között Tertullianus, Alexandriai Kelemen, Origenész, Eusebius, Nazianzi Gergely, Hitvalló Maximosz, Jeromos, Ágoston és Alexandriai Cirill járultak hozzá a játék-teológia kidolgozásához.

Megemlítjük, hogy a „játék” szónak bizonyos negatív felhangja is megfigyelhető az egyházatyáknál, például Szt. Ágostonnál vagy Aranyszájú Szt. Jánosnál is. Az ókori Rómában és az egész birodalomban fontos etikai problémákat vetett fel a cirkuszi játékok kérdése. Olyan jelentős gondolkodók szóltak hozzá a játékoság ezen elhajlásaihoz, mint például a sztoikus M. T. Ciceró vagy a keresztény Szt. Ágoston. Ciceró irányelve így hangzik: „A játékban is mértéket kell tartani, hogy szertelenkedve mindent el ne pazaroljunk és a multság hevében valami illetlenségre ne vetemedjünk. Egyébiránt a mi Mars-mezőnk és

²⁴¹ id. Rahner, 47.

²⁴² id. Rahner, 47.

²⁴³ vö. Rahner, 23.

²⁴⁴ id. Rahner, 24.

²⁴⁵ id. Rahner, 25.

a vadászat elég alkalmat ad tisztességes időtöltésre”(Cicero: A kötelességekről).²⁴⁶ Az az Ágoston, akinek egész életében kedvenc szórakozása volt az oroszánvadászat, szintén lát veszélyeket a játékokban: „Egy legyőzött sem szereti a versenyjátékokat; ám azok szépségéhez az ő veresége is hozzátartozik; ez pedig valamiképpen az igazság tükörképe (*imitatio veritatis*) is. Az efféle játékok éppen azért is tilosak számunkra, mert a dolgok árnyképétől félrevezetve, könnyen eltévelyednénk”(Az igaz vallásról XXII,43).²⁴⁷ A különböző fajta játékok erkölcsi megítélésének kérdéseit majd Szt. Tamás tárgyalja a keresztény teológia látószögéből a *Summa Theologiae*-ban (ld. 4.4.3).

Eddig az ókeresztény spekulatív teológia játékkal való kapcsolatát kíséreltük meg bemutatni. Mielőtt továbblépnénk a középkori teológia absztrakt világába, bemutatunk egy szemelvényt Perpetua és Felicitas vértanúaktájából, amely erőteljesen illusztrálja a játék-szimbolika és a keresztények mennyei beteljesülésről alkotott elképzelésének mély kapcsolatát. A vértanúaktában leírt egyik prófétai látomás a dicsőséges vértanúknak mennyei fogadtatását ábrázolja: „közel értünk ahhoz a helyhez, melynek falai mintha fényből épültek volna, s annak a helyiségnek az ajtaja előtt négy angyal állott, akik fehér stólába öltöztettek minket. És bementünk és hallottuk, hogyan mondják szüntelenül: Szent, Szent, Szent! (vö. Jel 4,8). Ugyanott láttuk, hogy ül egy valamilyen tisztos, idős férfi, akinek haja olyan volt, mint a hó, arca fiatalos, kinek lábát nem láttuk. Jobbról és balról négy vén volt, s mögöttük is még több másik vén állott. És miután beléptünk, csodálkozva megálltunk a trón előtt, és a négy angyal felemelt bennünket, és megcsókoltuk Őt, aki kezével megsimogatta arcunkat. A többi vén pedig azt mondta nekünk, hogy álljunk fel. Felálltunk és békecsókot váltottunk. A vének ezt mondták nekünk: „*Ite et ludite!* Menjetek és játsszatok!” Én így szóltam Perpetuához: „Kívánságod teljesült!” Ő ezt mondta nekem: „Istennek hála, hogy miként testben vidám voltam, most itt is derűs vagyok”.”²⁴⁸

3.4.3. Aquinói Szent Tamás a játékról

A keresztény teológiai gondolkodást sok évszázadon át meghatározó *Summa Theologiae*-ban három egymást követő *articulus* a játéktevékenység teológiai-erkölcsi értékelésével foglalkozik (S.th. II-II, q.168. a.2-4.). Szent Tamás játék-etikájának ezt a forrásszövegét az alábbiakban tartalmilag összefoglalva mutatom be.

Szent Tamás a skolasztikus tárgyalásmódnak megfelelően kérdésekben veti föl a játék körüli teológiai problémát, és részletes diszkusszióba ágyazott tömör következtetésekkel adja meg a maga állásfoglalását egy-egy kérdésben. A játékot tárgyaló kérdések és válaszok szövegekörnyezetből való kiemelése a tárgyalás vázlatát adja meg:

„Vajon lehet-e valamiféle erény a játékokban?...

...A játékoknál és a tréfáknál, melyek néha a lélek vigasztalására hasznosak, az az erény található, amit *eutrapeliának* (jómodor, udvariasság, „jó fordulat”) hívnak...

Vajon a túlzott játékban lehet-e bűn?...

...Minthogy a játékos és tréfás dolgokat dicséretesen az értelemnek alávetve is lehetne irányítani, (a túlzott játékok) kimenetele mindig bűn: néha halálos a cselekedet fajtája miatt, néha bocsánatos a szükségesség körülmény hiánya miatt...

Vajon van-e valamiféle bűn a játék hiányában?...

²⁴⁶ id. Redl K. (szerk.), *Az égi és a földi szépről*, Budapest 1988, 428.

²⁴⁷ id. Redl, 100.

²⁴⁸ közli Vanyó L. (szerk.), *Vértanúakták és szenvedéstörténetek (ÓI VII.)*, Budapest 1984, 83.

...Akik a játékban olyan hiányosságot engednek meg, hogy egyrészt maguk semmi élvezhetőt nem visznek bele, másrészt a másik révén előidézett megfelelően élvezhető dolgokat elvetették, bűnt követnek el. Azok viszont nem, akik a játékok alatt eltávoznak.”²⁴⁹

Szent Tamás állásfoglalásának megértéséhez tudnunk kell, hogy a keresztény hagyománynak vannak bizonyos problémái a játék megítélését illetően. Szent Tamás ezt a háttérrel néhány szerző idézésével illusztrálja:

„Nem úgy hozott világra minket a természet, hogy azt képzeljük, hogy játékokra és tréfára lettünk alkotva, hanem inkább a komolyságra, egyes fontosabb és nagyobb tudományok elsajátítására” (M.T. Cicero).²⁵⁰

„Az Úr mondja: – *jaj nektek, kik nevettek, mert sírni fogtok.* – Ezért nemcsak a zabolátlant, hanem mindenféle tréfát kerülendőnek tartok” (Szent Ambrus).²⁵¹

„Nem Isten adja a játékot, hanem az ördög. Halljad, mit szenvedtek néha, akik játszottak. *Leült a nép, hogy egyék és igyék, és fölkelt, hogy játsszék*”²⁵² (Aranyszájú Szent János).²⁵³

Tamás, saját álláspontjának megvilágítására egy Szent János evangélistáról szóló történetet idéz, amely a *Collationes Patrum*-ban olvasható: „némelyek megbotránkoztak, amikor fölfedezték, hogy tanítványaival együtt játszik. Erre ő meghagyta egynek azok közül, akiknél új volt, hogy feszítse meg, s miután ezt több ízben megtette, megkérdezte tőle, vajon meg tudná-e tenni folyamatosan. Mire az illető azt válaszolta, hogy ha folyamatosan csinálná, akkor eltörne az új. Ekkor Szent János hozzátette, hogy hasonlóképpen eltörne az emberi lélek is, ha soha sem lazulna meg a maga megfeszítettségéből. Az ilyen mondásokat, vagy tetteket tehát, amelyekben csupán a lélek élvezetét kereshetjük, játékosoknak vagy tréfásaknak mondjuk. És ezért szükséges, hogy néha igénybe vegyünk ilyeneket mintegy a lélek pihentetésére”.²⁵⁴ Tamás Arisztotelész nyomán tehát arra hivatkozik, hogy a tisztességes (és nem istentelen) játék, ha az nem lázad az értelem szerinti viselkedés ellenében, erényt foglal magában (*eutrapélia*), és így önmagában nem rossz. Az erény klasszikus fogalma megköveteli azt, hogy az erényes cselekedet, és így a játék tevékenysége is hozzárendelődjék valami máshoz. Tamás a problémát a következőképpen oldja fel: „(bár) maguk a játék cselekedetei saját fajtájuk szerint nem rendeltetnek hozzá semmilyen célhoz, de a gyönyörűség, amely az ilyen cselekedetekben van hozzárendeltetik a lélek felüdüléséhez és nyugalomához. Így, ha mértékletes, lehet élni a játékkal”.²⁵⁵ Alátámasztásul két idézet: „*azt akarom mégis, hogy kíméld magad, mert illik a bölcshez, hogy közbe-közbe leeresse a munkához megfeszített íjat*”(Szent Ágoston), valamint: „*játékkal és tréfával pedig lehet élni, de úgy, mint az álommal és más pihenéssel akkor, amikor nehéz dolgoktól kimerültünk*”(M.T. Cicero).

A túlzott játék bűnösségének kérdését az egész életüket játéknak szentelő színészek példáján világítja meg a legjobban Szent Tamás. Ezt írja: „a játék szükséges az emberi érintkezéshez. Mindarra pedig, ami hasznos az emberi érintkezéshez, bizonyos megengedett

²⁴⁹ S. Thomas Aquinatis, *Summa Theologica*, Párizs 1885, II-II, q.168. a.2-4.

²⁵⁰ S. Thomas, S.Th. II-II, q.168. a.2.

²⁵¹ S. Thomas, S.Th. II-II, q.168. a.2.

²⁵² Kiv 32,6

²⁵³ S. Thomas Aquinatis, *Summa Theologica*, Párizs 1885, II-II, q.168. a.2.

²⁵⁴ S. Thomas, S.Th. II-II, q.168. a.2.

