

Hegedűs Robin

A NAGY JÁTÉK

AVAGY A TÁRSASJÁTÉKOK TÁRSADALMI MEGHATÁROZOTTSÁGÁRÓL

DOI 10.35402/kek.2025.1.13

Absztrakt

Tanulmányomban a különböző társadalmi berendezkedések és kultúrák hatását vizsgáltam a társasjátékok mechanizmusában, valamint azt, hogyan köti össze a közösség által kiemelt éthosz az ember játék során betöltött pozícióját. Példákon keresztül mutattam be az életútjátékok, a bakkarat, a go, a sakk, a póker és a modern társasjátékok társadalmi meghatározottságát.

Kulcsszavak: játékok társadalmi meghatározottsága, verseny, kooperáció, oktatás

Abstract

In my study, I examined the impact of different social settings and cultures on the mechanisms of board games, and how the ethos emphasized by the community links to one's position in the game. Through examples, I have shown the social determinants of life games, baccarat, go, chess, poker and modern board games.

Keywords: social determination of board games, competition, cooperation, education

“Mert ha halál komolyan is lehet venni a futballt, de az a jó, az a normális, az a természetes: ha a helyén marad. Nem csak játék, hanem: játék.” – Esterházy Péter

Bevezetés

Olyan emberként, aki a munkaideje nagy részét társasjátékok körében tölti (játéktervezőként és -fejlesztőként), gyakran hallhatom, hogy mik azok a gondolatok, amelyeket a “játék” fogalma elsősorban felkínál az emberekben. A legáltalánosabb megjegyzés az, hogy “de jó, akkor te egész nap játszol”, mindezt úgy találva, mintha ez lenne az ember legszabadabb és legvidámabb cselekvése, amikor minden gondját hátrahagyja és a játék köré gyűlve tölt egy csodás estét barátaival. Ott cseng ebben a megjegyzésben a világ zajától való egyfajta eltávolodás, és a gyerekkor gondtalanságával, őszinte örömeivel

is összefüggésbe hozzák. A játék egy olyan fogalom, ami szinte kivétel nélkül minden emberben egy különösen pozitív érzelmet idéz meg, még akkor is, ha a játék egyáltalán nem képezi a mindennapi részét. Ez a kötődés nem újkeletű, nincs olyan történelmi korszak, amikor ne játszottak volna az emberek, a világ minden sarkából kerülnek elő ősi játékok. A játékok van, amikor hódítanak, máskor hanyatlásnak indulnak, hogy új játékoknak adják át a helyüket, de soha nem marad az emberiség játékok nélkül. Johan Huizinga holland filozófus 1938-ban megjelent kötetében, a *Homo Ludens*ben egyenesen úgy fogalmaz, hogy “a civilizáció játékból és játékként születik, és sohasem hagyja el azt. (...) Az igazi, tiszta játék a civilizáció egyik fundamentuma” (Huizinga, 2023), vagyis a játék az egyik legemlékezőbb cselekvés. Tanulmányomban azt fogom körbejárni, hogy ez a szoros kapcsolat a játék és az ember között hogyan jelenik meg társadalmi relációban. Ha ilyen szoros kapcsolatban áll a civilizációval és a kultúrával, akkor feltételezésem szerint a játékok sajátosságai és a társadalmi/kulturális/politikai berendezkedés összefüggésben állnak. Dolgozatomban először bemutatom, hogy hogyan hatnak az egyes társadalmak uralkodó gondolkodásmódjai az abban létrejövő alkotásokra, és hogyan határoznak meg a játékokhoz hasonló konstrukciókat. Ezt követően különféle korokból és kultúrákból emelek ki fontos játékokat, és ezek jellemzőit vetem össze az őket létrehozó társadalom jellemzőivel. A tanulmány végén igyekszem a modern társasjátékos tendenciákra is reflektálni, illetve egy kis kitekintést adni arra, hogy milyen módon próbálják egyes ideológiák aktívan vagy passzívan megjeleníteni és promotálni értékrendjüket játékokon keresztül.

Társadalom és alkotás

Amikor felvetjük azt a gondolatot, hogy egy kor társadalmi berendezkedésnek hatása van az abban megalkotott és asztalra kerülő játékok jellemzőire, akkor rögtön adódik a kérdés, hogy milyen módon jön létre ez a hatás. Fel lehetne vetni, hogy a játék alkotói az uralkodó társadalmi rendet akarják

kiszolgáltatni, ezért készítenek ahhoz illeszkedő játékokat (ahogy ez torzítottan történik is egyes politikai üzenet átadásának céljával, melyről a modern játékok esetében több szót is ejtek majd), viszont ezzel azt feltételeznénk, hogy egy irányított, felülről-lefelé mutató hatás van, melyben a társadalom vezetői felismerik a játékok gondolatközlő erejét, és azt tudatosan megpróbálják kiaknázni. Ugyanakkor a játékok mai napig nem tudták elérni azt a művészeti státuszt, amiben olyan komoly gondolatközlőként tekintenek rájuk, mint az irodalomra, a filmre vagy a festészetre, így a kapcsolat megértéséhez először egy kicsit ki kell szélesítenünk a vizsgálat területét, hogy utána megérthessük a játékok társadalmi meghatározottságát.

Erwin Panofsky 1951-ben megjelent *A gótikus építészet és a skolasztikus gondolkodás* c. művében azt vizsgálja, hogy az egyházi filozófia átalakulása milyen módon jelenik meg a kor építőművészetének új irányában. Tanulmányában leírja, hogy *„nem merő párhuzamosságra gondolok tehát, de valódi ok-okozati viszonyra, mely az egyedi hatástól eltérően, inkább valaminek az elterjedésével, mintsem közvetlen befolyással magyarázható. Annak elterjedésével, amit – jobb szó híján – gondolkodásbeli szokásnak nevezünk, (...) vagyis »cselekedetet szabályozó elvnek«*”. (Panofsky, 1986) A XII. században Párizs környékén egyeduralmat vívott ki a skolasztika az oktatásban, amely sokkal inkább gondolkodási struktúrát és világlátást adott a tanulóknak a szocializációjukon keresztül, mint Aquinói Szent Tamás szövegeinek pontos ismeretét. A skolasztikát megelőző gondolkodás erősen épít a misztikára, és elválasztja a hitet a gondolkodástól, úgy tekint erre a két területre, melyek közt nincsen átjárás. Ezzel szemben a skolasztika elvei szerint az ész megvilágítja a hit világát, és a hitnek is manifesztálódnia kell az értelemben. Mindez részévé válik a kor *“modus essendijének”* vagyis gondolkodásmódjának, mely hatással van az egyének *“modus operandijára”* vagyis az eljárás módjára. Panofsky bemutatja, hogy hogyan manifesztálódik a korábbi gondolkodás a román kori templomépítészetben, hogyan teremti meg a misztikát a fény hiánya és hogyan választják el az erődszerű falak a hit világát a földi lételettől. Ezzel szemben a gótikus katedrálisokban a nagy ablakok nyitnak a világra, és a homály helyett szó szoros és átvitt értelemben is a dolgok megvilágításán van a hangsúly. A skolasztikával együtt jelent meg a ma már megszokott szövegtagolás, ahol minden fejezetekre, alfejezetekre, részekre és alrészekre vannak bontva. Ezt a rendszert a kor alkotói akaratlanul is

magukévá tették, és ez jól meglátszik a műveiken is: a képzőművészetben a képek rendezettebbé és arányosabbá válnak, és az irodalmi változásra példaként elég, ha csak a Dante *Isteni színjátékában* lefestett túlvilág részletes szerkezetére gondolunk. A gótikus építészetben is részletesebbé válnak az alkotóelemek, a bordázatok szinte magyarázzák, hogyan kapcsolódnak össze a részletek, hogy létrehozzák a nagy egészet, ami a skolasztika tiszta megvilágítás posztulátumához illeszkedik. Nem mondta meg senki az építészeknek, hogy az iskolában tanultakat és a kultúrában tapasztaltakat jelenítsék meg a katedrálisokban, de az az eljárás módja következett a skolasztika *raison d'être*-jéből, vagyis a lételevől, hogy ki kell mutatni az igazság egységét, hogy az ész eszköze a hit magasztalásának. (Panofsky, 1986)

