

A játék fogalmában van valami lekicsinylő. Egy tipikus játékos komolytalannak, léhának képzelünk el, tevékenysége önmagáért való. Nem is beszélve arról, hogy gyerekeknek szeretjük gondolni, vagyis a játék fogalmát az egyetlen olyan nagyobb társadalmi csoporthoz kötjük, amelynek mindmáig nem sikerült emancipálnia magát, és mások sem igen akarták őket. Ők a mintaszerű inkompetensek, akik érvényességgel csakis jövőendő felnőttként bírnak. „Csak játék” – szoktuk mondani azokra a dolgokra, amelyeket nem találunk méltónak arra, hogy vesztegessük rá az időnket. Nem meglepő ennek fényében, hogy a különben hosszú múltra visszatekintő játéktörténet hagyományosan a történettudomány „érdekességek, kuriózumok” rovatában kap megjelenési lehetőséget, helyet legfeljebb a „kis színesek” között szorítanak neki. Ez a kötet arra tesz tétova kísérletet (természetesen nem elsőként), hogy megmutassa: a játékok talán mégsem „csak játékok”, ahogy azt a címlap is mutatja. Nem is olyan nehéz belátni, hogy az ágy alá paterolt régi Barbie-jaink és matchboxaink igenis komoly jelentést hordoznak. A társadalom üzenetet rejt el a játékokban, amelybe belefogalmazza normáit, elvárásait, például a nemi szerepeket. A játékosnak azonban megvan a maga szabadsága, félreértheti az üzenetet, és így átírhatja az őt körülvevő valóságot azzal, ahogy játszik. Barbie-val katonásat is lehet játszani.

*A szerkesztők*

## „A játék úgy szocializál, hogy nem szenvedünk közben”

Interjú Györgyi Erzsébet néprajzkutatóval,  
a Kiss Áron Magyar Játék Társaság elnökével

*Miközben készültünk a beszélgetésre, a kezünkbe került a Györgyi-Giergl család Budapesti Történelmi Múzeumban megrendezett kiállításának a katalógusa...<sup>1</sup>*

Igen, azok az ősök. A kiállítás és a könyv az apai felmenők tevékenységéről szól, akik kezdetben művészi igényű iparosok voltak, majd egy festőművész és elismert építészek is kiemelkedtek a sorukból. Köztük is vannak kártyakészítők.

*Ezek szerint Ön egy évszázadokra visszamenően játékos családban született?*

Hogy csak játékos lenne, az túlzás, de természetesen játékos is a családom. Ehhez kapcsolódik az a különös gyerekkori emlékem, hogy a világháború idején jót is tapasztaltam, mert akkor játszottunk a legtöbbit. Másodikos vagy harmadikos elemista koromban hatalmas légmentes szünetek voltak és heteken keresztül nem volt tanítás. Akkor úgy folyt az életünk, hogy megreggeliztünk, majd az ebédlőasztalra kiraktuk a játéktáblákat, és játszottunk malmot, sakkot; emlékszem a *Merkantil* nevű játékra, amivel a világkereskedelmet lehetett megtanulni. Isten tudja, hogy ezenkívül hányféle kártyajátékot is játszottunk magyar és francia kártyával. Szóval talán ez volt az életünk legjátékosabb szakasza, mert később már csak a tanulásból elcsípett időben volt rá lehetőség.

*A gimnázium után a néprajz szakot választotta annak dacára, hogy egy pesti céhes felmenőkkel bíró családban, urbánus közegben nőtt fel.*

Valóban urbánus a családom, de komoly hatása volt az otthoni légkörre Györgyi Kálmán nagyapámnak, aki a *Magyar Iparművészet* folyóirat szerkesztője és az Országos Magyar Iparművészeti Társulat igazgatója volt. Az ő köre által képviselt felfogás a század elején nagyon szoros kapcsolatban állt a népművészetrel. Az Iparművészeti Társulat lapjában is sokszor publikáltak népművészetet. A századelő alkalmazott művészete tehát ugyanarra iparkodott, mint Bartók és Kodály a zene terén, és a Zsolnay nővérek, Gorka Géza vagy Badár Balázs révén szintén



<sup>1</sup> *Művészgenerációk*, 2007.

számottevő színvonalat tudtak elérni. A mi otthonunkban minden díványon végig népi hímzésű párnák, a falon pedig cserépkancsók sorakoztak. Ez az életünk része volt. Emlékszem, meg voltam döbbenve, amikor máshol például bársonyterítőt láttam az asztalon és nem hímzett abroszt. A népművészet szeretete benne volt az otthoni levegőben, bár engem inkább a folklór ragadott meg, mikor az egyetemre jelentkeztem. Ott pedig elsősorban népszokásokkal kezdtem el foglalkozni, a szakdolgozatomat lakodalmakról írtam, és voltak is nagy terveim ezen a téren. Igaz, egy könyv megjelent a szerkesztésemben,<sup>2</sup> illetve a nyolckötetes *Magyar Néprajz*<sup>3</sup> és a *Magyar Néprajzi Lexikon*<sup>4</sup> lakodalommal kapcsolatos részeit is én írtam, de miután elkezdtem dolgozni a Néprajzi Múzeumban, a tárgyak világában kellett keresnem azt a témát, amely révén folytathattam a tudományos munkát.

*Áthatotta a néprajz szakosok életét és tananyagát az ideológia?*

Nem olyan túlságosan. Mindenki megpróbált az maradni, aki valójában volt. Emlékszem a marxizmus szeminárium vezetőjére, egy nagyon egyszerű, csekély műveltségű teremtésre, aki megkérdezte tőlem, hogy „elvtársnő, miért olyan passzív”? Ilyen emlékeim vannak, de ezért engem nem öltek meg, csak volt egy kettesem a szocializmus politikai gazdaságtanából. Ötvenhat természetesen meghatározó volt: másodéves voltam, több egyetemi társunk megsebesült a harcokban, mások disszidáltak, volt, akiről többet nem is hallottunk. A parlament előtti tüntetésen egy kiváló évfolyamtársunkat lelőtték, egy másik megsebesült. Negyedév után férjhez mentem Földes Lászlóhoz, akit az egyetemen ismertem meg. Kitűnő néprajzkutató volt, elsősorban az állattartás és a pásztorkodás, és ennek kapcsán a *vlachok* történetét, végső soron az eurázsiai pásztorkultúrákat kutatta, számos tanulmányúton járt. E témában jelentős nemzetközi együttműködéssel szerkesztett tanulmányköteteket, ami a hatvanas években ritkaságszámba ment. Talán többet is ért el tudományosan, mint amennyit szívesen láttak tőle, és ez is hozzájárult betegségéhez, korai halálához.

*Ön pedig eleinte a lakodalmakkal foglalkozott. Ebbe a témába bele kellett csempészni a hivatalos eszméket?*

Egyáltalán nem. Én a betelepített bukovinai székelyeknél kutathattam Tolna megyében. A lakodalmi gazdák ott elmondtak olyan hosszú vallásos szövegeket, amiket az Alföldön már egy vőfély sem tudott. Az összes köszöntő úgy kezdődött, hogy „Örvendünk és Istennek hálát adunk, hogy ő Szent Felsége felvirrasztott a mai szent napra...” A szakdolgozatomat ugyanúgy elismerték és publikálták, mint másokét.

*Diplomázás után egyből a Néprajzi Múzeumba került?*

Igen, és aztán harminchét évig dolgoztam ott. A népszokások és a játékok gyűjteménye került a kezem alá, ide tartoztak a hímes tojások is. Végül e tárgyegyüttes

<sup>2</sup> GYÖRGYI, 2001.

<sup>3</sup> GYÖRGYI, 1990.

<sup>4</sup> MNL, 1980. 389–400.

ornamentikájának történetéből és értelmezéséből írtam a doktori disszertációmát.<sup>5</sup> Bedolgoztam magam abba a gyűjteménybe, és – bár sok kollégám hagyta ott közben egy vezetőváltás miatt a múzeumot – ragaszkodtam hozzá, mert időközben megkedveltem a tárgyakat, a gyűjteményt és a hozzá tartozó problematikát. Ez a tudományos munkámat biztosan hátráltatta, mert egyéb múzeumi feladatokat is kellett végezniem. Különösen a költözések okoztak sok gondot. A Könyves Kálmán körút 40. szám alatt voltunk kezdetben.<sup>6</sup> Tizennyolc évig dolgoztam ott, aztán költöztünk át évekig tartó munka árán a Kossuth térre, a Kúria épületébe, amelyből akkor távozott a Magyar Nemzeti Galéria. Nagyon nagy dolog múzeumot költöztetni. Igazán kulturáltan csomagoltak, mégis rengeteg kár keletkezett. A tárgyak nem szeretnek mozogni, a tárgyak rendezett körülmények között szeretnek tárolva lenni, azonos hőmérsékleten és páratartalommal. Játékokkal emellett folyamatosan foglalkoztam szintén a múzeumi feladataim részeként. Én kezeltem a múzeum játékgyűjteményét, ami nagyjából kettőezer darabból állt.