²⁵⁵ S. Thomas, S.Th. II-II, q.168. a.2.

feladatok szánhatók. És ezért az a színészek feladata, ami az embereknek nyújtott vigasztalásra van rendelve, önmagában nem tiltott, és nincsenek a bűn állapotában mindaddig, amíg mértéket ismerve játszanak, azaz nem használnak meg nem engedett szavakat vagy cselekedeteket a játékban, oda nem illő időben vagy dolgok közben. És bár, összehasonlítva más emberekkel, nem végeznek az emberi ügyekben más feladatot, ... (viszont) más komoly és erényes munkájuk van”.²⁵⁶

A túlzott játékkal szemben a másik végletet a játék teljes hiánya jelenti. Itt is felmerül a kérdés, hogy magában foglal-e valamilyen bűnt a játéktól való teljes tartózkodás. Szent Tamás a maga véleményét Arisztotelész nyomán fogalmazza meg, aki szerint a játékosság hiánya hiba, „bár a játék hiánya kevésbé hibás, mint a játékban való túlzás”(Arisztotelész).²⁵⁷ „Mindaz, ami az emberi dolgokban az értelem ellen van, hibás. Az pedig az értelem ellen van, ha valaki terhére van másoknak. Gondolj bele: miközben semmi gyönyörködtetőt nem nyújt, mások gyönyörűségének gátat vet... Akik pedig a játékban hiányoznak, maguk nem mondanak semmi nevetségeset, azok számára viszont kínosak, akik mondanak ilyet, mert ti. mások mértékletes játékát nem fogják föl. És ezért az ilyenek vétkesek, és durvának és falusinak mondják őket...”²⁵⁸

Szent Tamás tehát állásfoglalásában az antik *aurea mediocritas*, vagyis az „arany középút” bölcsességét képviseli, egyaránt elhatárolva magát a játékra vonatkozó rigorista és laxista véleményektől. Itt a játék megítélése kapcsán különösen érdekes az a Szt. Tamásra máskor is jellemző „teológiai manőver”, hogy az újplatonizmus anyagiságot leértékelő szellemiségével szemben, a Filozófus (vagyis Arisztotelész) tekintélyére hivatkozva, Tamás kívül helyezi magát az augustinus teológia erkölcsi ízlésén, és kiegyensúlyozott tanítást ad egy test és lélek egységét érintő teremtés-teológiai problémában. Tamás konklúziója azért is nagy jelentőségű, mert a *doctor angelicus* szentség-eszményéről árulkodik: a játék hiányának a bűnnel való kapcsolatára vonatkozóan kimondott ítélet pozitív megfogalmazásban azt jelenti, hogy a keresztény szent személyiségéből nem hiányozhat bizonyos szelíd játékosság.

3.4.4. A misztikus játék-teológia máig jelenlévő hagyományszála

Joseph C. McLelland írja: „A nagy teológusok fölfedezték az istenszerlemnek a királyi játékát... A Szt. Tamás által kidolgozott nagyszerű teológiai rendszer is egy fajtáját jelenti a játékoknak. Az absztrakt teológia játékát bizonyos – az elménket az „Istennek” nevezett cél felé mozgásba lendítő – fogalmak és kategóriák követésében szerzett tiszta örömejt játsszuk. Azonban élete vége felé Tamás felhagyott az írással, miután egyszer a szentmisén megjelent neki az élő Krisztus. Ezt követően már csak egyetlen újabb munkát írt, az Énekek Éneke kommentárját”.²⁵⁹ Szt. Tamás e misztikus élménye révén bizonyos értelemben kinőtte az akadémikus teológia szellemi játékának a kereteit, és a misztikus teológiában találta meg újra a maga mondanivalóját. Ebben az alfejezetben a misztikus teológia hagyományrétegének a játék-szimbolikával való kapcsolatát tekintjük át, ismét szorosán követve Hugo Rahner fejtegetéseit.

„Egy olyan tanításba hatolunk be, amely az iskolás dogmatikában nem éppen otthonos, de annál buzgóbban művelték a misztikusok celláiban: ez pedig a kegyelmi kiválasztás isteni játékaról szóló tanítás. A keresztény misztikus olyan ember, aki a látható dolgokon keresztül a kifejezhetetlenre tekint. Ha Urának keresztjére pillant, akkor a láthatónak kínos balgaságán túl kitérülnek neki az Isten kegyelméből és a megváltásból fakadó biztonságos otthon fénylő

²⁵⁶ S. Thomas, S.Th. II-II, q.168. a.3.

²⁵⁷ S. Thomas, S.Th. II-II, q.168. a.4.

²⁵⁸ S. Thomas, S.Th. II-II, q.168. a.4.

²⁵⁹ McLelland, J. C., *A serious playfulness, in The Way 31* (1991) 196-205 (Humor and Play), 201.

távlatai; s lelkének mélye és Isten szíve között megkezdődik az a „csodálatos csere”, amelyet „a kegyelem játéknak” érez:

„A hívőnek játék, mikor / kegyelmed átkarolja őt, / örömmek tengerét szüled, / s a menny kapuját megnyitod” (Béda Venerabilis)

A misztikus ezt a kegyelmi ajándékot isteni játéknak érzi, mert úgy éli meg, mint minden kapu felszakítását, teljesen kiszámíthatatlan belesodródást az isteni szeretet életfolyamába. A lélek legmélyén ilyenkor megismétlődik az, ami egykor az isteni Szentháromság ölen történt: Isten határtalan szeretete eltökélte a megváltást, és ezzel megkezdődött a megtestesülés játéka. A misztikus a maga odaadását a kegyelemnek úgy éli meg, mint lemerülést valami egészen új szabadság folyamába, mint a gyermeki kötetlenség kezdetét, mint egy határtalan szeretetnek való kiszolgáltatottságot.²⁶⁰ Így kéri Magdeburgi Mechtild az emberré lett urat, „tárja fel előtte a játszó áradatot, amely a Szentháromságban lebeg, s amelyből egyedül él a lélek”(Az istenség áradó fénye).²⁶¹ És egy Altheit nevű trochauti apácához így beszél Krisztus: „Tekintélyes külsőt akarok neked adni, te lennél a legerőteljesebb priorisszája ennek a kolostornak, aki valaha is volt, a legboldogabb is; de akkor nem játszhatom veled többé kegyelem játékat, mint különben tenném. Válaszd hát, ami tetszik!” És Altheit így felel: „Uram nem tudom nélkülözni kegyelmedet”(Könyvecske a túlradó kegyelemről).²⁶²

„Miért beszélhet így a misztikus a kegyelem „játékaról”? Tapasztalatból tudja, hogy Isten szuverénül, örök előrerendeléssel ajándékozza szeretetét, és mégis úgy, hogy nem tesz erőszakot teremtményének szellemi szabadságán, kiszámíthatatlanul és mégis végtelenül mély értelmű módon; tudja, hogy szabad egyszerűen belevetnie magát ebbe a szakadékba, hogy lehet gyermeki és balgatag, mégsem veszejt el magát. Mert a kegyelem isteni játéknak alapszabálya: „Aki veszít, az nyer!” – mint a spanyol jezsuita fráter, Rodriguez Alfonz írta „Isten játéka a lélekkel” című mély értelmű traktátusában. Ami felületesen nézve sorsnak, szenvedésnek, vagy keresztény kifejezéssel a kereszt látszólag értelmetlen megsemmisülésében való részvételnek látszik, az a pillantásával minden fátylon áthatoló misztikus számára az örök szeretet csodálatosan kigondolt játéka, olyan sokoldalúan, olyan gondosan, amire csak a szeretet képes, – sőt egyenesen egyénre méretezett: „Isten játéka különböző a különböző embereken” – mondja Bergamói Venturino. Nem egy kicsi apáca negédes gondolata hát csak, ha Liseuxi Teréz azt kívánja, legyen egyszerűen Jézus játékszere, „értéktelen kis labda, amelyet a gyerekek földhöz vágznak vagy félrelöknek egy sarokba, de ha tetszik, éppúgy szívükhöz is szoríthatnak” (Egy lélek története). Ellenkezőleg: itt a kegyelem lényegébe való alapvető, egyszerűen evangéliumi belátás jut szóhoz. Az emberségnek ezen a legmagasabb síkján, a szentek birodalmában újból megismétlődik a komolyság és a játék egysége, amelyből már Platón is megsejtett valamit: mindent megtenni és mégis semminek tartani magunkat, vagy az Úr szava szerint: „És ha mindent megtettetek, amit rátok bízta, mondjátok: haszontalan szolgálak vagyunk” (Lk 17,10). Egy nagyműveltségű kínai keresztény olvasta Teréznel a kegyelmi játéknak ezt a misztikáját, mélyen hatott rá, és ezt írta róla: „Mint Shakespeare és Lao-tse, Teréz is olyan finom érzékű és egyszerű, hogy visszaérkezik a naivitáshoz, mert ismeri a balgaság értékét” (John Wu-Kien-yong: A szeretet tudománya). És Walter Nigg azt mondja erről a kívánságról – hogy ti. Isten játékszere legyünk: „a szív olyan muzsikájáról árulkodik, amely csak egy szentben van meg” (Nagy szentek). Mert a keresztény ember legmélyebb komolysága abban rejlik, hogy a hívő és szerető ember tud „játszani”: csak az Istenben otthonára lelt lélek derűs. Ennek a

²⁶⁰ Rahner, H., *Der spielende Mensch*, Einsiedeln 1952, 50-51.

²⁶¹ id. Rahner, 51.