Pierre Bourdieu a *“konstruktivista strukturalizmus”* fogalmának bevezetéssel számos elméleti hagyomány szintézisét hozza létre, melyben a társadalmi rend és az egyén cselekvése közt a *habitus* (beállítódást) jelöli meg. A szóösszetétel struktúrát kijelölő része arra utal, hogy a társadalomban az olyan ismert rendszereken kívül, mint az államberendezkedés, a nyelv és a szimbólumok, vannak olyan objektív struktúrák, amelyek az egyének cselekedeteit akarattuktól függetlenül orientálják és befolyásolják. A konstruktivista jelző pedig arra utal, hogy a fentebb említett beállítódást alkotó észlelési, gondolkodási és cselekvési sémák forrása mind a társadalmi rendszerekből erednek (Bourdieu, 2000). A habitus fogalma Panofskyhoz hasonlóan egyfajta közvetítő az alkotóra tudat alatt ható társadalmi rendszer és az abban létrejövő alkotói tevékenység között. Hadas Miklós a következő sporthasonlattal magyarázza a fentieket: *„A társadalmilag meghatározott habitust valahogy úgy kell elképzelni, mint mondjuk annak a futballistának a játékát, aki anélkül, hogy az adott pillanatban tisztában volna azzal, hogy pontosan miért is rúgja külsővel a labdát a tőle harminc méterre álló játékosnak (...), nos, ez a futballista mégis, játszmaérzéke rutinszerű bevésődésének engedelmességedve, az adott helyen és pillanatban többnyire az adott helyzet által megkívánt módon cselekszik. (...) Cselekedetei nem eredeztethetők kizárólag sem a játék struktúrájából, sem a játékos szándékaiból. A játszmaérzék végső soron tehát nem más, mint az adott területen működtethető hosszas, szocializáció jellegű gyakorlás és bevésődés következtében kialakuló készségek és rögzült beállítódások játéktudásként fel-felhasználható együttese.”* (Hadas, 2003)

Tanulmányomhoz fontos inspirációt jelentett Hadas Miklós *A modern férfi születése* (2003) c.

munkája, melyben azt vizsgálja meg, hogy a társadalomban élő férfikép változásával, hogyan változnak a nemesség és a felsőbb osztályok körében népszerű sportok a XIX. században. A tárgyalt időszak elején még az archaikus férfikép, a *libido dominandi* éthoszához (vagyis szokásainak, magatartásának, értékfelfogásának egészéhez) illeszkedő, mai értelmzésünk szerint korlátozottan sportnak tekinthető tevékenységben vettek részt a nemes férfiak: a két ember közt élet-halál harcot jelentő kardviadalkok, és a vadászat során is a férfisság megdicsőülése, amikor a kockázatot keresve közelharcban győzi le az állatot. Ez a szokás azonban az 1820-as évekre átalakul, és a nemesség leginkább falkavadászatokban leli örömét, ahol a kopófalca üzi a vadat és azt kifárasztva és megfékezve “tálalják fel” uruknak, aki lovon vágózva követi őket, hogy puskával oltsa ki a vad életét. Itt már mérsékelve van a sebesülés kockázata, és a kifejtett erőszak is egy fokkal “sterilebb”, távolságtartóbb. A következő évtizedekben ez a tendencia tovább folytatódik, és nyugati mintára a lóverseny lesz a nemesség kiemelt sportja, melyben már teljes biztonságban, megfigyelőként vesznek csak részt, és a kapitalizmus éthoszána meg szilárdulásával együtt már a fogadás a fő tevékenységük, a racionális kalkuláció az eszköz, és az eredmény indikátora már nem a másik elpusztítása és legyőzése, hanem megelőzése a pályán és fogadás révén szerzett profittal. Az idő előrehaladtával megjelenik a vívás, amely a párbaj erőszakától megfosztott változata, és megjelenik a gimnasztika, melyben már a nemes férfiak saját teste lép a középpontba, nem a ló és a kopók, hanem saját maguk trenírozása lesz a verseny tárgya. A század második felében felbukkan a kerékpározás mint népszerű tevékenység, és ezzel a versengés mellé a kor felsőbb osztályainak egy másik fontosnak tartott kvalitását is visszatükrözi a sportélet, az újítás, a jövő és a technológia felé való érdeklődést. (Érdekes adalék, hogy a kor kerékpárosai egyben a fotózás nagy pionírjai is voltak, ráadásul a kerékpárgyártókhoz és üzletekhez való kötöttségében megjelenik a fogyasztói társadalom előképe is.) A maskulinitás átalakulásában jó példa, hogy a műkorcsolyával a kor “vállalható” férfiképéhez hozzáadódott a szépség és a sikk, mely a sport elengedhetetlen része. A tárgyalt időszak végpontja a csapatsportok megjelenése és elterjedése, az evezés, az atlétika és a futball mind túlmutat már az individualista versengésen, és a kooperációt és a közösségben való működést emeli ki.

Hadas Miklós munkájában hosszasan köti össze a társadalmi rendszer által meghatározott férfikép

átalakulását, és hogy ez hogyan tükröződik az egyének cselekvésében. Ez a gondolat adja a tanulmányom alapját, mely hasonló párhuzamot igyekszik vonni a társasjátékok és a társadalom által meghatározott *modus essendi* között. Fontos kiemelni, hogy fentebb a nemesség tevékenységei kerültek középpontba, melynek az oka, hogy gyakran a békés technológiai, kulturális és szokásbeni változások a felsőbb társadalmi osztályoktól szivárognak lefelé. Ennek okai közt szerepelhet egyrészt, hogy ez az osztály rendelkezik olyan vagyonnal és annyi eltölthető szabadidővel, hogy köreikben a tevékenységek ez a fajta evolúciója végbe tudjon menni, másrészt a társadalmi ranglétra jellege miatt az alsóbb osztályok igyekeznek felfelé kapaszkodni, és ehhez vágyják és másolják a felsőbb osztályok tevékenységeit. A társasjátékok vizsgálatába ezt a gondolatot értelemszerűen nem lehet teljes egészében áttemelni. Míg az ókorban sok játék a nemesség körében jelent meg először (például a sakk és a go, ahogy azt később tárgyalni fogjuk), addig az idő előrehaladtával egyre kevésbé megfigyelhető ez az irány. A továbbiakban az alapján fogok szelektálni a játékok között, hogy melyek azok, amelyek megjelennek a felsőbb osztályok körében, illetve kellő méretű sikerre tesznek szert egy-egy társadalomban és korban. A másik fontos reláció, amit meg kell értenünk, hogy a társasjátékok esetében sokszor generációk telnek el a játék megalkotása és annak népszerűvé/versenysporttá alakulása között, így a Panofsky által rajzolt összefüggés, mely szerint a korszellem az alkotóra, és ezen keresztül az alkotására gyakorol hatást, csak korlátozottan érvényes a vizsgált területre. Viszont véleményem szerint nem áll távol Panofsky felvetésétől, ha azt mondjuk, hogy a játékok szelekciója, kiemelése is egy olyan cselekvés, ami összeköttetést teremt a két diszciplína, a játék és a társadalmi rend között. Ahogy az ókorba visszanyúló reneszánsz gondolkodók is a hasonló mentális habitusú alkotók munkáit emelték ki, úgy a régebben keletkezett játékok későbbi virágzása is egy közös gondolkodási séma alapján teremt hidat két, látszólag elkülönülő kor és játéka között.