*Így lett a rendezője 1979-ben a Gyermekélet a régi magyar faluban című tárlatnak, amelyre a Nemzetközi Gyermekév keretében került sor?*

A Nemzetközi Gyermekévvvel különös módon akkor mindenki foglalkozott. Ma – úgy látom – kevésbé mozgósító erejük a különböző ügyek nevében meghirdetett évek. Mintha akkor sokan, sokféle tevékenységi körben megérezték volna, hogy szívesen nyújtanának – szakterületükön belül – valamit a gyermektársadalomnak. A Parlamenttel bezárulóan minden állami intézmény „produkált”, amelyik fel tudott valamit mutatni a gyermekekkel kapcsolatban. Így kaptam meg én is azt a megbízást, hogy rendezek egy „gyerekkiállítás”. Csodálatos feladat volt, össze lehetett szedni az összes bölcsőt, pólyát, gyerekruhát, etetőedényeket, még a kisgyerekek koporsóit is. A múzeum tárgyi emlékei közül különösen a bölcsők voltak emlékezetesek. Sokféle formájuk lehetővé tette, hogy az anya mindig a csecsemővel lehessen, a legkisebb bölcsőt a fejükre téve vitték ki a határba. Illetve amikor már nagyobbacska volt a gyerek, akkor a mező szélén egy gödröt ástak a neki, és oda tették be, hogy ne tudjon elmászni. De létezett kifejezetten mezei bölcső is, amelynek három lába volt, és arra függesztettek fel egy teknőbölcsőt. A csecsemők gondozása mellett a tárlat másik nagy témája a játék volt. Kiállítottunk sok egyszerű, maguk által a gyermekek által csuhéból, csutkából készített játékot. Hangsúlyos helyet szántam a számtalan ügyességet fejlesztő játéknak (pl. bige vagy pilincka, pörgettyű, báránycsontos kapókövezés, ördöglakatok, bűgattyúk). A parasztyerekek neveltetése különösen életközeli közegben folyt, nem létezett az azóta kialakult „gyermekszoba-kultúra”. Fontos kérdése volt a kiállításnak, hogy a gyermek miként figyel meg a különböző élethelyzeteket, és hogyan vehet részt olyan eseményeken, amelyek a polgári nevelési felfogás szerint nem hozzá illők. Bemutattuk, hogyan alakul ki a játékból a munkára való készség: a kiskorában kapott kicsiny szerszámokkal bánást a gyermek örömmel végzett játékként fogta fel, és az azon szerzett gyakorlat segítette a későbbi munkavégzésben.

<sup>5</sup> A kutatás publikált eredményeit lásd: GYÖRGYI, 1974.

<sup>6</sup> Az épület a tisztviselőtelepi gimnázium számára épült 1909–1911-ben Körössy Albert tervei alapján, ma az Országos Pedagógiai Könyvtárnak és Múzeumnak ad otthont.

*A Néprajzi Múzeum tárgyai mennyire régi játékok? A szóban forgó 1979-es kiállítás katalógusában a legkorábbi tárgyak is 1870–1880-as évekre voltak datálva.*<sup>7</sup>

Hogy maradjon meg egy ennyire semmi dolog? A falusi gyerekek játékaik többnyire elhasználódtak. A legkorábbi játékok valóban a századforduló idejéről valók a Néprajzi Múzeum teljes anyagában. De egyébként is problémás a datálás, jobbára csak azt lehet tudni biztosan, hogy mikor gyűjtötték a tárgyat. Például a gyűjtemény legrégebb hímes tojása az 1860-as évekből való, a betlehemeket most restaurálják, ezeket is a 19. század végén szerezték meg. Előfordulnak olyan tárgyi néprajzi emlékek – például egy-egy szép pásztorfaragvány, de akár hímzések, szöttek, cse-repek is –, amelyekre a készítője ráírta az évet, mikor kikerült a keze alól, de datált játékról nincs tudomásom.

*Hogyan tudnak a néprajzosok a korábbi időszakokra következtetni? Vagy a paraszti gyermekjáték-kultúráról ezek szerint csak a 19. század végétől lehet biztosat mondani?*

Nagyon nehéz bármit is állítani ezen a területen. A mondókákkal többre lehet menni, mert azokat nem akkor találták ki. Országszerte ugyanazok jártak szájról-szájra, pedig még nem volt olyan közoktatás, ami közvetítette volna ezeket. Beszédes, hogy a játékszerek történetéről sokkal többet tudunk Brueghel festményeinek köszönhetően. A reneszánsz kori Németalföldön már léteztek olyan játékok, amelyekhez hasonlók köszönnek vissza a 19. század végi magyarországi gyűjtések anyagából. Játékszereink többsége az európai játékkincs része, egyes fajtái ugyanúgy egykori használati tárgyak leszármazottai, mint a hasonló nyugat-európai emlékek.

*Szintén ennek a katalógusnak az előszavában olvasható, hogy a kiállítás első számú célpontjai a gyermekek. Ön szerint számukra jobban be lehetne mutatni a mindenkori múltat a valaha volt gyerekeken keresztül?*

Ez alapvető meggyőződés. A társaságunk azon a téren biztosan eredményes volt, hogy a segített a múzeumi játékgyűjtemények megismertetésében. Ezek a kollekciók sokáig „hamupipókék” voltak. Azért volt nagy esemény a Nemzetközi Gyermekév, mert akkor végre ki lehetett állítani a raktárban porosodó játékokat. Végül olyan nagy siker volt a Néprajzi Múzeum emlegetett kiállítása, hogy egy teljes évvel meghosszabbították. (Eredetileg 1979 júniusától az év végéig lett volna látható.) Nem emlékszem arra, hogy egy katalógust valaha is utánnymotak volna, de ekkor megtették. Az *Élet és Irodalom* az első oldalon közölt cikket a tárlatról *Mindannyiunk gyermekkorára* címmel.<sup>8</sup> S valóban, a látogatók, a nézők így is fogták fel, hogy saját gyermekkoruk emlékei köszönnek vissza a vitrinekből. Szerintem ez, a kiállítás életközeli és szívhez szóló megközelítése volt az oka annak, hogy végül az egyik legemlékezetesebb eseményünk lett. Voltak nagyon fontos üzenetei a paraszti gyerekkultúrának. Egyrészt bemutatta, hogy a gyerekeket hogyan nevelték bele felnőtt szerepekbe (például egészen valószínűtlenül kis gyerekek őriztek nagy állatokat). Tehát volt feladatuk és felelőségük, ugyanakkor közben játszottak a fűvel, mezei

<sup>7</sup> GYÖRGYI, 1980.

<sup>8</sup> SZÉLL, 1979.

virágokkal. Fennmaradt egy olyan játékcsoport is, amely a felnőttek kultúráját utánozta le, tehát mindenféle tárgy volt „miniben”, ami létezett „főlnöttben”. Azt is tudtuk bizonyítani ezzel a tárlattal, hogy a parasztok egész gyerekkora egy alkotófolyamat volt, továbbá, hogy igenis lehet a munka mellett játszani.

*Jól sejtjük, hogy az 1979-es kiállításnak köszönhetően köteleződdt el a játékok kutatása mellett?*

A katalógus szerkesztése sok figyelmet igényelt, de már korábban komolyan foglalkoztam a játékgyűjteménnyel, mert el kellett készítenem a szakrendjét, ami valószínűleg abban a formában fenn is fog maradni. A felkérések száma viszont valóban a gyermekév után nőtt meg, és olyan lapokba írtam, amelyek korábban eszembe se jutottak volna. A kiállítás miatt eljött Budapestre a diákjaival Ingeborg Weber-Kellermann marburgi professzorasszony, aki egy alapvető jelentőségű monográfiát írt a gyerekkorról.<sup>9</sup> Én vezettem őket a tárlaton, amiről kért is egy írást a lapja számára.<sup>10</sup> A kiállítás jó hírért ő vitte el – többek között Konrad Köstlinhez, a Német Néprajzi Társaság elnökéhez, aki felkért, hogy tartsak előadást Brémában a társaság huszonötödik, gyermekkultúrára összpontosító kongresszusán.<sup>11</sup> Még Amerikába is elkerült egy rövid cikkem, tudtom nélkül, utólag, csupán véletlenül értesültem róla. 1993-ban Kölnben került sor a *Kindheit – Spielzeit?* címen meghirdetett konferenciára, amelynek központi kérdése az volt, hogy vajon a gyermekkor valóban a játék ideje-e? Míg a korábbi brémai kongresszuson a gyerekkor egészével foglalkoztak, itt kifejezetten a játékok kerültek a középpontba.<sup>12</sup> Itt elemeztem, hogy a játékon keresztül lehet megtanulni az életet. Ezt is tartom a legfőbb jelentőségének. A játék úgy szocializál, hogy nem szenvedünk közben. A gyermek tényleg élvezi, miközben a felnőtt a társadalom értékeihez tudja közelebb hozni őt. Ugyanezt tapasztaltam a saját gyermekeim nevelése során. Építész fiam sikereinek örülve sokszor gondolok arra, mennyire és milyen igényesen épített fa- és legókokakból. A tanári hivatást választó lányom pedig sakkozóként tanult meg tervszerűen tevékenykedni már gyermekkorában.

*Ön a Néprajzi Múzeumban csupa parasztjátékkal foglalkozott. Mint beszéltük, ezen a területen biztos kijelentéseket nem lehet tenni a 19. század derekánál korábról. Ehhez képest mennyi ismeretünk van az egykori nemesi és polgári családok gyermekeinek játékszokásairól?*

Nem szívesen vonok párhuzamot a nemes- és polgár-, illetve parasztgyerekek játékaik között, és nem is érzem magam hivatottnak erre. Egyébként azt gondolom, hogy ezen a téren még mindig inkább a kutatható lenne a több, mint a megállapítás. Pedig már Apor Pétertől kezdve írott forrásaink is vannak a magyarországi játéktörténetről, és az európai főúri játékszerkultúra javából őriz darabokat több magyar gyűjtemény, elsősorban a Fehérvári Babaház. Ismeretes egy sokatmondó fénykép: a Habsburgok valamelyik sokgyermekes családját örökítette meg egy karácsonyon. Lehet látni, hogy ezek a császári családhoz tartozó gyerekek is abban

<sup>9</sup> WEBER-KELLERMANN, 1989.

<sup>10</sup> GYÖRGYI, 1982.

<sup>11</sup> Az előadás szerkesztett változata megjelent a kongresszus kötetében: GYÖRGYI, 1987.