²⁶² id. Rahner, 51-52.

csodálatos emberszemléletnek rejtett kincsei közül talán semmi sem fejezte ki szebben, találóbban a „komoly vidámságú” keresztény ember végső titkát, mint egy keleti szerzetesnek ez a mondása: „Megrövidíteni az éjszakai alvást, kihasználni a nappal óráit, nem kímélni sajátmagunkat, s a végén megérteni: mindez tréfa – igen, ez komoly dolog”.²⁶³

3.5. A szisztematikus teológia játékelemei

Ebben a fejezetben a keresztény hit legfontosabb tartalmainak a játék-szimbolikával való benső kapcsolatát fogjuk megvizsgálni. Hagyománytörténeti összegzésünkéből már látható, hogy a játék metaforikus nyelve természetesen módon kínálja magát a dogmatika olyan alapvető témaköreiben, mint az élő Istenről szóló tanítás; a teremtésről, emberről, megváltásról, kegyelmi életről szóló tan; vagy a végső beteljesedésről szóló teológiai tanítás. Mivel ezek a témakörök hitünk struktúrájának a gerincét jelentik, lényeges mondanivalója lehet annak az alábbiakban kifejtendő megfigyelésünknek, hogy a játék szimbólumnyelve a keresztény hit belső világát e dogmatikus jelentőségű pontokon nagy heurisztikus erővel tudja megragadni.

A teológia „tengelyével” kapcsolatba kerülve óvakodnunk kell az elhamarkodott vagy elnagyolt kijelentésektől. Megállapításainkban nagyrészt arra a kutatási anyagra fogunk építkezni, amelyet Hugo Rahner a *Der spielende Mensch* (1948) című munkájában tett közzé. A szerző filozófiai, teológiai és misztikus irodalomból vett – az egyház minden korszakát reprezentáló – hagyományanyag felvonultatásával egyrészt világosan kimutatja a „játék”-motívum jelenlétét a keresztény teológiai hagyomány egész folyamában; másrészt az idevágó hagyományanyag rendszerezésével egy szisztematikusán kidolgozható, a dogmatika rendszeréhez kulcspontokon illeszkedő játék-teológia körvonalait vázolja föl. Hugo Rahner maga, a könyv megírásával kitűzött célt így fogalmazta meg: „fejtegetéseink, amelyeket az antikvitás és a régi egyház feledésbe merült kincseiből veszünk, kísérlet szeretnének lenni az élet e játékának teológiai és vallásos értelmezésére”.²⁶⁴ (Itt jegyezzük meg, hogy Karl Rahner, az öccs, ezt a könyvecskét gyakran „a bátyám legjobb műve”-ként emlegette.²⁶⁵) Jelen fejezetünk Hugo Rahner könyvének négyes beosztását követi, és az ő fejezetcímeit veszi át alfejezetcímekként. Szerzőnk „a játszó Isten” témájából kiindulva, „a játszó ember” és „a játszó Egyház” témák feldolgozása után jut el „a mennyei táncjáték” tárgyalásának csúcspontjához. A gondolatmenetnek ez az íve nemcsak az üdvtörténeti szempontnak felel meg, hanem lényegi összefüggésekre is rávilágít.

3.5.1. A játszó Isten

Hugo Rahner meglátása szerint nem foghatjuk fel a játszó ember titkát, ha először nem beszélünk áhítatos tisztelettel a játszó Istenről, illetve arról a teremtő Istenről, aki roppant játékával létrehívta a világot. Mi jogosít fel egyáltalán minket arra, hogy Istennel és az ő teremtő művével kapcsolatban játékról beszéljünk? A Szentháromságos Isten a maga transzcendenciájában az önmagában fennálló Létteljesség, a személyes szeretet önmagába visszatérő extázisa. Az Istenség létének ezt a teremtéstől független önmagábanvalóságát, belső teljességét (bár pusztán a sápadt analógia erejéig, de mégis csak) az átszellemült tánc, vagy az önmagáért való játék célosságtól mentes ünnepélyességének szimbolikájával tudjuk megragadni. (Többször is említettük már, hogy a Péld 8,30-31 is ebben a játszadozó, táncoló létmódban ábrázolja a szent Bölcsességet.) Azt persze azonnal le kell szögeznünk, hogy nem

²⁶³ Rahner, 52-53.

²⁶⁴ Rahner, 10.

²⁶⁵ Karl Rahner bevezetője a Hugo Rahner emlékszámhoz, in *Szolgálat 15* (1972)

a komolysággal szembeállítva beszélünk játékról: a mi értelmezésünk szerint komolyság és játék testvérek Istenben.²⁶⁶

A *creatio ex nihilo* keresztény tanítása rávilágít arra, hogy Isten nem csupán a létezők fölött, hanem a nem létezők fölött is Úr, hiszen ő szólít létbe mindent, ami van. „Amikor azt mondjuk: a teremtő Isten „játszik”, ebben a képben az a metafizikai belátás rejlik, hogy a világ és az ember teremtése ugyan istenien mélyértelmű, de Isten számára semmiképpen sem szükségszerű cselekedet.”²⁶⁷ A Teremtő szabadon és szuverén módon, de annál nagyobb művészi gonddal alkotja meg teremtői művét, mégpedig saját dicsőségére és isteni gyönyörűségére. Ez az istenkép egyaránt átfogja a mindenható Ősöreg és a világlabdával játszó Istengyermek középkori művészetből ismerős ábrázolásainak üzenetét. Ha nélkülöznünk kellene a „játszva teremtő” Isten képét, akkor bizony nehezen tudnánk kifejezni az isteni teremtő tevékenységben mindig jelenlévő transzcendens dimenziót.

„A teremtés a maga kozmikus játékát játssza Isten előtt, az atomok és csillagok körtáncától az emberi génusz komoly-szép játékáig és addig a boldog táncig, amelybe az Istenhez hazatérők állnak bele.”²⁶⁸ Korábban (4.2.2) már utaltunk arra, hogy a keresztény hit a maga kontemplatív érzékenységével észreveszi a teremtés szüntelen „ kozmikus liturgiáját” maga körül. Nagyon figyelemre méltó, hogy a folytonos játékban létező Univerzum képe egyetlen világvallástól sem idegen. Keresztény tartalmában azonban ez a metafora kifejezetten a teremtett világ Istentől kapott autonómiáját sejteti. A Játéknak a belső szabadsága teszi lehetővé a teremtés időbeli dimenziójának, az üdvtörténeti drámának a kibontakozását is. Ebben az „isten és emberi színjátékban” válik világossá, hogy valójában a szeretet játékról van szó, és maga Isten lépi át az általa fölállított játékszabályokat, ha a szeretet művei azt megkövetelik. Hugo Rahner tömör megállapítása szerint: „a kinyilatkoztató Isten a csodának és a balgaságnak mintegy logika-fölötti elemeiben igazolja magát... Éppen ez az ő játéka”.²⁶⁹

3.5.2. A játszó ember

Az emberiség egyik ősi vágya, hogy akadálytalan, szabad, könnyed harmónia legyen lélek és test között. Hugo Rahner rámutat, hogy ez lehet a bennünk lévő kiindulópontja a játék-fogalom teológiai elmélyítésének.²⁷⁰ A kinyilatkoztatástól megerősített kollektív emlékezetünk azt sugallja, hogy az embert Teremtője valaha a lélek és test csodálatos összhangjával ajándékozta meg, amely ajándékot azóta elvesztettük (ld. Ter 3,17). Az ember ma arra vágyik, és fájdalmas, komoly küzdelemben arra törekszik, hogy ezt a beteljesült állapotot minden meghasonlottságon át újra kivívja. A Kezdet és a Vég keresztény teológiája azt ígéri az embernek, hogy a beteljesültségnek ez a játékosan könnyű állapota nem utópia, hiszen az Élő Istennel való egységből fakad, és az ehhez az egységhez való visszatérés magának a Teremtő Istennek is elkötelezett szándéka.

A játék tapasztalata belső tanítás, sőt múltba és jövőbe mutató prófécia a számunkra. A játszó ember komoly ember, mert mindig egyszerre virraszt benne a kettős tudat: az, hogy teremtett léte értelmes, és az, hogy nem szükségszerű. Éber és élesen látja a földi élet két oldalát: vidám az, mert Isten biztonságát élvezzi – és komoly, mert szabadsága miatt veszélyeztetett.²⁷¹ Az igazán játszó ember mindig csak a túlvilági komolyság embere lehet,

²⁶⁶ vö. Rahner, H., *Der spielende Mensch*, Einsiedeln 1952, 38.

²⁶⁷ Rahner, 15.

²⁶⁸ Rahner, 15.

²⁶⁹ Rahner, 49.

²⁷⁰ vö. Rahner, 12.

²⁷¹ vö. Rahner, 28.

sem komolytalan, sem kétségbeesett. A keresztény, mint a középút embere, nagy színháznak foghatja fel saját életét és minden evilági eseményt, mert ismeri a színpad mögötti irányító titkokat. „Így játssza gáncstalanul szerepét az élet színjátékában a bölcs – Isten bízta rá ezt a szerepet –, mert tudja, mit kell tennie és mit kell elviselnie” – írja Alexandriai Kelemen, keresztény világosságot sugározva a sztoikus bölcsességre (Sztrómata VII, 11, 65).²⁷² Hugo Rahner hívja fel a figyelmünket arra a tényre is, hogy a belátásnak ebben a mélységében gyökereznek a „világszínház” nagy műalkotásai, Calderontól Hoffmansthalig:

„Tudásom szűk. De egy tekintetet
vettem én a mélybe. Ezt tanultam:
Nem más az élet: árnyjáték csupán.
Simítsd végig szemeddel könnyedén,
Úgy elviselhető. De görcsös ujjal
Fogóddz belé: elolvad ujjaid közt”
(Hugo v. Hoffmansthal: A fehér legyező).²⁷³

Hugo Rahner gondolatmenete arra a mély titokra mutat rá, hogy az ember istenképősége a *Deus ludens* – *homo ludens* megfelelésben csodálatosan felszínre bukkan. A Szentháromságos Isten emberrel való találkozása, az üdvtörténet szent társasjátéka is abban teljesedik be, amikor a teremtés Istene, még egy minden teremtést lényegileg meghaladó módon is átadja, sőt kiszolgáltatja magát teremtésének: a Megtestesülésben mintegy „játsszótársunkká” lesz. Különösen mély hangsúlyt kap a Megtestesülésnek a szeretetből fakadó önmagáértvalósága, ingyenessége, céltalan játékossága Boldog Duns Scotus teológiai szemléletében, ahol nem az eredeti bűn függvényében határozza el Isten a Megtestesülés művét, hanem ezt önértékéért, a megváltás célságától függetlenül, szinte a teremtés játékos „meglepetéseként” már eleve eltervezte. A kegyelem-e játékának megvalósulásával a teremtés büntől megjelölt játéka csodálatos távlatot kap: az ember számára kibontakozik az új teremtés megvalósulófélben lévő horizontja.