Életjátékok

Ha Magyarországon szóba kerül a társasjáték, akkor az egyik leggyakoribb asszociáció még mindig a *Ki nevet a végén?* vagy a *Gazdálkodj okosan*, vagyis mai szóval a “dobsz-lépsz” játékok. Ezeket a címet szinte mindenki ismeri és a gyerekszobája részét képezte, és sokaknak – mivel a játékot úgy általában

a gyerekek tevékenységének gondolják – ez az utolsó élményük a társasjátékok világából. Korábban azonban a zsánerbe tartozó táblás játékok egyáltalán nem gyerekeknek szóltak. A versenyjátékok ősidők óta követik az emberiséget, számos civilizációban felbukkantak különféle változataik. A legősibb az egyiptomi mehen, melyben egy spirálisan tekeredő kígyóra rótt mezőkön kell eljutnunk az állat farkától a fejéig. De ugyanúgy ide tartozik az Indiából eredeztethető pachisi, mely kereszt alakú táblájával leginkább emlékeztet az általunk ismert *Ki nevet a végén?*-re. (Parlett, 2018) Ezekben még csak absztrachált módon jelenik meg az életút allegória, viszont értelmezésében közös a következő formula: az ember megszületik (bábuja oda kerül a Start mezőre), dob a kockával (aláveti magát a szerencsének/isteni akaratnak), halad előre az életben (lépdel a figurájával), és a célja, hogy az utolsó célmezőt elérje (a túlvilág). Érdekes még kiemelni a dobókocka szerepét: ezek korábban nem csak játéktartozékok voltak, hanem szakrális eszközök is, a kockavetés jóslás és az isteni akarat kiolvasásának eszköze volt.

A 13. századtól kezdett elterjedni egész Európában az úgynevezett libajáték, mely vélhetőleg a fentebb említett mehenből alakult ki, mely kígyójáték néven felbukkant a kontinensen, de erre nincsenek egyértelmű bizonyítékok. A libajáték alap formulája hasonló, dobunk-lépünk és igyekszünk mihamarabb célba érni a 63 mezőből álló pályán. Ennek a számnak a jelentősége a görög filozófiában gyökerezik, ahol a számot Nagy Fordulópontként (Grand Climacteric) tartották számon. A 7-es szám jelentősége abban állt, hogy az emberi életet hétéves ciklusokra bontották (szeptenáriumok), a 9-es szám pedig a spirituális előremenetet jelentette (a Szentháromság kiterjesztését szimbolizálva). Ennek a két számnak a szorzata adta ki a 63-as számot, amely nem melleleg az átlag életkornak is megfeleltethető volt. A korábbi játékokhoz képest hozzáadtak különleges mezőket: akadályokat és áldás mezőket, ez utóbbit szimbolizálták a libák, mely szerencseszimbólum volt a korban. Az akadályok is mind szimbolikus mondanivalóval bírtak: a Híd a felnőtté válás nehézségeit jelentette, a Fogadó az evilági kísértéseket, a Kút azt, amikor más segítségére szorulunk, míg a Labirintus az elveszettséget. Fontos kiemelni, hogy a fent leírtak már sokkal kevésbé rejtett szimbólumok, mint a korábbi játékokban, hisz a festett vagy nyomtatott táblákon gyakran illusztrációval és szöveges útmutatással is el voltak látva. (Seville, 2016) Ahogy a játék korszakokon átívelő változatait figyeljük, úgy látszik, hogy a morális mondanivalót

is igazították az adott társadalom vélekedése szerint. Van, amelyikben a protestáns etikát követve a “szerencse” mezőket “kemény munkával” helyettesítették, máshol pedig a kifejezetten nőknek szóló változatban a “bálozás” és a “gyermekáldás” került fel a mezőre, mint az életút fontos eleme. (Seville, 2016)

Annak ellenére, hogy a magyarok nagy része örömmel emlékszik vissza gyerekkori dobsz-lépsz játékaikra, mégis elmondható, hogy a műfaj inkább az ókortól a középkor végéig virágzott, amikor felnőtt emberek játszották szabadidejükben. Ha a korodus essendi-jével hasonlítjuk össze a játék jellegzetességeit, akkor látszik, hogy az ember élete egy felsőbb hatalom és hagyományok által kijelölt úton halad, melyben éri szerencse és nehézség egyaránt, és a túlvilágra vezető út legnagyobb alakítója a dobókocka által szimbolizált sors.

Go

A go játéka körülbelül négyezer évvel ezelőtt keletkezett Kínában, ahol az arisztokrácia fontos játéka volt, később terjedt el Korea és Japán területén, ahol a nemesek után lassanként a közemberek is felfedezhették maguknak. Szerepe túlmutat az egyszerű játékokon, a négy legfontosabb művészet egyikének tekintik a kalligráfia, a festészet és a kucsin zene mellett. A játékot egy 19x19-es rácshálón játsszák, ahol a játékosok felváltva helyeznek le követeket, az egyikük csak fehéret, a másikuk csak feketét. Céljuk, hogy minél nagyobb üres területet kerítsenek körbe, és ha egy játékos bármekkora kő-csoportját teljesen körbezárják, akkor az ellenfél leveszi azokat.

A XX. század elejétől már versenysportként üzik az egész világon, de komoly figyelem jobbra csak a kelet-ázsiai országokban övezi, a legjobb játékosok is jellemzően a fent említett országokból kerülnek ki. Ugyan versenyként üzött játékról beszélünk, melynek ugyanúgy megvan a maga hierarchiája, mint a keleti küzdősportoknak (a rangokat is ugyanabban a rendszerben szerezhetik a játékosok), a játék maga és az azt körülvevő hagyományok mégis sokkal kevésbé győzelemorientáltak, mint a nyugaton sokkal népszerűbb sakk esetében. A játékhoz kapcsolódó etikett, hogy a győztes nem örvendezik, a vesztes nem szomorkodik, hanem egyfajta cselekvő szemlélődés jellemző a partik lejátszására, ahol a két játékos harca mellett a filozófia is ugyanakkora súllyal van jelen az állás értelmezésében. Nem hiába vezetik vissza a játékot egyfajta metafizikai oktatóeszközhöz (amit a legendárium szerint egy császár tanítója hozott létre), és amelyet sok helyen jósolásra

is használnak Ázsiában. Ebből látszik, hogy a go játékhoz kapcsolódó játékos képe nagyban különbözik az európai feudális hadvezértől, akit ekkoriban egy sakkjátékos megtestesített. A go játékos szintén felülnézeti pozíciót vesz fel, viszont ő nem csak hadakként vezeti a fekete vagy fehér köveket, hanem az élet szabályait, mintázatait, filozófiáját is figyeli és tanulja játék közben, melyben a Jin-Jangot reprezentáló erők nem ellenfelei, sokkal inkább kiegészítői egymásnak. Sok go beszámoló azt írja le (többek közt Balogh bevezető munkája is), hogy a go játékban nem az ellenféllel küzdünk, hanem az étellel, melyben a játékosunk lépése csak az élet egy lehetséges válaszát adja cselekvésünkre. (Balogh, 2001)

Már ennyiből is látszik a markáns különbség a legismertebb európai versenyjáték, a sakk, és a kelet-ázsiai go között. Ha elképzeljük, hogy mind a kettőt használták ifjú uralkodók oktatására, akkor látszik, hogy az egyes társadalmakban mennyire eltérő filozófiai és társadalmi tanítást adtak át a jövő vezetőinek, és milyen beállítódási hagyomány részese lesz azóta is minden játékos, aki leül a fekete-fehér figurákat rakosgatni.