<sup>12</sup> A konferenciakötetben megjelent tanulmány: GYÖRGYI, 1995.

a játékkultúrában éltek, mint a módosabb nemesek, esetleg a jómódú polgárok csemetéi. Nem véletlen ez, hiszen ők például is szolgáltak. Már volt szó erről a parasztgyerekek kapcsán, de a többi társadalmi csoport játékaiknak is meghatározó vonása, hogy utánozni próbálják vagy a természetet, vagy a felnőttek világát. Ezek közül a játékok közül különösen érdekesek a babák, hiszen azok magának az embernek az utánezatai. A babának mindig is egy szép nőnek kellett lennie, legalábbis csinosnak: népviseletbe vagy az előkelő ruhadarabokba kellett öltöztetni. A női testarányok – erős mellek, csípők – visszaadása is fontos volt. Sokszor kritizálják a Barbie babákat az eltúlzott arányaik miatt, de a korabeli falusi kislányok is inkább egy ideálképet, vagyis olyan babát készítettek, amilyenné ők akartak válni, és nem olyat, amit babusgatni lehetett. A nőies testet nem csak a 19. század bőrtestű hölgybabáin figyelhetjük meg.

*Eddig csupa gyermekjátékról esett szó, de olvashatunk olyan játéktörténetként aposztrofált írásokat, amelyek a felnőttek időtöltésével foglalkoznak. Hol lehet meghúzni a játék fogalmi határait? Jeremy Chermas mondta – Ön idézte az Iskolakultúrában – hogy „a játék az, ami örömet okoz”.<sup>13</sup>*

Sőt, van összefüggés a között, hogy a fiatalok nem játszanak, és az örömet máshol, így például a tablettában keresik. Grastyán Endre *A játék neurobiológiája* címmel tartotta akadémiai székfoglalóját. Itt hangzott el az a szép mondat, hogy „a játék olyan drog, amelyet nem követ másnaposság”.<sup>14</sup> A játékok valóban nagyon sokfélék. Van lezser, szabad játék, de valami szabály az összes változatban van. Különben az csak szórakozás vagy próbálkozás valamivel. Valamilyen szabálynak kell lennie, mégis a szabadság jellemzi. Ez adja azt a közérzetet, amiért az emberek játszani szoktak.

*Tehát a játék fogalma szerteágazó. Ennek ellenére lehetséges úgy beszélni a játéktörténetről, mint egy többé-kevésbé körülhatárolható részdiszciplínáról, ahogy a gazdaságtörténet vagy a hadtörténet esetében?*

A játék a kultúra része, a játéktörténet pedig a művelődéstörténet körébe tartozik. Azt csak sajnálni tudom, hogy a hadtörténet nála sokkal kidolgozottabb és ismertebb tudomány... A társaságunkat részben az a felismerés hozta létre, hogy a játék története és gyakorlata egyaránt gazdátlan, az egyéni kezdeményezéseket nem feladata senkinek összefogni. Nekem sem volt alkalmam játéktörténetet tanulni. A szakirodalomból (elsősorban idegen nyelvű munkákból), a kollégáktól, a mindennapi életből, talán még szépirodalomból és természetesen a múzeumi gyűjteményekből szereztem az ismereteim.

*Már említette a Fehérvári Babaházat és a Néprajzi Múzeum Ön által rendezett játékkollekcióját. Melyek még a számottevő hazai gyűjtemények?*

A néprajzi játék gyűjtésének története másképp alakult, mint a polgári játéké, az utóbbi csoport emlékeit több múzeumban is őrzik: így a Nemzeti Múzeumon kí-

<sup>13</sup> GYÖRGYI, 1992. 54.

<sup>14</sup> Az értekezés szerkesztett változata: GRASTYÁN, 1985.

vül a Kiscelli és az Óbudai Múzeumban is. Pláne a székesfehérvári Moskovszky-gyűjteményben! Igaz, Kecskeméten, a Szórákaténuszban elég szép számmal őriznek tárgyakat mindkét típusból. Továbbá természetesen egy-két vidéki múzeumban is fellelhető figyelemre méltó gyűjtemény: így Kaposváron a Rippl-Rónai Múzeumban. Szegeden Fári Irén történész válogatott össze egy játékiállításra különböző magángyűjteményekből, és Csongrád megye összes múzeumát bejárta vele. Császi Irén muzeológus komoly polgári játékgyűjteménye pedig Egerben, majd több városban került bemutatásra. Bodnár Zsuzsanna Szabolcs-Szatmár-Bereg megyében rendez rendszeresen játékiállításokat.

*A Fehérvári Babaház kialakításában is jelentékenyen közreműködtek.*

1997-ben volt Győrben az első *Babakonferencia*, amelyen Illyés Tünde is részt vett a székesfehérvári múzeum restaurátoraként. Megtetszett neki Moskovszky Éva gyűjteménye, és kért tőle babákat egy karácsonyi kiállításához. Állítólag a fehérvári polgármester kislánya nyolcszor nézte meg azt a tárlatot. Ezt követően megegyezett a város Moskovszky Évával, aki letétbe helyezte Székesfehérváron a kollekcióját. A régi megyeházán nyolc terem kaptak a játékok, amelyek számára a gyerekek által belátható vitrineket készítettek. Kiderült, hogy a társasággal szervezett fehérvári látogatásunk időpontja közel esik Moskovszky Éva születésnapjához. Összekötöttük a két alkalmat, és azóta minden ősszel – eddig tizenhárom alkalommal – összegyűlünk a játékgyűjteményt kezelő muzeológusokkal Székesfehérvárott. 2012-ben Hetedhét Játékmúzeum néven önálló intézménnyé vált a gyűjtemény, és átköltözött a Városház téri Hiemer-házba.

*Ha eltekintünk a gyűjteményektől és a magyar játéktörténet-írást vesszük figyelembe, akkor mely szerzőket lehet kiemelni?*

Mindenekelőtt itt is Moskovszky Évát kell említenem. Az ő széleskörű játéktörténeti tájékozottsága sokáig segítséget jelentett a társaság számára is. Moskovszky Éva – gyűjtőtevékenysége mellett – már korábban is nagyon sok apró játéktörténeti cikket írt és előadást tartott. A kilencvenes évek elején meghalt az édesanyja, akivel közös szenvedélyük volt a játékgyűjtés, és akit olyan mélyen gyászolt, hogy úgy látszott, nem is akar többet játékokkal foglalkozni. Elfogadtam ezt, de évekkal később, sok hosszas beszélgetés után megváltozott, és elkezdte tervezni a táblás játékok eredetét feldolgozó monográfiáját. Büszke vagyok arra, hogy a *Sors és Játék* című 2004-ben megjelent munkájához<sup>15</sup> – amelyet régészeti és művészettörténeti tanulmányai alapján írt meg – szerény háttérrel a társaságunkhoz telepített OTKA pályázati támogatás nyújtott, s ennek én voltam a kezdeményezője. Ez a mű hihetetlenül tanulságos, eredményei túlmutatnak egy probléma megoldásán, mert további játékok – eddig fel nem kutatott – genezise hasonló folyamatként képzelhető el. Gazda Klára kolozsvári egyetemi oktató szintén kultuszcselekményekből vezet le bizonyos játéktevékenységeket, és kutatásai Moskovszky Éváihoz hasonló értékűek. Egyébként a közelmúltban Tészabó Júlia az ELTE Pedagógiai és Pszichológiai Karán tartott előadásai voltak talán az egyetlenek a játéktörténet tárgykörében a hazai

<sup>15</sup> MOSKOVSZKY, 2004.



felsőoktatásban. A kecskeméti Szórakaténusz Játékmúzeum és Műhely tízezer tételt jócskán meghaladó gyűjteménye is alapjául szolgál játéktörténeti tanulmányoknak. Kalmár Ágnes, az intézmény vezetője, dolgozza fel folyamatosan a tárgyegyüttest. Több kiváló hazai alkotó munkásságának szentelt már tanulmányt, doktori témája azonban a Fehérvári Babaház Moskovszky-gyűjteményének bútorairól szól.

*A Kiss Áron Magyar Játék Társaságot is a gyerekkor és a játékok iránt megnövekedett érdeklődés hívta életre?*

1986-ban jött létre a társaság, tehát nem közvetlenül a Nemzetközi Gyermekevet követően, de ez az esemény is illeszkedett a gyerekek és játékok 1979-től megfigyelhető „divatjához”. Az 1980-as évek elején az ország több kisebb-nagyobb múzeumában is rendeztek ilyen tárgyú kiállításokat, illetve 1981-ben Kecskeméten megvalósult a Szórakaténusz Játékmúzeum és Műhely, amelynek kapcsolatkerébe bevonták az összes olyan kutatót, aki játékkal foglalkozott akkor. Éppen a Szórakaténuszban rendeztek 1986-ban egy nagy játékkonferenciát, ahol számos kutató, többek között pszichológusok is előadtak. Szentiványi Tibor – aki logikai játékokat gyűjtött, és Meleda néven egy kört vezetett a játék iránt érdeklődőknek – kezdeményezte, hogy alapítsunk egy játék társaságot. A következő évben ismét Kecskeméten, az Erdei Ferenc Művelődési Központ nagytermében került sor az alapító ülésre. Komoly sajtóvisszhangot kaptunk, többek között ennek köszönhetően nyolcszáz ember adta a nevét az indulás idején a szervezethez. Szentiványi Tibort választották elnökkel, Karlócai Marianne és én alelnökök lettünk.