3.5.3. A játszó Egyház

Dadogó Notker, St. Gallen szerzetese éneklí egyik húsvéti szekvenciájában: „Nézd, ó Krisztus, a kedves szőlőtő alatt békességgel telve, a kert biztos falai közt játszadozik a Szentegyház”.²⁷⁴ Miután rámutattunk arra, hogy a teremtés művét, és az azt lényegileg túlhaladó Megtestesülés-eseményt egyaránt a szeretet játékának nevezhetjük, most fordítsuk figyelmünket Istennek az új teremtést megvalósító kegyelmi jelenlétére. A kegyelmi jelenlét játékosságáról már szót ejtettünk a misztikusok tapasztalatai (4.4.4) és a liturgikus cselekmény elemzése (4.2) kapcsán. Az egyház liturgiájában Isten kegyelmi jelenléte található a teremtésben való jelenlétével, és mivelünk emberekkel. Az üdvtörténeti dráma itt, Isten népének szent liturgikus játékában, a szentségek megünneplésében jut el evilági történetének tetőpontjára. A teremtés játéka és a kegyelem láthatatlan játéka itt Krisztus misztikus testének „kettős természeteként” van jelen, és csak a hit képes belépni ebbe a megváltó misztériumba. Az az eseménysor, ami például a keresztségkor történik a vízből és Lélekből való titokzatos születésben, az – mondja egyszer Beda Venerabilis – olyan titok, amelyet csak a hit ismer fel; kívülről nézve minden csak kép és játék: „Csak maga az Anyaszentegyház, a szülőanya tudja, mi történik. A szemlélő úgy látja, hogy ez az ember

²⁷² id. Rahner, 38.

²⁷³ id. Rahner, 38-39.

²⁷⁴ id. Rahner, 48.

éppen úgy jön elő a keresztkútból, mint ahogy belelépett, mintha az egész esemény csak játék volna”(12. homília).²⁷⁵

Az Egyház paradox „kettős természete” jelenti a kegyelem jelenlétének azt a játékát, amit Hugo Rahner a játék-teológia egyik legmélyebb gyökereként értékel. Ő maga így ír: „az emberi kultúra történetének egyik legalapvetőbb eseménye, hogy az Egyház – hittel vallva az isteninek testben való megjelenését – mindenkor, minden támadás ellenére megőrizte az egységet szellem és test, eszme és szimbólum, láthatatlan és látható között. Számára minden földi dolog misztérium; a látható dolgokon – nap, hold, víz, bor, olaj –, a szemünk előtt zajló történelmen át megtanít a maradandóra tekinteni. Így ő maga az egyetlen „szentség”. Számára az isteninek a betörése – az Írás kimondott szavában, és az idők végén magában a Logoszban – mindig újból megragadható esemény, magának Istennek szájából származó példabeszéd, első tekintetre hallható és megtapintható, de mélyében tele kifejezhetetlen titokkal. (Az Egyház) éppen ezért tekinthet minden láthatót Isten szüntelen játékának, „testi mozdulatnak”, amelyben mindenkor a Szentlélek öröme fejeződik ki.”²⁷⁶ Az Egyház már a Játék teljes gazdagságát hordozza ugyan liturgiájában, kegyelmi életében, ám mégsem magában az Egyházban van a végső beteljesedés. „Amikor a kegyelemnek ez a (földi) játéka majd bevégeződik, amikor minden megszűnik: hit, remény, szentségek, törvény – akkor majd elkezdődik az Úr színelátásának isteni játéka, a dicsőítés nagy ünnepi játéka Isten előtt”.²⁷⁷

3.5.4. A mennyei táncjáték

„A játszó ember (szüntelenül) várja azt a csodálatos felszabadultságot, ami magát a földi súlyoktól megszabadított testet is egy mennyei körtáncba lendíti majd”.²⁷⁸ Fontos észrevennünk azt, hogy a játék az embernek egyszerre lényegesen lelki és testi tevékenysége: testileg látható gesztussal, hallható hanggal, tapintható anyaggal adunk kifejezést annak, hogy bensőleg, lelkünkben képesek vagyunk valamire. Játékról teljes értelmében akkor beszélünk, ha a szellemnek ez az uralma a test fölött fürge könnyedséggé, a „megtenni-tudás” lebegő eleganciájává tökéletesedett; ha a szó, a hang, a gesztus a szellemnek már készséges és hajlékony eszközévé vált, ha az, ami testileg látható, egy önmagában nyugvó teljesség kifejezése lett. Hugo Rahner érzékeny meglátása szerint: amennyiben az igazán jól sikerült tánc és játék a beteljesülést Isten felé lendülő test-lélek harmóniaként sejteti, annyiban a játék „tanításának” szoros a kapcsolata a keresztény eszkatológia feltámadás tanával, hiszen az szintén testi-lelki mivoltában ígér beteljesülést az embernek.²⁷⁹

Egyház és kegyelem csak mintegy földi előjátéka annak a végnek, amely egyben az örök kezdet, ti. Isten boldog színelátásának. „Elő „játék” – mert minden evilági, legyen bár mégoly komoly és döntő, csak gyermekjáték ahhoz az örök, zavartalan, testi-lelki harmóniához képest, amelyet „mennyországnak” nevezünk.”²⁸⁰ – jegyzi meg Hugo Rahner. Az igazi játék, a végeérhetetlen vidámság csak a földön túl kezdődik. A vég olyan lesz, mint volt a kezdet: örök gyermekség. Mert a játszó gyermek mindig gyengeségnek és erőnek, komolyságnak és tréfának örökös kettőssége. A végérvényes felelet az embernek a játszó gyermekség utáni vágyára annak szava, aki isteni Ige létére gyermekké lett: „Ha nem lesztek olyanok, mint a gyerekek, nem mentek be a mennyek országába”(Mt 18,3). Azért Isten mennyei városának

²⁷⁵ id. Rahner, 51.

²⁷⁶ Rahner, 48-49.

²⁷⁷ Rahner, 44.

²⁷⁸ Rahner, 59.

²⁷⁹ vö. Rahner, 12-13.

²⁸⁰ Rahner, 53.

utcáit a gyermekek boldog játéka fogja betölteni, és az ifjú arcú Ósereg örökre így szól a boldogokhoz: „Menjetek és játsszatok!”²⁸¹

3.6. A keresztény életszentség és a játékosság

Az önmagát Istennek odaajándékozó ember élete kiszabadul az evilági célok hálójából: a játék belső szabadságának lendületéből részesedik. Bizonyos (szent) bolondság, balgaság, meg nem értettség lesznek annak az embernek az ismertetőjegyei, aki teljes önmagát adva be mer lépni az evangéliumi történetbe. A keresztény misztérium mélyéből érthető meg a keleti kereszténység *jurogvivij*-mozgalmának indíttatása, és innen érthető az is, hogy a nyugati kereszténység körében kivételként ugyan, de mindig megvolt a helye a *ioculator Domini*-nek, vagyis az „Isten bohóca” figurának. A következőkben ez a fejezet néhány szempontot szeretne adni a játékosság és az „istenes élet” törvényszerű kapcsolatának életközeli átgondolásához.

3.6.1. A keresztény életszentség egy vonása

Peter Lippert „Mit akarunk ma játszani?” címet viselő tanulmányában a játszó ember végső bölcsességét így fejezte ki: „Maga a legbalgább kényszer is valahol szabadságban végződik, és a legsötétebb elhagyatottság is csak kapu az együttlétre, a legérdektelenebb és a legértelmetlenebb tett is csak olyan, mint egy híd, amelyen átmegyünk, és a legszörnyűbb sors csupán fátyol, ami mögött a szépség áll. Ezért mindezt szabadon és hanyagul, gondtalanul és súlytalanul a kezünkbe vesszük. Nem vesszük komolyabban, mint egy játékot, amit az ember éppen játszik, amíg van rá idő, de nem vesszük félvállról sem, mint egy játékot, amivel egy gyerek kitölti napjait, komolyan és magát átadva, de mindig készen arra, hogy abbahagyja, ha felhangzik a hívó szó a házból és szólítja: Most már gyere!”²⁸² Az egyetemes emberi bölcsesség és a keresztény megvilágosodás a *homo ludens*-ről szóló (az előzőekben már körültekintően körvonalazott) tanításban összetalálkozik egymással, és az emberi lét, valamint az emberi kultúra lényegére világít rá. Johann Huizinga megállapítása, mely szerint „a játszó ember a legfejlettebb kultúra embere”²⁸³, mély távlatot kap, ha a „kultúra” szóval „azt a sajátos módot jelöljük, ahogyan egy nép körében az emberek a természettel, egymással és Istennel való kapcsolatukat ápolják”.²⁸⁴ Ez a latin-amerikai püspöki kar által megszövegezett, keresztény szempontból egészséges kultúra definíció arra mutat rá, hogy a játszó ember eredendően az Isten-kapcsolatra nyitott ember is kell legyen. Ezen az alapon, a „szent” és a „játék” szoros kapcsolatára visszautalva (4.1), megkockáztatjuk azt az állítást, hogy a *homo vere ludens* (az igazán játszó ember) vallási „létranggal” is rendelkezik, vagyis lényegi kapcsolatban áll a keresztény értelemben vett életszentséggel. Állításunkban nem megyünk el odáig, hogy azonosítsuk ezt a két létkategóriát, de amellet próbáltunk és próbálunk érvelni, hogy a „komoly játékosság” az életszentségnek egy lényegi karakterjegyét jelenti. Véleményem szerint játékosság és szentség lényegi kapcsolata végső soron abból fakad, hogy „az az ember, aki megértette minden dolog Istenre vonatkozó transzcendenciáját, a legkomolyabb dolgokat sem veszi komoran”.²⁸⁵

²⁸¹ vö. Rahner, 58.