Érdekességként fűzném hozzá, hogy az előbb szembeállított két játék hagyományai mennyire másképp bánnak az idővel. A sakkban a sport fejlődése során egyre rövidült az egy-egy lépésre felhasználható idő, ezzel a nézők számára is élvezhetőbbé téve a játékot. Jelenleg 90 perc jut játékosonként a nagy sakkversenyeken, de egyre több esetben igyekeznek ezt lerövidíteni játékosonként 20 percre, ettől remélve, hogy a „pörgösebbé” váló játék közvetítése fel tudja venni a versenyt más sportokkal. Ezzel szemben a go játék versenyében mai napig nagyon fontosnak tartják a szinte „filozofikus tempót”, mely a kiírástól függően egy lépésre 30 perc és 10 óra közötti időt biztosít a játékosoknak.

Sakk

Fentebb a kelet-ázsiai go-val elsősorban a nyugaton népszerű sakkot állítottam szembe, ennek a legfőbb oka, hogy mindkettőt versenysportként kezelik a modern időkben. A sakk népszerűsége a hidegháború ideje alatt érte el a csúcst, amikor egy-egy nemzetközi sakkturnára óriási figyelem irányult. Ennek erős politika háttere volt, hiszen 1927-től 1972-ig (három év kivételével) szovjet játékos nyerte a világbajnoki címet. A szovjet polgárok körében nagyon népszerű volt a játék, maga Lenin és Sztálin is nagy rajongója volt, melynek köszönhetően

sokan összekapcsolták a kommunista ideológiával. (Sen, 2022) A sakkban nincsen titkos információ és szerencse, a logikán és a stratégiai tudáson múlik minden a játékban, így sokan úgy tekintik, hogy a fekete-fehér mezőkön csak a tiszta ész győzedelmeskedhet. A szovjet gondolkodás szerint ez azt tükrözi, hogy az embert csak a képességei és a munkája viszik előre, mindenki azonos eséllyel indul, és a játék népszerűsítésével a proletariátus is megkapja az esélyt, hogy bizonyítsa éles esztét, amelyet eddig csak a burzsoázia sorvasztott el.

A hidegháború során mind a Szovjetunió, mind az Egyesült Államok (és az ezek erőterébe tartozó országok) kiemelt fontossággal kezelték a sakkversenyeket, és ehhez mérten nagy erővel népszerűsítették polgáraik körében, hogy sikerüljön a legnagyobb merítésből tehetséges játékosokat találni. A sakkversenyek – az olimpiákhoz, a Nobel-díjakhoz és az őrversenyhez hasonlóan – egy olyan, nem militáris hadszínteret biztosítottak a szuperhatalmak között, melynek során a szerencsét és egyéb körülményeket kizárva lehet megmutatni, hogy az általuk képviselt társadalmi berendezkedés termeli ki magából a legkiválóbb embereket. Mindkét társadalmi berendezkedés éthoszába beletartozik, hogy a társadalmi osztályok lebontásával csak a tehetség és a munka számít, így a legkisebb falu sakk szakkörében is lehetett úgy érezni, hogy kellő gyakorlással bárki eljuthat azokra a bajnokságokra, melyekre az egész világ figyel.

Bakkarat

„A vén szabómester, aki ebéd után a szomszédjával tartlízlik a boltjában, ugyanazzal a régi kártyával, mellyel huszonöt évvel azelőtt elkezdtek, kedves mikszáthi alakká szelídült az idők folyamán, s elszánt, vérszomjas, semmitől vissza nem riadó martalócok léptek a helyébe, akik sebeket kapnak és sebeket ejtenek a véres és öldöklő háborúban. De nemcsak a játékosok temperamentuma változott meg, hanem a tempó is, melyben a szakadatlan iram folyik s mely a kártyajátékoknak mind sűrűbb, és nehezebb mérgével inficiálja az idegeket. Mikor én a könyvem írtam, híre sem volt a mai játékok ictiosaurusának, mely minden kisebb játékot eltapos: a baccaratnak, vagy népiesebben: a bakknak.” (Szomaházy, 1926) A századelő közép-osztályának életét megkeserítő bakkarat őse egy békés, úri kártyajáték, a makaó, melyhez még javában kellett talpraesettség, főleg a kétszemélyes variánsban, Szomaházy így ír róla: „A kettős alsós valóságos tükre e kornak. Annyi változatosság, ravaszkodás,

csalafintaság és mégis precizitás van benne, hogy ma már valósággal művészet-számba megy.” Azonban az örökébe lépő bakkarat már egy másik felfogás játéka, mely már egy olyan kaszinó-játéknak tekinthető, amiben minden a tiszta szerencsén múlik. Míg a szerencse az ősi játékokban a sorsnak való alávetettséget szimbolizálja, amikor egyfajta felsőbb akaratnak tesszük ki magunkat, addig a kaszinó-játékokban már a kockázat izgalma és a nyereségvágy vezeti a játékosokat.

Egész Európát felbolydította a játék, a kártyabarlangokban és úri kaszinókban is ezeket taszított romlásba, gyakori volt a hírlapokban a kártyaadóság miatti öngyilkosságról való tudósítás. Felmerül a kérdés: miért tették? A nyereségvágy volt az egyetlen ok? Érdemes az Európa politikai-gazdasági változásával együtt átalakuló emberképet megvizsgálni. A XX. század hajnalán egy hosszú ideje regnáló társadalmi rendszer van átalakulóban, a növekvő társadalmi mobilitás miatt sokan találják magukat olyan társadalmi környezetben, ami új számukra, vagy, mert egy elszegényedő nemesi család leszármazottai, vagy pont a lazuló osztályhatárok és a gazdasági lehetőségek miatt alacsonyabb sorból a polgári világba kapaszkodnak. A polgárosodó arisztokrácia megtartotta az úri kártyázás szokását, és az alsóbb osztályok tagjai is megpróbálták úgy viselkedni, mint a hierarchiában felettük állók, maguk is „urizáltak” és úgy ültek le a kártyasztalhoz, mintha meg sem kottyanna nekik egy-egy nagyobb veszteség, úri viselkedésük mögé vizionált vagyonuknak „meg sem kottyán”, ha egy kastély árát eljátsszák egyetlen éjszaka alatt, hisz úgyis van belőle elég.

„Hiábavaló a lelkiismeret, a feleség sírása, a gyermekek éhezése, hiábavaló a detektívek minden munkája, itt is, ott is megalakulnak a látszatra kellemes termek, ahol finom úriemberek fogadják a látogatót, egyiptomi cigarettával kínálnak minden férfit és minden asszonyt, s oly könnyed non-chalance-szal ülnek a zöld asztal köré, mintha egy anekdotázó asztaltársaság tagjai volnának. De belül, a plaztron és a gyűrött kabát alatt úgy megvonaglik a szív, mintha éles tűvel szúrtak volna bele. Látszólag itt csupa kedves és szeretetreméltó úriember ül s csupa előkelő asszony, akinek tökéletesen mindegy, ha veszít, vagy ha nyer, de a lelkek mélyén nyers és állati indulatok csatáznak egymással.”

Véleményem szerint a bakkarat emberképe az éppen széthullóban lévő arisztokrata világból merít erőt, a férfiak egy olyan kor urainak mutatják magukat, melyet már maguk is mintegy csak mitologizálva ismernek. Míg más játékokban az

intellektus vagy a ravaszság az, ami megmérettetésre kerül, addig itt a személyhez társult vagyon sértetelensége adja a mércét, azaz, hogy egy igazi úr könnyedén bizza vagyonát a vak szerencsére, hiszen az olyan végtelen méretű, hogy meg sem kottyán neki feláldozni azt egy kis szórakozásért. A játék népszerűsége a leggazdagabbak rétegéből indult, mégis a középosztályban végezte a legnagyobb tombolást a századelőn, ahol egy-egy partinak ténylegesen óriási tétje volt, mégis, ahogy Szomaházy felidézti, mintha csupa anekdotázó úriember lenne csak, akiket látszólag nem is érint a parti eredménye, és a vele járó „piszkos anyagiak”.