*Miért Kiss Áron nevét vette fel a társaság?*

Kiss Áron (1845–1908) az első hazai játéktárgygyűjtő Gönczi Ferenc mellett, illetve előtte; a magyar népi játékok iránti érdeklődés úttörője volt. A Szatmár vármegyei Porcsalmán született, édesapja falusi református lelkész volt, mielőtt tiszántúli püspökké választották. Pedagógiai pályára ment, a sárospataki, a nagykőrösi és a budapesti tanítóképzőben is tanított (utóbbi két intézménynek igazgatója is volt). Ő vette észre azt a kiegészítés után általánosnak mondható problémát, amit a német és osztrák pedagógia kritika nélküli magyarországi recepciója eredményezett. Kiss Áron a magyar verseket, mondókákat és játékokat akarta megtaníttatni a gyerekeknek. A mai óvodai törzsanyag is az ő munkáján alapul. Az 1885-ös országos tanítógyűlésen tett javaslatot arra, hogy az elemi iskolák pedagógusai írják le azokat a játékokat, amelyeket azok a gyerekek játszanak, akikkel mindennap együtt vannak. A játékokról számos feljegyzés gyűlt össze, amelyeket 1891-ben jelentetett meg *Magyar Gyermekjáték-gyűjtemény* cím alatt.<sup>16</sup> A kötetben helyet kaptak a szöveges játékok és a tárgyak is, de az utóbbi csoportról sajnos csak leírásokat közöltek, illusztrációt nem. A könyv nemrégén újabb – elő- és utószóval bővített – kiadást is megélt.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Kiss, 1891.

<sup>17</sup> Kiss, 2000.

*A könyvkiadás és a konferenciák szervezése csak egy-egy szegmense a társaság sokrétű tevékenységének. Hogyan szolgálja még a játékok ügyét a közösségük?*

A legnevezetesebb eseményünk talán az 1993-as *Játékkultúra hazánkban* című konferencia volt, amely több tudományterületet bevonva próbálta széleskörűen áttekinteni a játékok magyarországi múltját és jelenét. Az előadásokat egy kiállítás is kísérte. Az őszi székesfehérvári rendszeres konferenciáinkat már említettem: ezek közül kivált a 2000-ben megrendezett *Játék az ezredfordulón* című. Nem pusztán történeti léptékű kutatásokat fogunk össze, sőt nem is csak tudományos szempontból foglalkozunk a játékokkal. Fontosnak tartjuk, hogy az óvónő tagjaink folyamatosan egyeztessenek az óvodapedagógia aktuális helyzetéről, de azt is, hogy a játéklubunkban minél több játékfejlesztőnek és babakészítőnek biztosítsunk bemutatkozási lehetőséget. A társaságot 1997 óta vezetem. Az alapító elnök Szentiványi Tibortól 1996-ban váltak el az útjaink, amikor hét társelnököt választottunk mellé, és ebben a formában nem vállalta az együttműködést. Újjáalakultunk, és a többi társelnökkel eredetileg félévente váltottuk egymást, de én végül sokáig maradtam „soros elnök”, majd elnök lettem.

*Végezetül kérem, árulja el, hogy mi lehet a játékkutatás küldetése?*

Ráébreszteni az embereket arra, hogy a mindennapi környezetből a játék világába könnyen, az otthonosság érzetével lehet átlépni. A játék újrafelfedezése ráadásul nem csupán egyszerű, de sürgető is. Ma sok gyermek nem játszik eleget, egészségtelen, műanyagból készült, bonyolult, csillogó-villogó játékszereket kap, amelyekre hamar ráun, mert azok nem engednek számára elég cselekvési teret. Közben időt sem hagynak sokuknak a játékra, olyan hamar megkezdődik a gyermekek rendszeres képzése. Pedig a gyermek, aki minél egyszerűbb játékszerekkel, és inkább a saját fantáziájával alakítja ki játékait, az később további feladataihoz is alkotó módon tud majd hozzájárulni, munkájában is át tudja majd élni a játék örömét. A sokat, örömmel játszó gyermekből válik alkotó, munkájában örömet találó ember. Az öntevékeny játék a gyermek saját, egész életre szóló kincse. Erre szeretnénk rámutatni.

*Az interjút Bezsényi Tamás és Veress Dániel készítette*

### *Felhasznált irodalom és rövidítések*

#### **GRASYÁN**

1985 GRASYÁN Endre: *A játékok neurobiológiája. Akadémiai székfoglaló.* Budapest, Akadémiai, 1985.

#### **GYÖRGYI**

1974 FÖLDESNE GYÖRGYI Erzsébet: A tojáshímzés díszítménykincse. Díszítményrendszerelési és -értelmezési kísérlet. *Néprajzi Értesítő*, 56. (1974) 5–85.

1979 FÖLDESNE GYÖRGYI Erzsébet: *Gyermekélet a régi magyar faluban.* (Kiállítási katalógus: Budapest: Néprajzi Múzeum.) Szerk.: FÖLDESNE GYÖRGYI Erzsébet. Budapest, Néprajzi Múzeum, 1979.

**GYÖRGYI**

- 1982 GYÖRGYI-FÖLDES, Erzsébet: Kinderleben im ehemaligen ungarischen Dorf. Eine Ausstellung im Ethnographischen Museum Budapest. In: *Sozialkultur der Familie*. Hrsg.: BIMMER, Andreas C. – WEBER-KELLERMANN, Ingeborg. Gießen, Schmitz, 1982. (*Hessische Blätter für Vols- und Kulturforschung*, 13.) 209–214.
- 1987 GYÖRGYI-FÖLDES, Erzsébet: Traditionelle Kinderkultur im ländlichen Ungarn. Kinderfotos als Ausstellungsmaterial. In: *Kinderkultur*. 25. *Deutscher Volkskundekongress in Bremen vom 7. – 12. Oktober 1985*. Hrsg.: KÖSTLIN, Konrad. Bremen, Focke-Museum, 1987. (*Hefte des Focke-Museums*, 73.) 85–94.
- 1990 GYÖRGYI Erzsébet: A házasságkötés szokásai. In: *Magyar Néprajz*. 7. köt. Főszerk.: DÖMÖTÖR Tekla. Budapest, Akadémiai, 1990. 32–60.
- 1992 GYÖRGYI Erzsébet: Játszani is engeddd... A Kiss Áron Magyar Játék Társaság. *Iskolakultúra*, 2. (1992) 4. sz. 54–56.
- 1995 GYÖRGYI-FÖLDES, Erzsébet: Children's Cultures in Hungary and their Presentation in Museums. In: *Childhood – Playtime? International Symposium on the Research and Documentation in Museums of Cultural Aspects of Toys, Children and Youth*. Köln-Pulheim–Bonn, Rheinland–Habelt, 1995. 20–24.
- 2001 *Lakodalmi szokások. Mátkaság, menyegző*. Szerk.: GYÖRGYI Erzsébet. Budapest, Plánétás, 2001. (*Jelenlévő múlt*)

**Kiss**

- 1891 *Magyar gyermekjáték-gyűjtemény*. Szerk.: KISS Áron. Budapest, Hornyánszky, 1891.
- 2000 KISS Áron: *Magyar gyermekjáték-gyűjtemény*. Szerk.: SZENTIVÁNYI Tibor – KRISTON Vízi József. Budapest, Holnap, 2000.

**MNL**

- 1980 *Magyar Néprajzi Lexikon*. 3. köt. Főszerk.: ORTUTAY Gyula. Budapest, Akadémiai, 1980.

**MOSKOVSKY**

- 2004 MOSKOVSKY Éva: *Sors és játék. A táblás játékok eredete és őstörténete*. Budapest, Ráció, 2004.

**Művészgenerációk**

- 2007 *Művészgenerációk. A Györgyi-Giergl család három évszázada*. (Kiállítási katalógus: Budapest: Budapesti Történeti Múzeum.) Szerk.: BASICS Beatrix et al. Budapest, BTM, 2007.

**SZÉLL**

- 1979 SZÉLL Jenő: Mindnyájunk gyermekkora. *Élet és Irodalom*, 23. (1979. szeptember 15.) 37. sz. 1.

**WEBER-KELLERMANN**

- 1989 WEBER-KELLERMANN, Ingeborg: *Die Kindheit. Kleidung und Wohnen – Arbeit und Spiel – Eine Kulturgeschichte*. Frankfurt am Main, Insel, 1989.

Moskovszky Éva

## A dobókocka és a játéktábla genezise<sup>1</sup>

**M**INTEGY NEGYVEN ÉVE valaki azzal a kéréssel fordult hozzám, mondjam meg, hogy mióta ismerik az emberek a malomjátékot, és mi ennek a története. Ekkor játéktörténeti könyvekben kerestem megoldást, de azokban csak azt olvastam, hogy valamikor régen, valahol keleten pásztorok őrizték a nyáját, és hogy el ne aludjanak, ábrákat karcoltak a földbe, majd elkezdtek rajtuk játszani. Én ezt az eredettörténetet továbbadtam az érdeklődőnek, de úgy éreztem, hogy becsapom. Mennyire kellett unatkoznia egy pásztoembernek ahhoz, hogy geometriai ábrákat eszeljen ki, és hozzá egy játék szabályait? Ekkor kezdtem el komolyan foglalkozni nemcsak a malomjátékkal, hanem minden úgynevezett táblás játékkal, és minthogy ezek egy részét dobókockával játsszák, a kocka történetére is kíváncsi lettem.

Először is fel kellett tárnom a korábbi ismeretanyagot, mégpedig nemcsak művelődéstörténeti munkákból, hanem régészeti, klasszika-filológiai tanulmányokból, monográfiákból és lexikonokból, latin és görög auktoroktól is. Kincsesbányának bizonyult a német „babonalexikon”,<sup>2</sup> és el kellett mélyednem orientalisztikai munkákban is. Az anyag rendszerezésében segítségemre volt egy elnyert OTKA-pályázat, amelynek keretében évekig dolgozhattam a tárgyon.<sup>3</sup> A rendelkezésre álló szakirodalom föl kutatása és áttekintése után bebizonyosodott, hogy a kezdetek valóban nem egy közel-keleti legelőre nyúlnak vissza. Azt hinné az ember, hogy egy ilyen, gondolkodást, rendszerezést igénylő folyamat, mint a táblás játékok használatának kialakulása aránylag késői, így a történelemben megfogható jelenség, ezért nagyon csodálkoztam, amikor visszafelé lépkedve eljutottam a paleolitikumig.