²⁸² id. Rahner, 79.

²⁸³ Rahner, 11.

²⁸⁴ CELAM III. A latin-amerikai püspöki kar III. általános konferenciája Pueblában, 385.;(vö. GS 53); id. Schalück, Hermann: „Betöltötte az egész földkerekséget Krisztus Evangéliumával”, Budapest 1996, 58.

²⁸⁵ Rahner, H., *Der spielende Mensch*, Einsiedeln 1952, 33.

Hugo Rahner arra is rámutat, hogy „igazából csak az Isten valóságába belegyökerezett ember nevezheti ezt a földi életet játéknak és árnyképnek, mert csak neki adatott meg – neki, aki hiszi, hogy ez a világ teremtő aktussal Isten létteljességéből származott –, hogy az igennel együtt közvetlenül kimondja a nemet is: vagyis az imént még szeretve helyeselt és Isten műveként átkarolt világot (önmagát is beleértve) elejtse, mint valami kinőtt gyermekjátékot (önmagát is beleértve), hogy szárnyra keljen az egyedüli „boldog komolyság”: Isten felé”.²⁸⁶

3.6.2. Szt. Ferenc a „homo ludens”

Johann Huizinga írja a *Homo ludens*-ben Szent Ferencről: „az assisi szent egész élete tele van játékelemekkel és alakokkal; éppen ez a legszebb benne”.²⁸⁷ Valóban: a szentség és a költői játékosság egységének, egy teljesebb emberség megvalósulásának lehetünk tanúi Szent Ferenc életét figyelve. Valami egyetemesen emberi tör felszínre abban az emberben, aki a végsőkig hagyta magát bevonni a teremtés, a megváltás és a kegyelem csodálatos istenemeri játékába. Az ő életén keresztül játék-teológiánk gyakorlati dimenziójára mutatunk egy példát, mert bár a Játékban a töprengésnek is megvan a maga helye és létjogosultsága, ám azt mégis sokkal inkább teljes belefeledkezétséggel játszani kell, semmint az absztrakt gondolkodás síkján tudatosítani.

Ferenc önfelfogásától nem állt távol a játékosság. Gyakran mondogatta missziói alkalmával az embereknek: „az Úr komédiásai vagyunk, és azt kérjük, azzal jutalmazzon meg bennünket, hogy igaz bűnbánatot tartotok... Mert valóban mi mások az Isten szolgálói, ha nem komédiásai bizonyos értelemben, akiknek az emberek szívére kell hatniuk és lelki öröme kell őket hangolniuk?”(PL 43)²⁸⁸ És valóban, Ferenc énekeket komponál, költeményeket ír, amelyeket a testvérek Isten dicsőségére gyakran hangszeres kísérettel adtak elő. Prédikációiban sohasem a tudós bölcsesség szavaival lépett az emberek elé, hanem gyakran „együgyű dolgokat beszélt a lélek hevületében, mert mint egyszerű és tanulatlan embert választotta ki őt az Isten, és ezért szándékosan került az emberi bölcsesség választékos kifejezéseit, és mindenben a legteljesebb egyszerűsége törekedett. (Ezért) eleinte sokan kinevették és bolondnak nézték”(3S 21)²⁸⁹. Ferenc egy nézetkülönbségekkel terhelt gyékényes káptalanon, Hugolino bíboros úr jelenlétében, így beszélt hivatásáról a testvérekhez: „azt mondta az Úr, azt akarta, hogy én egy új bolond legyek a világban; és nem akart benneteket sem más úton vezetni”(PL 114).

Ferenc Isten-szerelmének sodra sok társát is magával ragadta. „Olyan olthatatlan lánggal égett bennük a szeretet, hogy gyerekjátéknak tűnt szemükben a halál vállalása is, és pedíg nem csupán Krisztus szerelméért, hanem testvéreik testi és lelki javáért is”(3S 41). Ez a túlcseresznyés lelkesedés mindenek előtt az Evangélium szószerinti megtartásában (PL 64) és a gondviselésre hagyatkozás radikális szegénységében (PL 112) találta meg a medrét. Ferenc belső öröme nem ismert akadályt. Amikor egy alkalommal rablók kezébe került, „sűrű ütlegek közt egy hóval telt mély árokba taszították. Ő azonban mihelyt a haramiák továbbállottak, bár nem kis vergődés árán, kimászott az árokból, leverte magáról a havat, és túlradó örömeiben hangos énekszóval rágyújtott mindenek Teremtője magasztalására. Az erdő csak úgy visszhangzott énekétől”(1Cel 16).²⁹⁰ A szeretetnek ez a belső lendülete arra

²⁸⁶ Rahner, 39.

²⁸⁷ Huizinga, J., *Homo ludens (Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására)*, Budapest 1944 (fordítás hollandból)(úny. Szeged 1990), 149.

²⁸⁸ *Assisi Szent Ferenc perugiai legendája (Harmonia mundi)*, Békéscsaba 1990 (fordítás latinból).

²⁸⁹ *A három társ legendája (Ferenc források 4.)*, Újvidék-Szeged-Csíksomlyó 1995 (fordítás latinból).

²⁹⁰ Celanói, T., *Szent Ferenc első és második életrajza (Ferenc források 2.)*, Újvidék-Szeged-Csíksomlyó 1993 (fordítás latinból).

indította Ferencet, hogy minden teremtményt testvérének tekintve, az egész világot vonja be életének liturgikus játékába. Prédikál a madaraknak, szól a fülelő nyulakhoz és a halakhoz, mert emlékszik a feltámadt Krisztus szavaira: „Menjetek el az egész világra, és hirdessétek az Evangéliumot minden teremtménynek”(Mk 16,15). A madaraknak szóló híres beszéde után keserű szemrehányásokkal illeti magát, amiért nem jutott eszébe már korábban az esztelen teremtményeknek is prédikálni (1Cel 58). Csodálta a méheket „mert munkájuk leleményességét és ösztönük csalhatatlanságát olyan nagyszerű himnusznak érezte Isten dicsőségére, hogy nem sajnálta egész napját az ő és a többi teremtmények dicséretére áldozni... a vetéseket, szőlőket, köveket, erdőket, a mezők vadvirágait, a csörgedező patakokat, a zöldellő kerteket, a földet és tüzet, a levegőt és szelet is tökéletes egyszerűséggel és tisztasággal Isten szeretetére és a Neki való készséges hódolatra intette. Végül valamennyi teremtményt „testvér” néven szólította, és szívének titkos ösztönével egészen különleges és senki másnál nem észlelt módon belelátott a természet titkaiba, mintha már eljutott volna Isten fiainak dicsőséges szabadságára”(1Cel 80-81). Az állatok pedig hagyták magukat bevonni Ferenc játékába, mint az a hal is, amit a Rieti-tó kikötője közelében egy halászbárkáról engedett vissza a vízbe: „a hal ott játszadozott a bárka körül, és mindaddig nem távozott onnét, míg Isten szentje imádsága befejeztével engedélyt nem adott neki a távozásra”(1Cel 61).

Ferenc azonban nem csupán a felhőtlen vidámságnak az embere, mert „Krisztus fájdalmi és keserőségei miatt, melyeket értünk viselt el, nap mint nap annyira bánkódott, és miattuk annyira sanyargatta testét-lelkét, hogy saját bajaival nem is törődött. Egyszer... fennhangon siránkozott és jajgatott. (Amikor valaki vigasztalólag megkérdezte tőle, hogy mi bántja, így felelt:) „Így kellene járnom sírva és jajgatva, szégyenkezés nélkül az egész világon, Uram szenvedése miatt”(PL 37). Életrajzírói szerint a sok sírás lett az oka Ferenc szembetegségének, és annak, hogy utolsó éveire megvakult. Amikor egy testvér Ferencet halálos betegként jókedvűnek látta, megütközött viselkedésén és kérdőre vonta őt. Egyszerű választ kapott: „hagyj engem, testvér, hadd örvendezzem betegségem idején az Úrban és dicséretében, mert a Szentlélek kegyelmének közreműködésével oly szorosan egyesültem Urammal, hogy irgalma révén nyugodtan tudok ujjongani benne, a Fölségesben”(PL 64). Ferenc lelki derűje tehát nem az érzelmek felszínes vidámságából fakad, hanem a Kereszt Titkának mélységeit és magasságait fogja át. Celanói Tamás írja, hogy valahányszor csak kiejtette az Úr nevét „mindannyiszor minden emberi képzeletet meghaladó megindultság vett rajta erőt: egész lényét olyan öröm és vidámság öntötte el, hogy egészen új embernek látszott, aki már nem is ebből a világból való”(1Cel 82). A Keresztrefeszítettel való benső kapcsolata megjelölte Ferenc egész lényét, azt írja az életrajz, hogy az Úrral való együttlét meghitt pillanataiban „az öröm és a bánat csatáztak egymással” boldog Ferenc szívében. Ebből a mélységből források az ő imádságos költészete, innen válik érthetővé trubadúr-misztikája is: „az édes dallamoknak, melyek bensejében törtek fel, francia nyelven adott kifejezést, és az isteni susogás nesztét, melyet fülével lopva felfogott, francia himnuszban öntötte dalba. Máskor meg – amint azt tulajdon szememmel láttam – vett egy darab fát, a bal karjára fektette, jobb kezével pedig egy fonállal meghajlított ágat szorított, és azt, mint hegedűnél szokásos, ide-oda vonogatta a fán, és a kifejező mozdulatokhoz francia nyelven énekelt az Úrról. De a nagy vigasság gyakran sírással végződött, és a hangos éneklés a Krisztus szenvedése fölött érzett részvét könnyeibe fulladt. Ez okozta, hogy a keze ügyébe eső alacsonyabb rendű dolgokról megfélemedkezve a mennyországba ragadtatott”(2Cel 127). Ferenc hegedűjátéka, életének komoly játékossága, az üdvtörténeti dráma mélységes átéléséből fakad. Olyan mélységes átélésből, amely a szemlélődőt magát is kimozdítja néző-szerepéből, és a történet tevékeny részesévé teszi.