Póker

A póker számos, korábban ismert játék jellemzőit ötvözi, az első feljegyzések a polgárháborús Egyesült Államok idejében készültek róla. A ma is versenyjátékként űzött változat az úgynevezett Texas hold'em, melyet 1963-ban mutattak be a Las Vegas-i kaszinókban, és innentől kezdtek szélesebb körben megismerni. Ebben a változatban a játékosok két titkos lapot kapnak a parti elején, és a később az asztalra felfordított közös kártyákkal együtt hoznak létre lapkombinációkat. Minden lapfordítási kör után újabb lehetőség van zsetonok beadásával a tét növelésére, melyet később a legértékesebb kombinációt felmutató játékos kap meg, vagy akinek sikerült minden ellenfelét passzolásra sarkallnia.

Az 1970-es évektől meredeken nő a játék népszerűsége, egyre több helyen közvetíti a tévé, világszerte egyre több bajnokságot rendeznek, és a népszerűséggel együtt a tétek is növekednek. A World Series of Poker (WSOP) 2023-as fődíja több mint 12 millió dollárra rúgott, ami példátlan a társasjátékok világában. Vajon miért érdekesebb ez a kártyajáték a többinél? Miért válnak hivatásos sportolóvá a pókerjátékosok? Miért osztanak ekkora díjazásokat egy-egy póker világversenyen? Miben más a póker, mint előtte bármi?

A póker egy olyan sportként is aposztrofált játék, amihez a marketingesek és a popkultúra is gyakran csatol egyfajta macsó küzdelmet, gondoljunk a vadnyugati hősök keménységére, vagy éppen az egyfajta playboyként felbukkanó James Bondra. Mintha a Hadas Miklós által bemutatott *libido dominandi* az erőszak kontrollal együtt megszeliülő megmérettetései közé illeszkedne, a macsó karakterek a fizikai erő összemérése helyett ugyanennek a szellemi változatát játsszák el.

A pókerben nem feltétlenül a klasszikus értelemben vett intelligenciára van szükségünk, hanem egyfajta ravaszságra és önbizalom sugárzására, ez a pszichológiai összecsapás fő fegyvere. A játékosok véletlen útján kapják a lapjaikat (nem nyílt információjú és kiegyenlített az alapfelállítás, mint pl. a sakkban), de ezek értéke annak útján jelenik meg, hogy hogyan játsszák meg őket, hogyan blöffölnek, húzzák csöbe ellenfeleiket, milyen jelzéseket küldenek magukról egymásnak. A metakommunikáció és azok olvasása ugyanolyan része a harcnak, mint a kiosztott lapok, melyekhez olyan tulajdonságok passzolnak, mint a kifürkészhetetlen, célja mellett végletekig kitartó, ellenfeleket elijesztő archaikus harcoséi. Ezek alapján a mondhatjuk, hogy a póker azokat a tulajdonságokat emeli piedesztálra, melyek korunk erőszaktól mentesített emberképébe illeszkednek.

A következő érv inkább egy magasabb gazdasági-társadalmi éthoszt idéz meg a póker sikerének keresésekor. A kártyajáték megkerülhetetlen része egy kapitalista gondolkodás, egy olyan racionalitás, amely arra épít, hogy mi, piaci szereplőként, a pénzünkkel (zsetonjainkkal) gazdálkodva győzzük le konkurensünket. A játékosok azonos tőkével indulnak, majd a lapok osztása mintegy véletlenszerűen szimulálja a piac exogén változóit, melyekből a játékosoknak a legnagyobb haszonra kell szert tenniük. A játékosok tétet tesznek, mintegy befektetnek, miközben kiemelten figyelik a konkurencia viselkedését, elemzik, és felmérve a kockázatot, racionális döntést hoznak. Összegezve: a póker olyan kompetenciákat igényel, mint amit a kapitalizmus főszereplőjétől, a vállalkozótól elvárunk. Ezáltal a résztvevők egy olyan harctéren mérkőzhetnek meg, ami a modern kapitalista világ küzdelmeihez illeszkedik: nem azt mutatom meg, hogy fizikailag erősebb vagyok, nem azt mutatom meg, hogy intelligensebb vagyok (több lépést számolok előre a sakkban), hanem azt, hogy a modern kapitalizmus által kijelölt mezőben otthonosan mozgok, nálam van az irányítás. És az ellenfél elpusztítása is ehhez illeszkedő színezetet kap: nem a testét semmisítem meg, nem az intellektusáról bizonyítom be, hogy kevés az enyémhez képest, hanem egzisztenciálisan rendelem magam alá. Elveszem a pénzt, ami által többé válok nála. A pókerjátékosok ráadásul nem öltik fel a „sportoló” jelmezét, nem is próbálják azt mutatni, hogy ők kizárólag a játéknak szentelik az életüket (ami más műfajoknál szinte elengedhetetlen), hanem inkább mutatkoznak olyan üzletembereknek, akik sikeres

vállalataik mellett, mintegy csak „beugranak” a küzdőtérre, ezzel mutatva sokoldalúságukat.

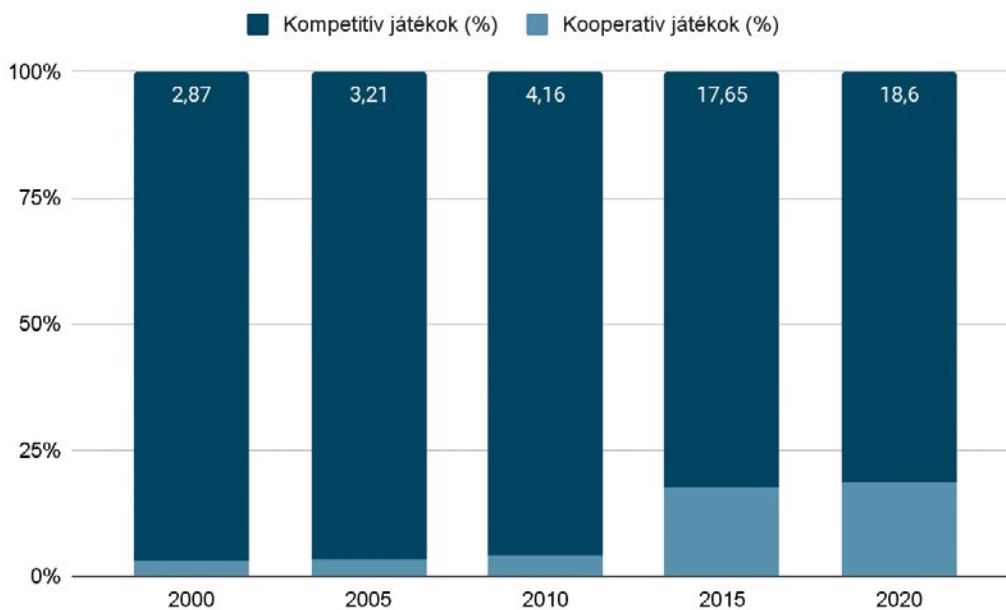
A póker mai napig a legnépszerűbb versenyjáték, bár az elmúlt évtizedben már kopni látszik a fénye, amit sokan annak tudnak be, hogy az online póker már mindenkinek elérhető, így nem kell az intézményesült versenyek közvetítéseit figyelni, hanem a játékosok maguk vehetnek részt benne, ami szintén érdekes társadalmi folyamatokra mutat rá.