A régészek ugyan nem találtak barlangokban játéktáblát, azonban sok helyen olyan mértani idomokat láthatunk sziklába vésvé, amelyeken később különböző játékokat játszottak. A legtöbb ilyen barlangi véset függőleges felületen helyezkedik el. Az ábrákkal teli barlangok Franciaországban, Île-de-France-ban, a fontainebleau-i erdőben található.<sup>4</sup> A bejárati nyílásoktól messze eső, sokszor csak hason csúszva

<sup>1</sup> *A kocka és a játéktábla* címen elhangzott a Kiss Áron Magyar Játék Társaság, a Helikon Kastélymúzeum és az Iparművészeti Múzeum által szervezett társasjáték-konferencián Keszthelyen, 2009. szeptember 18-án. Bővített változata Moskovszky Éva *Sors és játék* című kötetében 2004-ben a Ráció Kiadó gondozásában jelent meg.

<sup>2</sup> BIEDERMANN, 1989.

<sup>3</sup> OTKA T22590 sz. pályázat, 1997–2000. Györgyi Erzsébet szíves közlése.

<sup>4</sup> Felfedezésük annak köszönhető, hogy a második világháború alatt felégették egy nagy területen a bozótot, nehogy az ellenfél elrejtőzhessen benne. Azóta már újra benőtte a bejáratokat a növényzet, de amikor éppen megközelíthetőek voltak, egy lelkes amatőr őstörténész és barlangász, Marie E. P. König (1899–1988) behatolt a kanyargós, sokszor nagyon szűk és alacsony járatokba.

megközelíthető helyeken mértani alakzatok rejtőznek, amelyeket a kőbe véstek, és kőszerszámokkal többször továbbmélyítettek. Ahol az eredeti járószint megmaradt, látszott, hogy igen hosszú ideig taposták emberek. Valószínűleg több ezer éven keresztül. Egy ilyen kontinuitás páratlan az őskorban, de így a jelenség datálása sem könnyű.<sup>5</sup> Elejtett kőszerszámok, illetve kelta pénzek is szolgálnak helyenként segítségül, az egyik barlang legkésőbbi vésete egy krisztogram (Krisztus nevének görög kezdőbetűiből kialakított monogram, korakeresztény szimbólum). Ezek a barlangok megcáfolták azt a feltevést, hogy az őskor első ábrázolásai a híres dél-francia- és spanyolországi barlangokban látható nevezetes állatképek, míg a máshol található vonalas, absztrakt ábrák a neolitikumban készültek.<sup>6</sup>

Felfedezőjük, Marie E. P. König feltételezése szerint a barlangvésetek szimbólumok, mi pedig a táblás játékaikon ugyancsak szimbólumokkal játszunk. Ezek az ábrázolások azt mutatják, hogy már a középső paleolitikum embere is rendezni akarta maga körül a világot, a kaósból kozmoszt igyekezett alkotni. Gyakran előfordul a vésetek között a körbe írt kereszt. Ennek eredetét König egy kövületre vezeti vissza, amelybe nagy precizitással úgy véstek két egyenes vonalat, hogy azok egy kör középpontjában találkozzanak. A pénzszerű kis kő (egy *nummulites* nevű egysejtű kövülete) Vértes László tatai ásatásai során egy travertin-rétegből került napvilágra, és a magyar tudós szerint ez a kövecske – valószínűleg egy amulett – megváltoztatja a neandervölgyi ember észbeli képességeiről alkotott képet. „*A derekszög feltételezi az égtájak pontos ismeretét [és alkalmazásukat] [...] ez olyan szellemi színvonalra vall, amelyről nem szabad elfeledkeznünk.*”<sup>7</sup>

König a tatai amulett keletkezését az emberiség csillagórái közé sorolja – ezzel az ember megtalálta az első biztos pontot a Mindenségben. „*A kelet-nyugati világtengely, amely kétfelé vágta a világot, a csillagok megfigyeléséből adódott. Azonban az már tisztán a gondolkodás eredménye volt, ahogyan az ember megtalálta a pregnánsabb világtendert, a négyfelé osztást, és annak kifejezését a vonalkeresztben. [...] A világ középpontot kapott: a két világtengely metszéspontját. Innen indult ki a négy égtáj, és végződött a négy sarokpontban, a metszéspontban pedig négy derekszöget alkotott. [...] A négyes struktúra képe [...] nem a szerves növekedésből eredt, hanem egy fogalomalkotó gondolkodásból született.*”<sup>8</sup>

Az ember tehát „feltalálta” a négyszöget, amelyhez az átlók végeinek összekötése révén jutott. Halottait is négyszögletű sírba temette. A sziklarajzok között is találunk körbe, vagy félgömb alakú, bemélyített tálcáskába rajzolt keresztet. Az átlóskereszthez az oldalak felezőpontjára merőleges egyeneseket karcolva, a négyzet nyolc részre osztásával pedig létrejött egy, az angol lobogóhoz, a *Union Jack*hez hasonló ábra, amelyen számos táblás játékot lehet játszani. A sziklarajzok között a háló- vagy saktáblaminták is feltűnnek, amelyek a sakkon kívül más játékokhoz is használhatók.

A kőfalakon ott láthatók a malomábrák is – egymásba skatulyázott négyszögek –, amelyeket tehát nem pásztorok találtak fel a Közel-Keleten. Mivel függőlegesen

<sup>5</sup> A talaj átkutatásakor talált kőeszközök alapján kiderült, hogy már az alsó paleolitikumban is járt erre ember. E tereket nem évezredekig, hanem több tízezer, sőt százezer évig rendszeresen látogatták kisebb embercsoportok.

<sup>6</sup> Vö.: KÖNIG, 1954.; KÖNIG, 1977. 30–35.; KÖNIG, 1981.

<sup>7</sup> VÉRTES, 1964. 141.

<sup>8</sup> KÖNIG, 1981. 42–43.

helyezkednek el, nyilvánvalóan nem malmozhattak rajtuk.<sup>9</sup> Mire szolgálhattak ezek a barlangok? Feltételezésem szerint mind a természethű állatképekkel, mind a geometriai ábrákkal díszített barlangokban beavatási rítusok folytak. Egy-egy életszakaszból a magasabba való belépéshez elengedhetetlenek voltak ezek a szertartások, de egyes zárt társaságok tagjai is át kellett, hogy menjenek hasonlókon. Az átlagnál kiválóbb értelmi képességű csoportok generációkon keresztül érlelt tudást sajátítottak el, így válik érthetővé ez az ősi időkből példátlan kontinuitás. A fiatalok (erről lányomaik vallanak) egyéb rítusok mellett, mint például a tánc, időtlen időközön át mélyítették az ábrákat.<sup>10</sup> Lehetett ennek valami észrevehető haszna? Reuven Feuerstein, klinikai pszichológus, a strukturális kognitív módosíthatóság elméletének kidolgozója, gyakorlataival páratlan sikereket ért el szellemi fogyatékos (köztük Down-kóros) vagy agysérült gyermekek, fiatalok gyógyítása terén. Olyan fiatalok is, akik addig csak összefüggéstelen szavakat tudtak kimondani, megtanultak érthetően beszélni, sőt írni-olvasni, a számtani alapműveleteket alkalmazni, és képesek lettek önálló életvitelre is. A fejlesztő egy papírlapra pontokat rajzol, a négyszög négy vagy a háromszög három sarkát adja meg, és a gyermekeknek meg kell húzniuk a pontokat összekötő egyeneseket. A „pontok szervezésével” kezdődik az agytorna, amely során egyre nehezebb feladatokat kapnak. Az eredmények figyelemre méltóak.<sup>11</sup> Lehetséges, hogy az őskori fiatalokból hasonlóan nevelődött ki egy szellemi elit a barlangok mélyén?

Ezek a sziklába karcolt ábrák a barlangokon kívül, az Alpokban a szabadban is előfordulnak. A malomábrák talán napóraként szolgáltak.<sup>12</sup> A malmot Guénon az iniciáció szimbólumának tartja: a beavatandónak be kell hatolnia a legbelsőbb négyzetbe.<sup>13</sup> A világrendet jelképezi, egyben a világ fölötti hatalmat is, ezért véstek malmot Nagy Károly aacheni márványtrónjának oldalára.<sup>14</sup>

A malom a régi idők legelterjedtebb táblás játéka volt, megtalálható a budai vár párkánykövébe vésve, de középkori templomok tégláin is (itt nyilván az építőmunkások malmoztak). A középkorban a malmot a szegények sakkjának nevezték, hiszen nem kellett hozzá drága tábla, bábu, a földbe is lehetett karcolni az ábrát, bábuként kavicsok szolgáltak.<sup>15</sup> A szent szimbólum különböző helyeken, különböző időkből válhatott játékká. A középkor táblás játékeit elsősorban X. Bölcs Alfonz kasztíliai király művéből ismerjük.<sup>16</sup> A polihisztor uralkodó többek között játélexikont is írt, amelynek egy illusztrált példánya szerencsésen megmaradt. Ebből kitérünk, hogy írója ismereteit az araboktól szerezte, míg a mórok az Indiában és a Távol-Keleten elterjedt játékokat közvetítették nyugat felé.<sup>17</sup>

A *Union Jack*-ábrán játszott ostromjáték előzményét is ott látjuk a fontainebleau-i barlangok vésetein. Kelta pénzekben is feltűnik mint szimbólum. A 20. század elejéig él kartonpapírtáblán, ahol is a mértani ábra unalmasságát csatajelenetekkel oldják

<sup>9</sup> Vö.: KÖNIG, 1981.

<sup>10</sup> MOSKOVSKY, 2004. 13.

<sup>11</sup> Vö.: FEUERSTEIN–RAND–HOFFMAN, 1979.; FEUERSTEIN–RAND–HOFFMAN–MILLER, 1980.

<sup>12</sup> BURGSTALLER, 1970. 143–149.; LUKAN, 1965.; KÖNIG, 1981. 284., 241.

<sup>13</sup> GUÉNON, 1962. 91., 101–104.

<sup>14</sup> Lásd: MICKLETHWAITE, 1876.

<sup>15</sup> MOSKOVSKY, 2004. 16–17.