3.7. Diszkusszió és összegzés

A tanulmány végéhez érve – ebben az utolsó fejezetben – áttekintjük eddigi gondolatmenetünk fontosabb eredményeit, és fejtegetéseinket a gondolatmenet egy záróakkordjával nyitvahagyjuk...

3.7.1. Tudunk játszani!

Emberi létünk alapvető élményanyagát adja a játék. Gyermekkorunk éveiben a játék közege formál minket öntudatos, kreatív lényekké (3.2), és életünk elején maga a rejtélyes Valóság egész is a játék közege belül közli magát velünk. A játék a „világ szimbólumaként” lép be személyes világunkba (3.8.4), és a játék „életérzése” felnőtt életünket is megjelöli a végső valóságba vetett ösbizalom, valamint a pusztá létezésnek kijáró tisztelet érzületével. A „nagykorúvá vált” ember persze mindig is büszkén hangoztatta, hogy ő már kinőtte a játék világát és „komoly” dolgok töltik ki a mindennapjait. Mi, József Attilával megkérdezzük „nagykorúsodott” embertársainktól: „miért volna alacsonyrendű a játék, a gyermek öröme? Én boldog pillanataimban gyermeknek érzem magamat és akkor derűs a szívem, ha munkámban játékot fedezek föl. Félek a játszani nem tudó emberektől és mindig azon leszek, hogy az emberek játékos kedve el ne lankadjon...”²⁹¹ Öregkorra jutva, élete végén ismét tanítást kap az ember a játék bölcsességétől – ha tetszik neki, ha nem. A „második gyermekkorába” beleöregedő ember már nem képes „hasznos teljesítményt” felmutatni a társadalomban, kisodródik a célracionális világ peremére, és így csak a játék célosságtól mentes önértékű rendjében találhat otthonra. A gyerekek és az idős emberek világban való jelenlétével közösséget vállalva, tehát, szükségszerűen a feje tetejére fordul az erő és a hatékonyság önhitt értékrendje, és emberi létünk játékos arculata magától értetődően kirajzolódik a „gyengéken”. József Attila „Könnyű, fehér ruhában” című verse gyönyörű szavakkal beszél életünknek erről a játékot érintő meghasonlottságáról:

„És tudom, mint a kisgyerek,
csak az boldog ki játszhat.
Én sok játékot ismerek,
hisz a valóság elpereg
és megmarad a látszat.”

Pusztán csak nagy költőink játék-szimbolikát érintő verseiből is világos, hogy a játék-tapasztalatnak kivételes „helyiértéke” van tapasztalati univerzumunkban. A játék az ártatlanság, az életigenlés, a transzcendencia jelenlétének hírhozója az ember számára. A biztonság és bizalom védettségében virágzó játék, már a pusztá jelenlétével is az Univerzumnak a „világba vetett ember” iránti jóindulatáról ad hírt. Egy korábbi fejezetben (4.1) rámutattunk arra, hogy a játék az önmagától elidegenedett „felvilágosult és nagykorúsodott” embernek kritikus visszajelzést ad, mégpedig a gyermek prófétai tekintélyével. Arra is érdemes felfigyelnünk, hogy a játék-szimbólum korunk erőteljesen differenciálódott tudatára kifejezetten integratív hatással van, és a deszakralizálódott embert képes visszavezetni abba a valóságba, amely a szent és a profán egységének evidenciájában él (4.1.4). A játék-témának – már csak ezért is – fontos helye van a „világ-rejtélyt” feszegető egyetemes emberi beszélgetésben. E tanulmánykötet, a maga multidiszciplináris látásmódjával, valamint a filozófiai és teológiai reflexió terén nyújtott összképével, a

²⁹¹ id. Balogh T., *Lélek és játék*, Budapest 1991, 8.

játékteoretikus hozzászólását kívánja körvonalazni a minket is magában foglaló Valóságegész értelmezési lehetőségeit illetően.

3.7.2. Honnan jön és hová vezet a játék?

A játék reflexiója során gyakran hivatkoztunk a „játék-szimbolikára”, mint olyan antropológiai (azaz egyetemesen emberi) adottságra, mely érthetővé teszi a játék-motívum folyamatos és kultúrákat átlépő jelenlétét a szellemtörténetben. Székely György nyomán azt a nagyjelentőségű megállapítást tettük (3.1.2), hogy bizonyos fajta játékos önreflexió az emberiség minden etnikumában, a történelem előtti korokig visszamenően folyamatosan jelen van. Ezzel az átfogó megállapítással párhuzamosan – különösen a kereszténységhez kapcsolódó második részben – arra is figyelmet fordítottunk, hogy áttekintsük a kollektív szimbólumkincs részeként értelmezett játék-szimbolikának a történelmi megnyilatkozásait, pontosabban a játék-motívum témájának néhány eszmetörténeti jelentőségű feldolgozását. A játék eszmetörténete – keresztény perspektívából – különösen érdekes kérdésekre irányítja rá figyelmünket. Így például a kereszténység játéktartalmára vonatkozóan fölvetődik a kérdés: belülről fakadóan hordoz-e játék-elemeket a keresztény eszmetörténet, avagy csupán bizonyos antik eszmei áramlatok „atavisztikus” továbbéléséről van szó, amikor a teológiában szóbakerül a játék? Fejezetünk újra felveti a kérdést: vajon a játék kereszténységhez fűződő kapcsolatát *intern* (benső) vagy *extern* (külső) megközelítésben lehet az eszmetörténeti összefüggéseknek megfelelően megragadnunk? Eddigi elemzéseinkre építve, a következő módon körvonalazhatjuk a választ. Korábban már utaltunk arra a tényre, hogy a játék-szimbolika, például India vallástörténetében is fontos szerepet játszik (3.1.2). Részletesebben azonban csak az európai keresztény kultúra eszmetörténeti forrásvidékét jelentő hellén (3.1.2 és 4.3.1), illetve sémi (4.3) játékhagyományra tértünk ki. A hellén játékhagyomány, Hérakleitosztól, Parmenidészen át, egészen Platónig és Arisztotelészig, rendkívül gazdagnak és mélynek mutatkozik a játék-szimbolika feldolgozásait illetően. A sémi gyökerek a héber Biblia szellemiségének vizsgálatával közelíthetők meg számunkra. A Biblia játékanalízisének eredményeként arra jutottunk, hogy megragadható a bibliai hit szellemében az a fajta „komoly játékosság”, amely hatástörténetében a humor, a tánc és a játék misztikáját hozza magával. A keresztény eszmetörténet e két forrásvidéke tehát egyaránt tartalmaz olyan impulzusokat, amelyek a játék-teológia későbbi kibontakozásának kedveztek.

A hellén és a sémi hagyományszámra egyaránt jellemző, hogy a játék-szimbolizmust szakrális összefüggésben dolgozzák fel. A keresztény vallás történeti bontakozása, eszmetörténeti fejlődése ilyen módon közvetlen kapcsolatba került a játék kereszténységet megelőző vallástörténetével, ami egyfelől mindenképpen a kereszténység eszmei játék-elemeinek *extern* eredete mellett szól. Másfelől volt néhány olyan megfigyelésünk is, melyek az *intern* eredetet támogatják. Rámutattunk például arra a tényre, hogy a keresztény misztika és teológia már az első századoktól kezdve folyamatosan képes volt integrálni a korábbi játékhagyományokat, és a legnagyobb keresztény teológusok, Tertullianustól, Nazianzi Gergelyen keresztül, egészen Aquimói Szent Tamásig, magától értetődően fejezték ki magukat a játék szimbólumnyelvén (4.4.2). A középkori és újkori keresztény misztikusok is gyakran anyanyelvüknek érzik a játék metaforikus nyelvezetét (4.4.4). Ezek a megállapítások világosan a keresztény játék-teológia *intern* inspirációja mellett szólnak. Vajon el tudjuk dönteni, hogy az *intern* vagy az *extern* eredet javára billen-e a mérleg? Valószínűleg akkor járunk el helyesen, ha e két tényező párhuzamos hatásából – egyiket sem kizárva – vezetjük le a játék keresztény eszmetörténetét.

Az eszmetörténeti tájékozódás végülis arra a konklúzióra vezet rá minket, hogy a hangsúlyt nem a játék-motívum eszmetörténeti genezisére vagy hatástörténeti elemzésekre kell helyeznünk, hanem minden esetben, a történelem előtti időktől fogva bennünk lévő játék-

szimbolizmust, annak változatos megnyilatkozásait kell észrevennünk az eszmetörténeti folyamat során jelentkező játékhagyomány-áramlatokban. Jelentősnek látszik az a megfigyelésünk is, hogy a bennünk lévő játék-szimbolizmusnak, játék iránti érzéknek nem csupán múltbeli története van, hanem jövő felé mutató üzenete is. A játéknak ezt az eszkatológikus kifejtet felé mutató dinamizmusát mutattuk be a „mennyei táncjátékról” szóló korábbi alfejezetünkben (4.5.4). Végeredményben, a játék szimbólumrendszerét, egy az emberbe beépített „iránytűként” értelmezzük, amely az emberlétben való lelki tájékozódásul szolgál: a Kezdet és a Vég pólusai között a játék-szimbolika egyszerre mutatja minden dolgok jelentőségét és jelentéktelenségét...