Modern társasjátékok

A társasjátékozás hatalmas változáson ment át az elmúlt harminc évben, az európai típusú stratégiai játékok forradalmasították a társasjátékok alapvető mechanizmusait és társadalmi pozíciójukat. A társasjáték ugyan előtte is részben felnőtt szórakozás volt, mégis a legtöbben a gyermekek világával azonosították, és sajnos sokakban még mindig ez a kép maradt meg. Ma viszont már akkora kiadói hálózattal, innovációs erővel és játszóközönységgel rendelkezik a műfaj, hogy egy egyre inkább a felnőtt társadalom szempontjából relevánsabb szcénáról kell beszélnünk. A fentiekben az alapján választottam játékokat, hogy azok széles körben elterjedtek egy adott társadalomban, vagy pedig a felsőbb osztályok kiemelt figyelmet szenteltek neki, nagy volt az érdeklődés az irányába. A modern társasjátékok esetében sokkal nehezebb egy-egy játékot kiemelni az összehasonlításban, és az sem mondható el, hogy a felsőbb osztályok irányítanák a játékos közízlést. Világátlagot nézve minden ötödik ember szokott játszani valamiféle társasjátékkal (Dsouza, 2023), így azt gondolom, hogy nem tudunk ugyan egy libajátékhoz vagy pókerhez hasonló elterjedtségű címet találni a modern társasjátékok világában, de tendenciák szintjén megfigyelhetünk párhuzamokat a mechanizmusok, témák és a társadalmi gondolkodás között.

Sokszor fogalmaznak úgy, hogy a társasjátékozás „reneszánszát éli”, de sokkal pontosabb lenne az „aranykor” kifejezést használni, hiszen soha nem jelent meg ennyiféle játék, és ezek a számok évről-évre rekordokat döntenek. Az aranykor kettős genezisű, az egyik Németországból indult, a másik pedig az Egyesült Államokból, és mind a kettő magán hordozza az őt magába foglaló társadalom jellemzőit.

A második világháború után Nyugat-Németországban a háborús borzalmak és a társadalmi büntudat miatt a szabályozások és a kultúra



Adatok forrása: boardgamegeek.com,
lekérve: 2024.06.22.

egyaránt próbálta minimálisra csökkenteni az erőszak megjelenését, melynek egyik közismert példája, hogy az országban forgalomba hozott videojátékokban nem lehet vért megjeleníteni. A társasjáték tervezők is igyekeztek elkerülni mindent, ami az erőszakhoz vagy a háborúhoz kapcsolódott, így kialakult egy iskola, amelyet ma "euró" vagy "német-stílusú" néven emlegetnek. Ezekben a játékokban általában egyfajta tudatos vállalkozóként irányítunk egy csoportot vagy közösséget (farmgazdaságtól kezdve, középkori királyságon át a Mars terraformálóiig bárkit), és tudatos vállalkozóként próbálunk meg minél nagyobb hasznot elérni, ami sokszor nem pénzként, hanem absztrakt, fejlettségi szintet reprezentáló "győzelmi pontként" jelenik meg. Az euró játékok nagy részében mérsékelt a szerencse szerepe, és akkor is a véletlen csak a változatosságot adja, amire a játékosok építeni tudnak akcióikkal. A küzdelem az euró játékokban inkább versengés, mint csata, és a játékosok inkább a vezetők szerepébe bújnak, felülnézetből látják a játék által reprezentált teret. (Woods, 2012)

Az Egyesült Államokból ered a másik társasjáték iskola, az úgynevezett "ameri", melynek gyökerei a szerepjátékok (RPG) és a terepasztalos wargame-ek (terepasztalos háborús szimulációk) világából erednek. Ezek a játékok sokkal inkább a karakterek nézőpontját és sorsát helyezik

középpontba, a téma sokkal fontosabb (az eurókat gyakran kritizálják azzal, hogy a téma csak egy máz a száraz mechanikus játékmeneten). A szerencsének nagy szerepe van, gyakran döntéseink sikeréről dobókockák döntenek, előtérbe helyezve a narratív – szinte hollywoodi – élményt a kalkulálhatósággal szemben. (Peterson, 2012) Az "amerikai álomban" erősen jelen van az individualista eszme, mely szerint az Egyesült Államokat a magukért kiálló, tehetséges és keményen dolgozó emberek tették naggyá, és ez a fajta egyénközpontú nézőpont visszhangzik az "ameri" típusú társasjátékokban is.

Mindkét iskola esetében lehet párhuzamokat húzni egyes társadalmi és kulturális ethoszokkal, azzal, hogy az egyén vagy egy közösség a főszereplője. Ugyanakkor mindkét játékkiskola elterjedt mindkét kontinensen, a globalizáció miatt már sokkal finomabb eltéréseket lehet csak kitapintani. Viszont egy, a társasjátékozás világában zajló, relatíve új műfaj megjelenése és sikere érdekes kiegészítője lehet a fentieknek: a kooperatív, vagyis az egymás legyőzése helyett az együttműködésre építő játékok felívelése.

A fenti ábra is jól mutatja, hogy a kooperatív társasjátékok még mindig csak töredékei a kompetitív játékok megjelenési számának, mégis egyértelmű, hogy az utóbbi tíz évben egy növekvő tendenciát láthatunk az arányokban. Ahogy a munkahelyeken

is egyre inkább a kooperatív csapatmunkát várják el tőlünk, úgy a játékokban is egyre inkább megmozgatja az embereket, hogy ne egymást kelljen legyőzniük, hanem együtt szálljanak harcba egy közös célért. Ennek alapján joggal gondolhatunk arra, hogy a modern ember fontos és elvárt kompetenciája a csapatban végzett munka. A saját csapatom megszervezése, irányítása és működtetése egy olyan érték, amivel mérhetjük az egyént, aki ezzel a képességgel győzheti le konkurensait. Természetesen a játékot nem csak a vezető típusú emberek játsszák, így az is porondra kerül, ha valaki egy specifikus alterületen mutat kiválóságot, ahogy például a tudományos életben is ma már a kutatócsoportoké a főszerep az egy-egy kiemelkedő felaláló helyett.

Érdekes adalék a fentiekhez egy újabb trend, ami meghatározza a modern társasjátékozás elmúlt évtizedét. A magyar nyelv "társasjáték" kifejezése impliciten magába foglalja, hogy kell legalább egy társa, akivel leülünk játszani (más nyelvekben is megjelenik ez az asszociáció, de sok helyen egyszerűen az angol "board game" nyomában "táblás játékot" vagy "asztali játékot" jelent). Ugyanakkor az utóbbi időben már jelentős mennyiségű társasjátékot úgy alkotnak meg, hogy egyedül is lehessen velük játszani. 2000-ben ez a lehetőség még csak az évben megjelenő játékok 9,71%-nál volt elérhető, addig 2023-ra ez a szám már 51,94%-ra növekedett (az adatok forrása a boardgamegeek.com). Ennek a tendenciának lehet többféle értelmezése, mégis a legkézenfekvőbb, hogy a sokak által leírt társadalmi atomizálódás hatásai láthatóak itt is, és ahogy Putnam klasszikus művében, a *Bowling Alone*-ban megállapította, hogy az emberek egyre kevesebb szervezetnek és csoportosulásnak a tagjai (Putnam, 2001), és a társaság hiányában egyedül kezdenek el játszani az otthon magányában.

Játékok gondolat- és közösségformáló ereje

Dolgozatom elsősorban a társadalmi rendszerek játékokban való, nem szándékolt leképezésével foglalkozik, viszont a következőkben szeretnék egy kitekintést tenni arra, hogy milyen közösségformáló ereje van a társasjátékoknak, és milyen jellemzők figyelhetők meg a modern társasjátékokban a kulturális-, környezeti és társadalmi edukációt illetően.