<sup>16</sup> ALFONS X, 2009.

<sup>17</sup> HUMMEL–BREWSTER, 1963.

fel. Gyakran találkozunk az őskori barlangokban háló- vagy sakktábla-rajzzal. Mezopotámiai szövegekből tudjuk, hogy a háló abban a korban a hatalmat jelképezte. A sakkjáték Indiából eredt, perzsa és arab közvetítéssel került nyugatra. Harci játék, eredetileg az „angyalok” és „démonok” közötti küzdelmet jelképezte, legrégebb leírása a 11. századból való. Bölcs Alfonz azonban egy ősi változatot rögzít, a „négy évszak” játékot, amelyet négyen játszanak. A bábok színe zöld, piros, fehér és fekete. Sakktáblán játsszák a *halmát*, amelyet nagyon élveznek a gyerekek is. Keletkezésének idejére nem találtam adatot, mostani formájában száz évnél nem sokkal régebb, de van egy jellegzetessége, amely ősi vonást őriz. A játékosok átugorhatják egymás figuráit. Fred Hoyle, a neves brit csillagász ezt a játékszabályt az újkőkori ember naptárszámítására vezeti vissza.<sup>18</sup>

A legrégebb kínai feljegyzésektől kezdve számtalan jelenkori archaikus kultúra elképzelésein át látjuk, hogy az emberek a makrokozmoszt – a nagy világot – és a mikrokozmoszt – annak földi mását – felcserélhetőnek tartották, tartják. A kozmosz (a.m. ’rendezett világ’, a görög *koszmeuó* szóból ered) természetesen elképzelt tér, ennek kicsinyítését nevezik mikrokozmosznak. Ez lehet kör alakú (vö. tatai *nummulites*) vagy négyzetes, továbbá két- vagy háromdimenziójú játéktábla, *mandala*, *stupa* stb. A mikrokozmosz ábrázolásaiból tudjuk, milyenek képzeltek a makrokozmoszt: egyes helyeken kör alakúnak, mint a tatai amulett, máshol négyzetesnek, mint a legtöbb játéktábla. A sztyeppei népeknél és az észak-amerikai indiánoknál a világgép kerek alaprajzú, ilyenek sátraik, kunyhóik is.<sup>19</sup> A magyaroknál eredetileg a kerek sátorral együtt a kerek világgép volt általános, amikor aztán a Kárpát-medencében letelepültek, elkezdtek négyzet alaprajzú házakat építeni.<sup>20</sup> Archaikus magyar imádságok egész sorában hallhatunk a négysarkú házról, amelynek négy sarkában négy angyal van, továbbá négy forgó kereszt, a közepén pedig Krisztus.<sup>21</sup> Van olyan felfogás, amely szerint ezek az imádságok dicsekvések az új típusú lakóhellyel.<sup>22</sup> Az imákban azonban nem szoktak dicsekedni, valószínűbb, hogy az említett imádságokkal inkább Krisztusnak, Máriának és az angyaloknak a védelmét kérték. A kerek világgép is megmaradt: középkori templomaink jelentékeny száma rotunda. A templom, a ház is mikrokozmosz, és mint ilyen: szent – de amíg nem profanizálódott, szent volt a játéktábla is. Szent a négy sarok, még szentebb a közép. Erre sok utalást ismerünk az irodalomból, ábrázolást a világ sok részéről. A négyes szám René Guénon szerint a tér rendezőszáma, szent szám.<sup>23</sup> Szent szám az ötös is, mint a fentiekből láttuk, a hangsúlyozott középpel ellátott négyzet, a közép pedig a keresztény néphitben Krisztus székhelye.<sup>24</sup> A kínaiak országukat a közép birodalmának nevezik.<sup>25</sup> A régi Kína formája nem hasonlított a négyzethez, de a középpontként megjelölt hely az uralkodó palotája volt, amely biztonságot nyújtott. Innen kellett egy évben egyszer körüljárnia a birodalmát – ha mást nem, akkor az

<sup>18</sup> HOYLE, 1978. 59–60.

<sup>19</sup> COOMARASWAMY, 1938.; HAUTECOEUR, 1954.; LEHMANN, 1945.

<sup>20</sup> MOSKOVSKY, 2004. 24.

<sup>21</sup> ERDÉLYI, 1976. 212., 231., 254., 256., 417.

<sup>22</sup> FETTICH, 1971. 45.

<sup>23</sup> GUÉNON, 1962.

<sup>24</sup> MOSKOVSKY, 2004. 25.

<sup>25</sup> Vö.: GRANET, 1950. 320.; ELIADE, 1957. 57.; MEYER, 1978. 138–155.; HENTZE, 1955.; KÖSTER, 1958. 36–37.

ügynevezett Naptárházat, de feltételezhető, hogy ezt is ki lehetett váltani egy, a játéktáblán való kis vándorlással.<sup>26</sup> Továbbá Sri Lanka, sőt Írország is négyzet alakú volt – korai lakói képzeletében. Az írek mondáiban arany sarkú, drágakő közepű varázslatos játéktáblák szerepelnek, és ezekhez hasonlítják *Erint*.<sup>27</sup> Íme, a mítosz és a játék összefüggése. A forgó keresztet tartják fenn a világot. Képük pedig a *szvasztika* (egyenlő szárú kereszt, melynek szárai derékszögben megtörnek), amely nem a Napot jelképezi, hanem „a Sarkcsillag körül forgó Göncölszekér” négy állását. A kelták Taranis nevű istene, aki „a kereket forgatja”, a Sarkcsillag körül kerengeti a csillagokat.<sup>28</sup>

Erre a látszólagos kitérőre azért volt szükség tárgyunk jobb megértéséhez, mert a középnek sok táblás játékban van jelentősége. Egy, a 20. század elején igen népszerűvé vált táblás játéknak, amelynek sok neve van (*Ludo; Mensch, ärgere dich nicht; Wer zulezt lacht, lacht am besten; Ember, ne mérgelődj; Ne nevéss korán; Ki nevet a végén*), az a lényege, hogy a bábuk a tábla négy oldaláról bekerüljenek a közép biztonságos házába. Útközben egy kockadobás következtében az ellenfél ki is ütheti a bábunkat.<sup>29</sup> Ezt az újszerűnek tűnő játékot ősi indiai (*pachisi*),<sup>30</sup> illetve mexikói (*patolli*)<sup>31</sup> játékokra vezethetjük vissza. Indiában Akbar palotájának udvarán hosszú évszázadokig fennmaradt az a márványból kirakott padló, amelyen fiatal rabszolgánok járták el a játékot.<sup>32</sup> Az élő figurákkal eltáncolt „táblás” játékok nem voltak ismeretlenek régen Németországban és Angliában sem. Bölcs Alfonz nem ismeri a *pachisi*-féle játékokat, van azonban annak jele, hogy Bizáncban is játszottak ilyesmit. A 20. században az egyik legkedveltebb társasjáték volt, mert a szerencsét spekulációval lehetett benne kombinálni.<sup>33</sup>

Sok táblás játékhoz tartozott dobókocka is. A szerencse aprócska eszközének hosszú múltja van. Természetben föllelhető kockaforma az *asztragalosz*, a kecske vagy birka lábcsontja, melynek segítségével meg lehet tanulni számolni. Kapóköként ártatlan játék, de jóslásra is felhasználták papok és vándor kockavetőik. Jósláshoz, játékhoz megfelelt az *asztragalosz*, a hexaéder-kockát azonban a tudomány fejlődése hozta létre. A mezopotámiaival egyidős indus-völgyi kultúra városaiban már hexaédert találunk, amely úgy tűnik, „kezdetleges számítógépként” szolgált. A négyzetes házak, egyenes utcák, víz- és szennyvízvezetékek, valamint öntözőcsatornák építéséhez mértani segédeszközzé volt szükség: ez volt a hexaéder. Innen ered a hatos számrendszer, amely az órák számításában megmaradt, de nyomai a keltáknál is meglelhetők.<sup>34</sup> Ha azonban vissza akarunk menni a hexaéder kocka valódi eredetéig, a mezolitikumba érkezünk, egy francia barlanghoz, ahol tömegével találtak olyan kavicsokat, amelyekre vörös festékkel vonalaztak be. Nem játszottak, hanem számoltak a kavicsokkal, amelyek között van egy megközelítőleg hexaéder formájú is, az egyik oldalán öt szem (olyan elrendezésben, mint a mai kockákon),

<sup>26</sup> KÖSTER, 1958. 36.

<sup>27</sup> HENCKEN, 1933. 85.; REES-REES, 1961. 118., 143–146.

<sup>28</sup> GUÉNON, 1962. 89–90. Vö.: CIRLOT, 1968. 27.

<sup>29</sup> MOSKOVSKY, 2004. 22–23.

<sup>30</sup> FALKENER, 1892. 257–259.

<sup>31</sup> Lásd: pl. HEINE-GELDERN, 1955.

<sup>32</sup> FALKENER, 1892. 257–259.

<sup>33</sup> MOSKOVSKY, 2004. 22–23.

<sup>34</sup> GRANDJOUAN, 1969. 74., 239–240.



egy másikon két szem, egy harmadikon pedig egy függőleges vonás.<sup>35</sup> Ebben az időben viszont még nem építettek csatornákat! „Az emberi művelődés kezdete nem esik egybe az anyag használatának kezdetével. A szellem művelése, a kultúra előbb indult meg, mint az anyag művelése, a civilizáció.”<sup>36</sup> – írja Várkonyi Nándor.

A hexaéder kocka, a nagy találmány, a középkor folyamán a legelterjedtebb szerecsjáték lett, amíg a kártya ki nem szorította. Most már a táblás játékok kísérőjeként leginkább mint gyermekjáték használatos.