3.7.3. A játék metamorfózisa

A profán játékkutatás eredményeit összefoglaló fejezetünk végén, a játéknak három különböző, de egymással mégis szoros kapcsolatban lévő értelmezési „metszetét” különböztettük meg. Szó volt „a világ elhatárolt eseményeként” értelmezett játékról, „az ember belső magatartásaként” értelmezett játékról és a „metafizikailag” értelmezett játékról. Most a kereszténység játékkal való kapcsolatáról tett megállapításainkat, e három értelmezési aspektus szerint lebontva, még egyszer összefoglaljuk. Magyarázattal tartozunk arra vonatkozólag, hogy alfejezetünk miért a „játék metamorfózisa” címet viseli. A második fejezetben felvázolt játékközpontú filozófiánk (amit most a keresztény hit univerzumára alkalmazunk) már rámutatott arra az összefüggésre, ami a játék különböző értelmezési metszetei között áll fenn (3.9). Meglátásunk szerint olyan szoros ez az összefüggés, hogy a játék különböző értelmezési „aspektusairól” kezdtünk beszélni. Ez a kifejezőmód – szándékoltan – azt a felfogást sugallja, hogy a játék legkülönbözőbb megnyilvánulásai eredetükben és lényegükben szorosan összetartoznak, és így az Egyetlen Játék ezerarcú jelenlétére mutatnak rá. A teológiai reflexióban a játék-jelenségeknek ezt a lényeg és eredet szempontjából egyaránt megfigyelhető konvergenciáját, az ember, illetve az egész teremtés istenképiségének az egyik nyomaként mutattuk be (4.5). Minden bizonnyal csak ez a tárgyalás képes rámutatni a játék-szimbolika valódi jelentőségére, és magának a játéknak a világunkban elfoglalt rendkívüli „helyiértékére”. Amikor a különböző játék-megnyilvánulások eltérő, de mégis összetartozó vonatkozásaira teszünk utalást, akkor „a játék metamorfózisa” szóhasználat látszik alkalmasnak e sűrített jelentéstartalom kifejezésére (3.9.4).

A „világ elhatárolt eseményeként” értelmezett játékot korábban (3.1.3) kilenc pontból álló definícióval ragadtuk meg és részletes elemzés alá vettük (3.9.2). A játéknak ez az értelmezési metszete a kereszténység világán belül a liturgikus cselekményekkel mutat mély rokonságot. A keresztény liturgiáról fenomenológiai szempontból valóban elmondható, hogy az nem produktív tevékenységként határozható meg, hanem belülről fakadó ünnepi öröm és hívő belefeledkezetttség, a szabadság és a kötöttségek feszültsége, időbeli és térbeli elhatároltság, valamint a világ átlényegülése jelentik belső dinamizmusának lényeges elemeit. A liturgia dramatikus játéka fizikumában, pszichodinamikájában és egzisztenciálisan egyaránt megragadja az embert, és a hit által – a tematikus játékokhoz hasonlóan – egy történetbe, az üdvtörténetbe kapcsolja be őt. Ahogy minden játék a Világegésszel való kommunikáció felé nyit meg minket, úgy a liturgikus játék is a transzcendens Ősvalóság jelenlétébe helyezi bele a résztvevőket (a maga szentségi erejénél fogva valóságosan). A liturgikus játéknak a valóságra, sőt a transzcendens valóságra nyíló kapcsolata, azonban csak a hívő számára érzékelhető. Az ember hitbeli odaadása és Istenbe való szerelmes belefeledkezése által válik a liturgikus játék, a *homo ludens* lényéből fakadó „természetes” játéknak, a kegyelmi élet isteni játékában átlényegült kiteljesítőjévé. Így lehetséges az, hogy a

liturgikus játék, a maga „sűrített üdvtörténet” mivoltában (4.2.1) a hit teljes drámaiságát hordozza.

Az „ember belső magatartásaként” értelmezett játékot elsősorban a keresztény misztikusok és szentek belső személyiségében megragadható játékos karakterjegyekkel hozhatjuk kapcsolatba. A mély Isten-kapcsolatban élő emberre valóban igaz, hogy számára az evilági célok jelentősége jelentéktelenné zsugorodik. A játék „cél-talan” lelkülete lesz otthonává annak, aki számára már a földi célok motivációja semmit sem jelent (4.6). Ha viszont az önmagát Istennek odaajándékozó ember élete kiszabadul az evilági értékek és célok hálójából, akkor teljesen érthető, hogy az evangéliumi történetbe belépő ember ismertetőjegyei ebben a világban bizonyos (szent) bolondság, balgaság, meg nem értettség lesznek. Mélyen tudatában van e meg nem értettség evangéliumi értékének a keleti kereszténység, amikor nagy szentjeinek az „Istenért balgatag” kitüntető címet adományozza. A nyugati kereszténység világából Assisi Szent Ferenc példáján mutattuk be a „könnyekig menően komoly játékoság” életderűjének keresztény értékét (4.6.2). Amit Szent Ferenc alakjával illusztráltunk, arra mutat rá az elméleti reflexió szintjén Aquinói Szent Tamás, amikor a játékban jelenlévő erényről és a mértékletes játékoság hiányában jelenlévő bűnről értekezik (4.4.3). Ezekből a mozaikkockákból a keresztény világnak – és különösen a misztikusoknak – az a meggyőződése rajzolódik ki, hogy bár a játék túlkapásait és világias megnyilvánulásait bűnösnek kell tartani, de az ártatlan-szelíd játékoság mértéktartó megnyilatkozása mégis szerves része kell legyen a hitelesen keresztény lelkiségnek.

A „metafizikailag értelmezett játék” a keresztény hit univerzumán belül elsősorban a teremtés és az ember lényének játék-szimbolikával megragadható istenképiségében talál párhuzamot. A játéknak az itt érvényes legátfogóbb értelmezési metszetét egy általánosított definícióval írtuk le (3.9.1), mely szerint a célt tekintve „önmagában mozgó”, bizonyos rendnek alávetett, de ugyanakkor mégis nyitott, az „ide-oda mozgás” jegyeit viselő, önmegjelenítésében ünnepélyes létformáról van szó. Korábban (3.8.2) már bemutattuk Gadamernek, a műalkotások és a játék létmódjának szoros kapcsolatát fejtegető gondolatmenetét. Most ennek eredményeit alkalmazhatjuk a teremtés művére, mint az isteni Alkotó műalkotására. A teremtés teológiájában a teremtmény autonómiájaként megjelölt tulajdonság erős párhuzamot mutat a játék önmozgó és önmegjelenítő dinamizmusával, nyitottságával; ugyanakkor a teremtmény Istenhez rendeltségét, a „törvény” rögzítettségét, a játék metafizikájának nyelvén jól kifejezi a mozgások szabályozottságának rendje. A *Deus ludens* tehát önmaga öröme, önmaga képe és hasonlatosságára teremti a *homo ludens*-t, valamint „ráadásként” az egész játékban létező Univerzumot. A játék pedig a törvények sok szinten érvényesülő rendjében a Teremtő akaratát visszhangozza, és ugyanakkor – paradox módon – él a maga Teremtőtől kapott autonómiájával is. Az isteni Remekmű abban áll, hogy olyan alkotás született meg, amely az önalakítás végtelen játékterében szabad.

A teológiai szintézisnek ezen a csúcán, még egyszer foglaljuk össze idáig vezető gondolatmenetünket! A játék megnyilvánulásait elemezve, először három értelmezési metszet mentén csoportosítottuk a játék szakirodalmából összegyűjtött felfogásokat, majd észrevettük, hogy a metafizikai megközelítés lehetőséget kínál a három metszet szintetikus szemléletére. Metafizikai szintézisünk a játék különböző megnyilvánulásaiban az egyetlen Játék változatos aspektusaira, metamorfózisaira ismert rá. Ezekután rátértünk a játék transzcendens karakterének bemutatására, és a téma teológiai irányvételű irodalmának módszeres összegzésére. Metafizikai szintézisünk teológiai reflexiójából egy konvergens játék-teológiai összkép bontakozott ki, amely a teremtő Ósválóság játékos vonásaiból magyarázza a játék-szimbolika filozófiai-teológiai hatékonyságát, és a játék mindennapos emberi tapasztalatkincsének meglepő életértékét. Végül keresztény távlatból rámutattunk arra, hogy liturgikus életünk játékos karaktere szerves kapcsolatban van a keresztény lelkiség legmélyebb gyökereivel és a teremtett lét remekművének „mélyszerkezetével” is.

3.7.4. Végjáték, avagy: mi végre mindez?

Az embert örömeivel és gondjaival együtt magában foglaló valóságnak, van egy ma széles körben elterjedt értelmezési kísérlete, mely szerint minden létező az Univerzum Nagy Játékának egy piciny elemeként nyeri el létének értelmét. Általában úgy gondolják az emberek, hogy ez a Nagy Játék érdekes ugyan a maga meglepetéseivel és mozgalmas kiszámíthatatlanságával, sőt az ember számára izgalmas kalandot jelent az emberlét széles élmény-spektrumának a föl vállalása is, ám végső soron talán mégiscsak egy közönyös és ember-idegen kozmikus létezés abszurd játékának az áldozatai vagyunk... – E tanulmánykötet írója tudatában van az itt fölvetett kérdés életünk értelmét érintő jelentőségének, és nem becsüli túl saját látásmódja mellett hozott érveinek a meggyőző erejét sem. Keresztény hitének inspirációjából merítve azonban vette a bátorságot ahhoz, hogy a játék szaktudományos, filozófiai és teológiai irodalmának áttekintő elemzéséhez csatolva felmutassa a játék világunkban való jelenlétének a hívő számára érzékelhető „helyiértékét”. Gondolatmenetünk fölvezet a létezés „Nagy Játék Konceptió” keretében való értelmezésének egy autentikusan keresztény lehetőségét...

4. Utószó: a játék teljessége...

„Ugyanazt az érzést ápoljátok magatokban,
amely Krisztus Jézusban is megvolt,
aki isteni mivoltában
nem tartotta Istennel való egyenlőségét olyan dolognak,
amelyhez mint zsákmányhoz ragaszkodnia kell,
hanem kiüresítette önmagát,
szolgai alkot vett fel,
és hasonló lett az emberekhez,
külsőjét tekintve úgy jelent meg,
mint egy ember.

Megalázta magát,
engedelmes lett a halálig,
mégpedig a kereszthalálig.