A történelem során számos ideológia próbálta tanait irányított módon megjeleníteni a játékok világában, melynek elsőrendű célpontjai a jövő generációjának szóló gyerekjátékok voltak. Trianon után elterjedtek az olyan revizionista és irredenta játékok,

mint például a *Szerezzük vissza Magyarországot!* és a vészjósló című *Ütött az óra*. Az államszocialista években a propaganda játékok előállítása már központosítva zajlott, 1952-ben megalapították a Játékfelülvizsgáló Bizottságot, melynek kitűzött célja volt, hogy "a készülő játékok (...) foglalkozzanak a Szovjetunió és a népi demokrácia életével és a szocialista munkával". (Bartók, 2018) Ekkor már felismerték, hogy a játékok a tudatos nevelés eszközei lehetnek, bár ezek az alkotások még inkább csak témájuk formájában reprezentálták a sugározni kívánt ideológiát. A következőkben igyekszem bemutatni, hogy a társasjátékok mennyi más formában tudnak részt venni a nevelésben és a gondolatok közvetítésében.

A Játék Alapú Tanulás (JAT) egy olyan pedagógia módszer, mely a vizsgálatok szerint a frontális oktatást kiegészítve fejleszti az olyan készségeket mint a kritikus gondolkodás, a problémamegoldás, csapatmunka, tanulási hajlandóság és szocializáció. A JAT módszerrel sokkal könnyebben lehet egyes témákat kontextusban kezelni, és intenzívebb figyelmet és tanulást tesz lehetővé. A JAT-tal foglalkozó kutatások kimutatták, hogy a játék, mint a tanulás közvetítő médiuma nagyobb flow-élményt hoz létre a tanulóknál, a tiszta célok, motivációk és a nagyfokú irányítás olyan szintű "jelenléte" eredményez, ami bátorítja a játékosokat a kritikus gondolkodásra és a tárgyalt terület komplexebb megértésére. (Madani et al, 2017) Az együttműködésre építő közösségi játékok – ideértve a társasjátékok megfelelő kategóriáját – növelik az egyének kooperációs hajlandóságát és készségeit. Egy iskolai vizsgálat során két csoportot hasonlítottak össze, melynek során megerősítették azt a korábbi feltételezést, hogy a fizikai térben zajló közösségi játékok az együttműködés mellett erősítik a gyerekek szociális-, kommunikációs- és felelősségvállalási képességét, mely a digitális térben történő közös játék esetén nem jön létre. (Sohrabi, 2021) Egy másik vizsgálat kimutatta, hogy ha egy adott fizikai társasjátékot és annak digitális implementációját vetjük össze, akkor a fizikai játék esetén a játékosok sokkal pozitívabban jeleztek vissza az élményről, kiemelve az intimitást, a közösségérzetet és az elégedettséget. (Fang, 2016) A kooperatív társasjátékok elterjedésével azonban nem csak a gyerekekre való hatását lehet megfigyelni. A 2008-ban megjelent *Pandemic* c. társasjátékban a játékosok közös erővel próbálják megakadályozni világvjárványok elterjedését, szakértő karaktereik sajátosságait kihasználva igyekeznek a világszintű válságot kezelni. Egy 2016-os tanulmány rendszerezte, hogy a csapatmunka milyen elemeit vonultatja fel a játék: 1. *Megismerés*: a csapat tagjai

mentális modellt állítanak fel a saját és a csapattagok tudásáról. 2. *Kommunikáció*: strukturált információ átadás a játékosok között. 3. *Együtműködés*: belső- és külső motiváció arra, hogy a csapat együtt jól teljesítsen. 4. *Szervezés*: együttes cselekvések rendszerezése a cél elérése érdekében. 5. *Coaching*: a vezetés megnyilvánulása erőforrás-menedzsmentben és célmeghatározásban. 6. *Konfliktuskezelés*: az eltérő vélemények kezelése a csapattagok között. (Anania et al. 2016)

A közösségek kohéziójának egyik legfontosabb indikátora az integráció, amely segíti létrehozni az összetartozás érzését és a társadalmi bizalmat. Ennek kiemelt elemei a nemi, származási, szexuális orientáció, életkor és vallás szerinti reprezentáció. (Kagan, 2012) A nemzetközi társasjátékos közösségben az utóbbi évtizedben különösen fontos lett a játékok inkluzivitása (hogy a lehető legtöbb ember érezhesse úgy, hogy a játék által bemutatott világban az ő társadalmi csoportjának is szerepe van), melyet egyaránt tiltakozó és támogató irányból is sikerrel terel az internetes közösség. Ennek oka, hogy a társasjátékok rajongói (a szűkösebb létszámukból is következően) sokkal centralizáltabb kommunikációs platformokat használnak, mint például a videojátékos szubkultúra, és egy ilyen szűkebb körben erősebb tud lenni a normakontroll, és a véleményvezérek jobban egyben tudják tartani a közösség által képviselt értékeket. Fontos hozzátenni, hogy a társasjátékos közösség – mind kiadói, mind játékos oldalán – jelentős százalékban az Egyesült Államokhoz köthető, így a szűk internetes közösség normáira az amerikai közbeszédben tapasztalható értékek és kommunikációs mintázatok dominánsak.

Az utóbbi évtizedben tiltakozó és bojkottáló kezdeményezések leginkább a kényes társadalmi témák nem megfelelő ábrázolásai miatt lángolnak fel. Szemléletes példaként hadd meséljem el a következő esetet: A *Prison Architect* c. videojátékban a játékosoknak egy börtönt kell menedzselni, felépíteniük a létesítményt és megküzdeni annak üzemeltetésével. A játék 2015-ben jelent meg, több mint egymillió példányt adtak el belőle világszerte, a szaksajtó is jóra értékelt. 2021-ben egy társasjáték kiadó megvásárolta a játék jogait, és a fizikai játékhoz a Kickstarteren indítottak közösségi finanszírozást (ami egy bevett szokás a modern játékok kiadóinál), ami azonban hamar közfelháborodásba ütközött. A legfontosabb kritika szerint a játék a napjaink börtönei által fenntartott rendszerszintű elnyomás és a bebörtönzési rendszerek rasszista struktúrájának dicsőítése, játékosított formában. A

játék tervezői elismerték, hogy hibáztak, és a játék sosem került megjelenésre. A *Prison Architect* példája jól mutatja, hogy mennyire más normakontroll áll fenn a társasjátékos közösségben, mint a sokkal népszerűbb videojátékos társadalomban. Az efféle tiltakozások néhány esetben megakadályozzák egy játék megjelenését, más esetekben pedig a kiadó módosításokat kell, hogy eszközöljön a termékein. Ismertebb esetek közt van a *Five Tribes* c. játék, amely az *Ezeregyéjszaka* meséinek világába vezeti a játékosokat, viszont a játékosok egy csoportja problematikusnak tartotta a játékban a rabszolgák megjelenését, így a következő kiadásban minden ilyen kártyát “fakírok” váltottak fel. Hasonló változáson esett át a *A nagy western utazás* c. játék, melynek első kiadásában megjelenő indiánokat a második kiadásban banditákkal helyettesítették, és az előtte kizárólag fehér férfiakat reprezentáló munkáslapkákra is kerültek női mesteremberek és afroamerikai mérnökök. A fenti példák mutatják, hogy sok esetben a történelmi hitelesség másodlagossá válik a társadalmi reprezentációs törekvések mögött. A hasonló esetek miatt a kiadók nagyon figyelnek a játékok témáinak kiválasztására, és már az is egyre gyakoribb, hogy úgynevezett “kulturális konzulenseket” alkalmaznak a játék fejlesztése és kommunikáció megtervezése során.