Jóslás és varázslat, tudomány és játék, vagy ítélkezés, mind üzhető játéktáblák, kockák segítségével, ennek nyomait Mezopotámiában és Egyiptomban egyaránt megtaláljuk. A rítusokban évezredekig nagy szereppel bírtak ezek a tárgyak. A táblák, a kocka egyik funkciója az ember képzeletbeli utaztatása volt életen és halálon át. Az európai táblás játékoknak egy igen jelentős ága a libajátékból származik.<sup>37</sup> Ehhez az európai újkorban oly népszerű játékhoz nem volt szükség mértani vonalas alaprajzra, hanem egy 63 mezőre osztott táblára, amelyen a libák – voltaképpen az emberek – kiindulóponttól akadályokon keresztül jutnak el a végső mezőig. Ez egyben grafikai kiképzésre is lehetőséget adott, és amikor a papír olcsóbb lett, szélesebb rétegek számára is elérhetővé vált. A libajátékból fejlődtek ki aztán a lépegetős játékok immár teljesen profanizált fajtái: szárazföldi és tengeri utazások a 19. századi nagy találmányok, a vasút és a gőzhajó modellezésével.<sup>38</sup>

*A szöveget Gyökös Eleonóra és Nagy Veronika gondozta*

### *Felhasznált irodalom és rövidítések*

#### **ALFONS X**

2009 ALFONS X. der Weise: *Das Buch der Spiele* (1283). Übers. und kommentiert von: SCHÄDLER, Ulrich – CALVO, Ricardo. Wien-Berlin-Münster, Lit, 2009.

#### **BIEDERMANN**

1989 BIEDERMANN, Hans: *A mágikus művészetek zseblexikona. Az ókortól a 19. századig*. Budapest, Szépirodalmi, 1989.

#### **BURGSTALLER**

1970 BURGSTALLER, Ernst: Felsbilder in den Alpenländern Österreichs. In: *Valcamonica Symposium 1968*. Ed.: ANATI, Emmanuel. Capo di Ponte, Centro Camuno di Studi Preistorici, 1970. 143–149.

#### **CIRLOT**

1968 CIRLOT, Juan Eduardo: La Esvastica en Armas antiguas. Relaciones Iconográficas del Símbolo y Estimaciones sobre su Posible Significado. *Gladius*, 7. (1968) 27–43.

#### **COOMARASWAMY**

1938 COOMARASWAMY, Ananda: Symbolism of de Dome. *Indian Historical Quarterly*, 14. (1938) 1. sz. 1–56.

<sup>35</sup> KÖNIG, 1980. 113–119.

<sup>36</sup> VÁRKONYI, 1972. 422.

<sup>37</sup> Erről lásd: HAIDER, 1985.; HAIDER, 2002.; illetve a szerző jelen számban publikált tanulmányát.

<sup>38</sup> HIMMELHEBER, 1972.; KAYSSEL, 1990. 33–38.; HAIDER, 2002. 44–48.

**ELIADE**

- 1957 ELIADE, Mircea: Centre du monde, temple, maison. In: *Symbolisme cosmique des monuments religieux*. Ed.: TUCCI, Guiseppi. Rome, Istituto Italiano per il Medio ed Estremo Oriente, 1957. 57–82.

**ERDÉLYI**

- 1976 ERDÉLYI Zsuzsanna: *Hegyet hágék, lőtőt lépék. Archaikus népi imádságok*. Budapest, Magvető, 1976.

**FALKENER**

- 1892 FALKENER, Edward: *Games ancient and oriental, and how to play them. Being the games of the ancient Egyptians, the hiera gramme of the Greeks, the ludus latrunculorum of the Romans etc.* London–New York, Longmans–Green and Co., 1892.

**FETTICH**

- 1971 FETTICH Nándor: Vallásos jellegű varázsszövegek a magyar néphitben. *Ethnographia*, 32. (1971) 1. sz. 45–69.

**FEUERSTEIN–RAND–HOFFMAN**

- 1979 FEUERSTEIN, Reuven – RAND, Ya'acov – HOFFMAN, Mildred B.: *The dynamic assessment of retarded performers: the learning potential assessment device, theory, instruments, and techniques*. Baltimore, University Park Press, 1979.

**FEUERSTEIN–RAND–HOFFMAN–MILLER**

- 1980 FEUERSTEIN, Reuven – RAND, Ya'acov – HOFFMAN, Mildred B. – MILLER, Ronald: *Instrumental enrichment: an intervention program for cognitive modifiability*. Baltimore, University Park Press, 1980.

**GRANDJOUAN**

- 1969 GRANDJOUAN, Jacques-Olivier: *L'astragale et le pari*. Paris, G.-P. Maisonneuve et Larose, 1969.

**GRANET**

- 1950 GRANET, Marcel: *La Pensée chinoise*. Paris, A. Michel, 1950.

**GUÉNON**

- 1962 GUÉNON, René: *Symboles fondamentaux de la Science Sacrée*. Paris, Gallimard, 1962.

**HAIDER**

- 1985 HAIDER Edit: A libajáték. Jegyzetek egy társasjáték születéséről. *Forrás*, 17. (1985) 10. sz. 24–27.
- 2002 HAIDER Edit: A lépegető libajáték. *Napút*, 4. (2002) 4. sz. 44–48.

**HAUTECOEUR**

- 1954 HAUTECOEUR, Louis: *Mystique et architecture. Symbolisme du cercle et de la coupole*. Paris, A. et J. Picard, 1954.

**HEINE-GELDERN**

- 1955 HEINE-GELDERN, Robert von: Asiatische Einflüsse auf die Kunst Alt-Mexicos. *Neuer Zürcher Zeitung*, 211. (1955. november 29.)

**HENCKEN**

- 1933 HENCKEN, H. O'Neill: A gaming board of the Viking Age. *Acta Archaeologia Kobenhavensia*, 4. (1933) 85–104.

**HENTZE**

- 1955 HENTZE, Carl: *Tod, Auferstehung, Weltordnung. Das mythische bild im ältesten China, in dem großasiatischen und zirkumpazifischen Kulturen*. 1–2. köt. Zürich, Origo Verlag, 1955.

**HIMMELHEBER**

1972 HIMMELHEBER, Georg: *Spiele. Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend*. München, Bayerische Nationalmuseum, 1972. (*Kataloge des Bayerischen Nationalmuseums*, 14.)

**HOYLE**

1978 HOYLE, Fred: *Stonehenge-től a modern kozmológiáig*. Budapest, Magvető, 1978. (*Gyorsuló idő*)

**HUMMEL-BREWSTER**

1963 HUMMEL, Siegbert – BREWSTER, Paul G.: *Games of the Tibetans*. Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 1963. (*The Folklore Fellows Communications*, 187.)

**KAYSEL**

1990 KAYSEL, Roger: *Reisewürfelspiele*. *Volkskunst*, 13. (1990) 3. sz. 33–38.

**KÖNIG**

1954 KÖNIG, Marie E. P.: *Das Weltbild des eiszeitlichen Menschen*. Marburg, N. G. Elwert, 1954.

1977 KÖNIG, Marie E. P.: *Der Grundplan der Welt*. *Du - Europäische Kunstzeitschrift Zürich*, 441. (1977) 30–35.

1980 KÖNIG, Marie E. P.: *Unsere Vergangenheit ist älter. Höhlenkult Alt-Europas*. Frankfurt am Main, Krüger, 1980.

1981 KÖNIG, Marie E. P.: *Am Anfang der Kultur. Die Zeichensprache des frühen Menschen*. Frankfurt am Main–Berlin–Wien, Ullstein, 1981.

**KÖSTER**

1958 KÖSTER, Hermann: *Symbolik des chinesischen Universismus*. Stuttgart, Anton Hiersemann, 1958. (*Symbolik der Religionen*, 1.)

**LEHMANN**

1945 LEHMANN, Karl: *The Dome of Heaven*. *The Art Bulletin*, 27. (1945) 1. sz. 1–27.

**LUKAN**

1965 LUKAN, Karl: *Alpenwanderungen in die Vorzeit zu Drachenhöhlen und Druidensteinen, Felsbildern und Römerstraßen*. Wien, Schroll, 1965.

**MEYER**

1978 MEYER, Joffrey F.: *Feng-shui of the Chinese city*. *History of Religion*, 18. (1978) 2. sz. 138–155.

**MICKLETHWAITE**

1876 MICKLETHWAITE, John Thomas: *Notes on the Abbey buildings of Westminster*. *The Archaeological Journal*, 33. (1876) 15–48.

**MOSKOVSZKY**

2004 MOSKOVSZKY ÉVA: *Sors és játék. A táblás játékok eredete és őstörténete*. Budapest, Ráció, 2004.

**REES-REES**

1961 REES, Alwin – REES, Brinkley: *Celtic heritage. Ancient tradition in Ireland and Wales*. London, Thames and Hudson, 1961.

**VÁRKONYI**

1972 VÁRKONYI Nándor: *Sziriat oszlopai*. Budapest, Magvető, 1972.

**VÉRTES**

1964 VÉRTES, László: *Das Nummilites-Amulett*. In: *Tata, eine mittelpaläolithische Travertin-Siedlung in Ungarn*. Hrsg.: VÉRTES, László. Budapest, Akadémiai, 1964. (*Archeologia Hungarica*, 43.) 140–145.

Haider Edit

## A libajátéktól a Monopolyig A lépegető társasjátékok történetéről

**T**ÁRSASJÁTÉKAINK TÁBLÁIN meghatározott rendben sorakoznak a mezők, a játékosok ezeken a rendezett mezőkön, egy leképzett világban törekednek a győzelemre. A táblás játékok egyik csoportjában, a *taktikai játékokban* – mint a sakk, malom, dáma, halma, go, „róka és liba”, „farkas és bárány” – a két játékos egymással vívja csatáit. A másik csoportot a *lépegető játékok* képezik, itt a kijelölt úton sorban haladnak a játékosok a maguk vetette dobókocka pontszámai szerint. Egyes mezőkön előrevivő útmutatásokkal, másokon akadályokkal kerülnek szembe. Ezeken átjutva érik el céljukat, az utolsó mezőt, a megnyugvás vagy a győzelem pontját. Ilyen játékokkal már gyermekkorunkban megismerkedünk, és nem is gondolunk arra, hogy egy-egy játék háttérében évszázadok, évezredek tapasztalata rejlik.