Ezért
Isten felmagasztalta őt,
és olyan nevet adott neki,
amely minden más név fölött van,
hogy Jézus nevére
hajoljon meg minden térd
az égben, a földön és az alvilágban,
és minden nyelv vallja,
hogy „Jézus Krisztus az Úr!”
az Atyaisten dicsőségére.”
(Fil 2, 5-11)

„...a Barány a Sion hegyén állt, és vele a száznegyvennégyezer,
akiknek homlokára volt írva az ő neve és az ő Atyjának neve.
Egy hangot hallottam az égből, amely olyan volt, mint a nagy vizek zúgása
és mint a mennydörgés,
s a hang, amelyet hallottam olyan volt, mint a hárfákon játszó hárfásoké.
Új éneket énekeltek a trón előtt, a négy élőlény és a vének előtt,
és senki más nem tudta megtanulni azt az éneket, mint az a
száznegyvennégyezer, akik meg vannak váltva a földről...
Ők követik a Barányt, amerre csak megy.”
(Jel 14, 1-4)
Amen. Amen.

5. Irodalomjegyzék

- A három társ legendája (Ferences források 4.)*, Újvidék-Szeged-Csíksomlyó 1995.
A magyar nyelv értelmező szótára (3. kötet), Budapest 1986.
Akadémiai Kislexikon (1. kötet), Budapest 1989.
Andorka R., *Bevezetés a szociológiába*, Budapest 1997.
Assisi Szent Ferenc perugiai legendája (Harmonia mundi), Békéscsaba 1990.
Avedon, E. M. – Sutton-Smith, B., *The Study of Games*, New York 1971.
- Balogh T., *Lélek és játék*, Budapest 1991.
Balyi I. (szerk.), *Sportszociológia (Válogatás)*, Budapest 1974.
Barakonyi – Mellár, *Döntési játék (JPTE jegyzet)*, Budapest 1987.
Bellinger, G., *Nagy valláskalauz*, Budapest 1990.
Benedek L., *Játék és pszichoterápia*, Budapest 1992.
Berger, P., *A Rumor of Angels*, New York 1969.
Berne, E., *Emberi játszmák*, Budapest 1984.
Biedermann, H., *Szimbólumlexikon („játék” címszó)*, Budapest 1996.
- Caillois, R., *A játékok osztályozása*, in Fóti Péter (szerk.), *Bevezetés a sportszociológiába, I*, Miskolc 1995, 45-61.
Celanói, T., *Szent Ferenc első és második életrajza (Ferences források 2.)*, Újvidék-Szeged-Csíksomlyó 1993.
Cerny, J., *A futballról komolyan (Kísérlet a játék fenomenológiájára)*, Budapest 1971.
Cherfas, J. – Lewin, R. (szerk.), *Nem csak munkával él az ember*, Budapest 1986.
Csányi V., *A játék*, in *Etológia*, Budapest 1985, 431-435.
Csepregi G., *Találkozások a játékban*, in *Távlatok 16* (1994) 177-188.
Cserhádi J. – Fábrián Á. (szerk.), *A II. Vatikáni Zsinat tanítása*, Budapest 1986.
- Davis, P.J. – Hersch, R., *A matematika élménye*, Budapest 1984.
Detre P. – Szigeti, L., *Játék (tankönyv), I*, Budapest 1980.
- Eigen, M. – Winkler, R., *A játék (Természettörvények irányítják a véletlent)*, Budapest 1981.
- Farkas M. (szerk.), *Matematikai Kislexikon*, Budapest 1974.
Feynman, R. P., „*Surely You're Joking Mr. Feynman!*”, London 1985.
Filep L., *Játékelmélet*, Budapest 1985.
Fóti P. (szerk.), *Bevezetés a sportszociológiába, I-II*, Miskolc 1995.
Friedmann, G., *A szabad idő és a munka kielégületlensége*, in *A francia szociológia (Válogatás)*, Budapest 1971.
Fukasz Gy., *Szabadidő*, in *Kulturális Kisenciklopédia*, Budapest 1986, 632-634.
- Gadamer, H.-G., *A játék mint az ontológiai explikáció vezérfonala*, in *Igazság és módszer*, Budapest 1984, 88-107.
Gehlen, A., *A játék elmélete*, in *Az ember*, Budapest 1976.
Grastyán E., *A játék neurobiológiája (Akadémiai székfoglaló 1983)*, Budapest 1985.
Guardini, R., *A liturgia mint játék*, in *Az imádság iskolájában (A liturgia szelleme)*, Budapest 1988.

- Hamill, T., *What if soul yearns to laugh? , in The Way 31* (1991) 206-215 (Humor and Play).
- Hankiss E., *Az emberi kaland (Egy civilizáció-elmélet vázlat)*, Budapest 1997.
- Heller, Á., *Társadalmi szerep és előítélet.*, Budapest 1971.
- Hesse, H., *Az üveggyöngyjáték*, Budapest 1996.
- Huizinga, J., *A holnap árnyékában*, Budapest 1991.
- Huizinga, J., *Homo ludens (Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására)*, Budapest 1944 (úny. Szeged 1990).
- Jánosi Gy., *A szórakozás történelmi funkcióváltásai*, Budapest 1986.
- Játépedagógiai Fórum 1985-1992*. A Hajdúböszörményi Óvóképző Főiskola kiadványa, megjelenik évenként.
- Justné Kéry H., *Ősi és népi játékok élményfolyása és jelentőségük*, Budapest 1975.
- Kléh L., *A játékról (Jog- és államtudományi tudori felavatási értekezésül)*, Budapest 1877.
- Kovács Gy., *A játék elmélete és pedagógiája (jegyzet)*, Budapest 1989.
- Laffey, A. L., *Humor and play: a biblical reflection , in The Way 31* (1991) 187-195 (Humor and Play).
- Laing, R. D., *Gubancok*, Budapest 1983.
- Leakey, R., *Az emberiség eredete*, Budapest 1995.
- Liseux-i Szt. Teréz, *Önéletrajz*, Budapest 1995.
- Lonsdale, D., *This sporting life , in The Way 31* (1991) 226-235 (Humor and Play).
- Lorenz, K., *Homo ludens, in: Ember voltunk hanyatlása*, Budapest 1997, 77-82.
- Lorenz, K., *Összehasonlító magatartás-kutatás*, Budapest 1984.
- Lukács, L., *A Vigília beszélgetése a kultúráról, in Vigília 61* (1996) 439-457.
- McLelland, J. C., *A serious playfulness, in The Way 31* (1991) 196-205 (Humor and Play).
- Mérei F. – Binét Á., *A játék öröme, in Gyermeklélektan*, Budapest 1978, 117-125.
- Mérő L., *Mindenki másképp egyforma (A játékelmélet és a racionalitás pszichológiája)*, Budapest 1996.
- Millar, S., *Játépszichológia.*, Budapest 1973.
- Nocke, F.-J., *Általános szentségtan – 4.1.3 Átváltoztató játék, in Schneider, Th. (szerk.), A dogmatika kézikönyve*, Budapest 1997.
- Nyíri T., *Homo festivus, in Szennay A. (szerk.), Régi és új a liturgia világából*, Budapest 1975, 138-152.
- Passingham, R.E., *Az emberré vált főemlős*, Budapest 1988.
- Piaget, J., *Szimbólumképzés a gyermekkorban (Utánzás, játék és álom. A kép és ábrázolása.)*, Budapest 1978.
- Platon, *Törvények VII. könyv, in Platon Összes Művei*, Budapest 1984.
- Polcz, A., *Aktív játékdiagnosztika és játékterápia (kézirat gyanánt)*, Pszichológiai Rehabilitációs Intézet, Intaháza, (1974), 1985.
- Pólya Gy., *Indukció és analógia*, Budapest 1988.
- Rahner, H., *Der spielende Mensch*, Einsiedeln 1952 (A IV. fejezet kivételével kivonatos fordítás, in Szolgálat 15 (1972) 68-83 ; a IV. fejezet pedig Frész Timóteus OFM fordításában áll rendelkezésemre).
- Redl K. (szerk.), *Az égi és a földi szépről*, Budapest 1988.

- S. Thomas Aquinatis, *Summa Theologica*, Párizs 1885 (S.Th. II-II, q.168. a.2-4. Tóth Vencel OFM fordításában áll rendelkezésemre).
- Schalüick, H., „*Betöltötte az egész földkerekséget Krisztus Evangéliumával*”, Budapest 1996.
- Schütz, Ch., *A keresztény szellemiség lexikona („játék” címszó)*, Budapest 1993.
- Shakespeare, W., *Ahogy tetszik*, Budapest 1980.
- Sigmund, K., *Az élet játéka*, Budapest 1995.
- Sík, S., *Estétika*, Budapest 1946 (úny. Szeged 1990).
- Smith, P. K. (szerk.), *Play in Animals and Humans*, Oxford-New York 1984.
- Steinbach A. – Murai Gy. (szerk.), *Civilizációk és vallások*, Budapest 1994.
- Stöckert K.né (szerk.), *Játépszichológia-szöveggyűjtemény*, Budapest 1995.
- Straub, E., *Nyugat önfeledtsége*, in *Communio* 2 (1993) 22-29.
- Sutton-Smith, B. és Sh., *Hogyan játsszunk gyermekeinkkel (és mikor ne)?*, Budapest 1986.
- Székely Gy., *A színjáték világa (Egy művészeti ág társadalomtörténetének vázlata)*, Budapest 1986.
- Székely Gy., *A színjáték világa... (doktori értekezés tézisei)*, Budapest 1987.
- Tueth, M. V., *To serve God wittily-humour in discernment*, in *The Way* 31 (1991) 216-225 (Humor and Play).
- Tunyogi E., *A gyógyító játék*, Budapest 1990.
- Vág Otto, *A játék mint nevelési eszköz...*, Budapest 1966.
- Vanyó L. (szerk.), *Vértanúakták és szenvedéstörténetek (ÓÍ VII.)*, Budapest 1984.
- Zolnai-Zolnay Vilmos, *A kártya története és a kártyajátékok*, Budapest 1928.