Ezek mellett támogató kezdeményezések is jellemzik a társasjátékos közösséget, melyek az inkluzivitást igyekeznek elősegíteni. Pozitív példaként kell megemlíteni a 2020-ban alapított Zenobia-díjat, melynek célja a játékiparban alulreprezentált csoportok (elsősorban nők, színesbőrűek és az LMBTQ közösség tagjai) támogatása, nem csak pénzzel, hanem mentorálási, kapcsolatépítési lehetőségekkel. A rövidlistára jutók között olyan témák kerültek reflektorfénybe, mint az indiai kasztrendszer, az európai kolonizáció előtti őslakosok élete vagy éppen a XVIII. század végi Londonban működő meleg találkozóhelyek. Emellett a kiadók is igyekeznek játékaikban olyan inkluzív díszleteket felállítani, melyben mindenki megtalálja a kapcsolódási pontot, miközben jól ismert sztereotípiák lebontását is elősegítik. Úttörő példaként emeljük ki a 2015-ben megjelent magyar fejlesztésű *Trickerion: Legends of Illusion* c. játékot, melyben a játékosok maguk dönthetik el, hogy milyen nemű bűvésszel szeretnének versenybe szállni, és az előadói csapatuk tagjait is kedvük szerint válogathatják össze, ezzel megtörve az ismert sztereotípiákat. Természetesen az inkluzivitási törekvések nem csak a társasjátékokban jelennek meg, de azzal, hogy a résztvevők

gyakran mások szerepébe, élethelyzeteibe bújnak a játékok során, sokkal közelebb kerülnek egyes nézőpontokhoz.

A XXI. század legfontosabb kihívása a klímakatasztrófa megfékezése, melynek feldolgozása megjelenik a kultúra minden szegletében, így a társasjátékok világában is. Fentebb idéztem a *Pandemic* c. világvilágnyitók megfékezéséről szóló kooperatív játékot, melynek alkotója 2023-ban hasonló, együttműködésre építő játékot jelentetett meg *Daybreak* címmel, amely ezúttal a klímaváltozást megfékező technológiákat állítja középpontba. A játék 2024-ben elnyerte a játékipar legrangosabb díját, a német kritikusok által odaítélt Kennerspiel des Jahres díjat, ráadásul a díj történetének legsikeresebb játéka, az 1995-ös megjelenésű *Catan telepesei* ebben az évben egy új, megújuló energiaforrásokat központba állító kiadással jelentkezik *Catan: New Energies* néven. A felmelegedés és az energiagazdálkodás mellett az utóbbi években fontos szerepet kapott a biodiverzitás és az ökológiai témájú játékok, az új megjelenések között jelentős szerepet kapnak a természetvédelemre és az állat- és növényvilágot (hogy a gombákat ne is említsük) középpontba állító társasjátékok, ami jól mutatja, hogy a játékos közösség érdeklődése a környezetvédelem irányába terelődött, és a kiadók is felelősnek érzik magukat a klímaeducáció területén. A környezet-tudatosság társasjátékokban való megjelenítése, és a klímaválság játékokon keresztüli feldolgozása azonban túlmutat egy népszerű téma reprezentációján. A területet vizsgáló tanulmányok alapján elmondható, hogy az efféle játékok meg tudják változtatni az emberek való életbeli hozzáállását, melynek oka elsősorban annak tudható be, hogy a játékokban a résztvevők aktív cselekvőként lépnek fel a probléma ellen, nem pedig csak paszszív elszenvédőként. (Fjællingsdal, 2020)

Összegzés

Dolgozatomban bemutattam, hogy milyen módon határozza meg a társadalmi berendezkedés és kultúra a benne létrejövő alkotásokat és szabadidős elfoglaltságokat. A társadalmi ethosz meghatározza, hogy milyen tulajdonságokat tartanak fontosnak a benne nevelkedett emberek, ezt a gondolatot vetítettem rá a társasjátékok világára. A fontos és elterjedt játékokból mind megtudhatunk valamit az adott társadalom gondolkodásáról: miképpen tekintették a sors által meghatározottnak az

embereket az életútjátékok idejében, milyen gazdasági átalakulás és sorstragédiák tükröződnek a bakkarat jellemzőiben, milyen filozófiát reprezentálnak a táblára lehelyezett go-kövek, milyen kiválóságot társítottak a sakkozókhoz a hidegháború éveiben, milyen karizmát és ravaszságot életnek a pókerközvetítések nézői és végül milyen jellemzők és változások figyelhetők meg a modern társasjátékok világában. Reményeim szerint a példákon keresztül sikerült felvázolnom, hogy mennyivel több a játék, mint aminek sokszor gondoljuk, és hogy a játékasztal mellett hogyan játszunk el újra és újra a társadalom Nagy Játékait. Dolgozatomban végén kitekintést tettem a modern társasjátékok gondolat- és közösségformáló hatásaira, kiterve arra, hogyan fejleszteti a játék a kooperációs készséget, milyen szerepe lehet az oktatásban és milyen módon dolgoz fel olyan kortárs témákat, mint a társadalmi integráció és a klímaválság kezelése.

Felhasznált szakirodalom

- Anania, Emily C., Keebler, Joseph R., Anglin, Katalin M., & Kring, Jason P., 2016. Using the Cooperative Board Game Pandemic to Study Teamwork. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 2016 Annual Meeting*, 60(1), 1770-1774.
- Bartók Flóra – Molnár Borbála (szerk.), 2018. *Te jössz?! Budapest: Kiscelli Múzeum*
- Balogh Pál, 2001. A gó. Elérhető: <http://mek.oszk.hu/00100/00136> [Hozzáférés dátuma: 2024.05.15.]
- Bourdieu, Pierre, 2000. *Férfitárolom. Budapest: Napvilág Kiadó*
- Dsouza, Rishad, 2023. Who Plays Board Games and What Distinguishes Them from Video Game players? Elérhető: <https://business.yougov.com/content/47308-who-plays-board-games-and-what-distinguishes-them-from-video-game-players>. [Hozzáférés dátuma: 2024.06.22.]
- Fang Yu-Min, Chen Kuen-Meau, Huang Yi-Jhen. Emotional reactions of different interface formats: Comparing digital and traditional board games. *Advances in Mechanical Engineering*. 2016;8(3).
- Fjællingsdal, Kristoffer S. and Christian Andreas Klöckner, 2020. Green Across the Board: Board Games as Tools for Dialogue and Simplified Environmental Communication. *Simulation & Gaming* 51: 632 - 652.

- Hadas Miklós, 2003. *A modern férfi születése*. Budapest: Helikon.
- Huizinga, Johan, 2023. *Homo ludens*. Budapest: Helikon.
- Kagan, Carolyn, 2012. *Games for participation and conscientisation*. Manchester: *Global Journal of Community Psychology Practice*
- Madani, Kaveh, Tyler W. Pierce, and Ali Mirchi, 2017. *Serious games on environmental management*. *Sustainable cities and society* 29: 1-11.
- Panofsky, Erwin, 1986. *Gótikus építészet és iskolai gondolkodás*. Budapest: Corvina.
- Parlett, David, 2018. *Parlett's History of Board Games*. Brattleboro: Echo Point Books.
- Peterson, Jon, 2012. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. San Diego, CA: Unreason Press.
- Putnam, Robert, 2001. *Bowling Alone*. London: Simon & Schuster.
- Sen, Prarthana, 2022. *Chess and Cold War Diplomacy* | Scottish Centre for Global History. Elérhető: <https://globalhistory.org.uk/2022/01/chess-and-cold-war-diplomacy/>. [Hozzáférés dátuma: 2024.06.22.].
- Seville, Adrian, 2016. *The Medieval Game of the Goose: philosophy, numerology and symbolism*. In: *From cardboard to keyboard*. *Proceedings of Board Games Studies Colloquium XVII*. Lisbon: Associação Ludus
- Sohrabi, Tayebah, 2021. *Power of Play: How Playing Affects Cooperation Skills*. St. Catharines: Brock Education
- Szomaházy István, 1926. *Kártyajátékok élete és halála*. Elérhető: https://www.kartya-jatek.hu/kartyajatekok_elete_es_halala/ [Hozzáférés dátuma: 2024.05.15.].
- Woods, Stewart, 2012. *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson: McFarland & Company.