Erre hívta fel a figyelmet a táblás játékok jeles kutatója, a 2010-ben elhunyt játékgyűjtő és kultúrtörténész, Moskovszky Éva. Doktori disszertációját a táblás játékok eredetéről és kultúrtörténetéről írta, 2004-ben pedig *Sors és játék*<sup>1</sup> címmel megjelent könyvében addigi kutatásainak eredményeit összegezve az egyetemes játéktörténet tekintetében is újszerű meglátásokat tett közzé. A játéktáblák iránti érdeklődése először a malomjáték eredetével kapcsolatban jelentkezett. Mint könyve előszavában írja: „*Ez a kérdés kihívás volt a számomra, ezóta kutatom a területet a néprajz, vallástörténet, orientalisztika, régészet, irodalomtörténet, filológia, lélektan segítségével.*”<sup>2</sup> A Magyar Nemzeti Múzeum Régészeti Könyvtárának munkatársaként ismerhette meg Maria König barlangkutató, őstörténész új szemléletű munkáit, aki a paleolitikumból fennmaradt franciaországi kultuszbarlangok sziklavészeit kutatta. A geometriai figurákban olyan szimbólumokat vélt felfedezni, amelyek segítségével a középső paleolitikum embere a körülötte lévő világot rendezte, a káoszról kozmoszt kívánt teremteni, hogy abban megtalálja saját helyét. Maria König felfedezése nyomán Moskovszky Éva a kultuszbarlangok szimbolikus, geometrikus véseteiben a sakk-tábla, a malom, valamint más álló és átlós keresztű, spirálból labirintusba vezető táblás játékok ősi ábrázolásaira talált rá. Ezek az ábrák kikerültek a barlangokból, és továbbélve a játéktáblákon nem csupán formájukat őrizték meg, de az eredeti szakrális jelentésüket is hordozzák.

Moskovszky könyvében sorra veszi a táblás játékoknak a térrel, az idővel és a sorssal való kapcsolatát, a szimbolikus életút nehézségeit, a kockáknak vagy azokat helyettesítő pálcáknak az emberi sors alakításában betöltött szerepét. Nézzünk néhány példát a táblás játék, a kocka és a sors összefüggésére! Az ógermán mito-

<sup>1</sup> MOSKOVSZKY, 2004.

<sup>2</sup> MOSKOVSZKY, 2004. 5.

logikus hősi énekben, az *Eddá*ban az ifjú istenek, akik túléltek a szörnyű istenharcot, összegyűlnek az Ida mezején, rátalálnak az arany játéktáblákra, amelyekkel az istenek valaha a világ teremtésekor játszottak. Az ifjú germán istenek játéka a zöld szigeten nem szórakozás – állapítja meg Moskovszky Éva –, hanem a kocka vagy a pálca vetésével egy új világ sorsát jósolják meg, döntik el.<sup>3</sup>

A sors megtudakolása, a *divinatio* mindig is foglalkoztatta az embert, aki a múlt és jelen történéseire, de még inkább a jövőre vonatkozó kérdéseire vár választ. Az ókoriak a kocka véletlen esésében sokszor az eleve elrendelt sors, az isteni akarat megnyilvánulását látták. Egyiptomban a naptártáblán játszott kockajátékkal a hónap napjainak szerencsését kívánták biztosítani. A római *Saturnaliák* rítusában kockadobással választották ki a bűnbakot, a sorsát pedig játéktáblán döntötték el. Az ókori Rómában a kockajátékot azért tiltották, hogy a rituális kockázást megóvják a profanizálódástól.<sup>4</sup>

A kockadobásos lépegető játékok két alapformából származtathatók: a keresztből és a spirálból. A kereszt alak nem más, mint a négy égtáj kijelölésével a világban való eligazodás első lépése. A kereszt szárainak metszéspontja szent hely: a kiindulás, a visszatérés és az újjászületés helye. Ezt az elképzelést őrzi az indiai eredetű *pachisi*, a mexikói *patolli* és a koreai *nyout* is.

A *pachisi* ma India nemzeti játéka. A kereszt négy ágának találkozásánál fekvő középmezőből indulnak el a játékosok, és körbejárva az ábrát ide, a „szent középbe” térnek vissza. A *pachisit* az angol utazók hozták Európába. Ez a játék adta az ötletet a 19. században Németországban megjelent *Lassan járj, tovább érsz* és az angol *Ludo* játékokhoz. A német változatnál egy fogadó áll a játéktábla közepén, vagyis elveszett a játék eredeti tartalma: az akadályokkal teli életút jutalma, a reinkarnáció gondolata, így a cél profánna lett. A *Ludo* játék még őrzi a menedékhely, a blokádnak, a páros összejátszás szabályait, de az 1910-ben megjelent *Ember, ne mérgeledj!* a játéknak már egy leegyszerűsített változata. Az európai változatokban a középpont elvesztette eredeti szerepét, már nem a születés helye: a bábuk a négy sarokból indulnak, és kiütésük esetén is ide térnek vissza, de győztesként még mindig a középpontba kell bejutni.

A *patolli* az aztékok táblajátéka volt. A spanyol hódítók 16. századi feljegyzéseiből tudjuk, hogy a játék kereszt alakú rajza a kalendáriumhoz kapcsolódik, és rituális, vallási ünnepeiken játszottak rajta. A játékleírás nem maradt fenn, de szabályai hasonlók lehettek a *pachisi*hoz. Ebből a játékból született az *Ide a sapkát* (*Fang den Hut*) elnevezésű játék. Újszerű, hogy a figurák nem egy irányba haladnak, hanem szabadon, bármely irányban léphetnek. Ha a játékos foglalt mezőre lép, nem üti ki az ott álló figurát, hanem foglyul ejti, „fejére húzza a sapkát”, és igyekszik visszakísérni a kiinduló helyre. 1927-ben Bauhaus stílusú grafikával, a Ravensburger kiadásában jelent meg a játék.

A koreai *nyout* eredete bizonytalan. Egyes kutatók igen réginek, mások viszonylag újnak, csupán néhány évszázadosnak tartják. A játéktáblán a „mindenséget” szimbolizáló keresztet övező kör látható, amelyen a játékosok az óramutató járásával ellentétes irányban haladhatnak. Ha valaki dobott pontszámai alapján a kör és a

<sup>3</sup> MOSKOVSZKY, 2004. 39.

<sup>4</sup> MOSKOVSZKY, 2004. 40.

kereszt metszéspontjánál található különleges mezőre lép, lehetősége van a körív helyett a kereszt egyenes vonalán, kevesebb lépéssel eljutni a célba, a kereszt csúcsán lévő pontba.<sup>5</sup>

A lépegető játékok külön csoportját képezi az Indiából származó *Létra és kígyó*, amely a 19. században angol közvetítéssel került Európába. A libajátékhoz hasonlóan táblája az életutat szimbolizálja, ahol a létra az erényhez vezet, lerövidíti az utat az újjászületéshez, míg a kígyó a bűnbe ránt vissza. A hindu tanítás szerint a jó és a gonosz egy életen át elkíséri az embert. A játék meditációs eszköz, „út a nirvánához”, amely során a dobókockának szintén nagy szerepe van. Megpróbáltatásokkal és szerencsével átszótt életút áll a játékosok előtt az általában 10×10 mezős játéktáblán. Itt is csak közvetlen dobással érhető el a győzelem, a végső lelkiállapot elérése. Eredetileg csak a jót és a gonoszt jelképező létra és kígyó szerepelt a játéktáblán, később a szimbólumok eredeti jelentésének elvesztésével mulatságos ábrák, bohócok, cirkuszi és mindennapi jelenetek tűntek fel.<sup>6</sup>

Európa klasszikus lépegető játéka a libajáték, amely 63 mezős, spirális vonalvezetésű. Ez az ábra emlékeztet egy Kr. e. 2500 körül alkotott egyiptomi, összetekeredett kígyót ábrázoló kő játéktáblára. Továbbá ismert egy olyan, szintén egyiptomi provenienciájú, hasonló alakban megjelenő kígyót ábrázoló kő korong is, amelynek középpontja a kígyó feje, a farka pedig lúdfejben végződik.<sup>7</sup> Ez a spirál alakú lépegető játékok előtörténete szempontjából figyelemre méltó, igaz, közvetlen kapcsolat nem mutatható ki az egyiptomi korongok és a 16. század folyamán Európában létrejött libajáték között. A kígyó mint földben lakó lény a földistennők egyik állatszimbóluma, női princípium, amely összetekeredve spirális ívet ír le. Gyakori vedlése miatt vált a megújulás és az újjászületés szimbólumává. Ugyanezen az elképzelésen alapul a spirál vonalnak a Hold ciklusaival való összefüggése. A Hold a termékenység, a vegetációs körforgás jelképe. A spirál így a folytonosságot, a természet ciklikus megújulását, az örök életet szimbolizálja. A spirális játékmező másik jelképe a liba, amely a finn és karél mitológia egyes rúnáiban a világ teremtőjeként jelenik meg.<sup>8</sup> A liba a római mitológiában Jupiter hitvesének, Junónak, az anyaság és a jó házasság istennőjének, a római matrónák védőasszonyának szimbolikus és szent állata. A spirális játékmezőben a liba megjelenése tehát azzal magyarázható, hogy a lúd egyes mítoszokban a teremtéssel, az anyasággal áll összefüggésben, és mint termékenységszimbólum kapcsolódik a *Magna Mater*-jelképkörhöz, amelynek központi motívuma az örök megújulás.<sup>9</sup> A spirálról, a megszakítás nélküli vonalról Paolo Santarcangeli *A labirintusok könyvében* így ír: a halhatatlanságot jelképezi, „a lélek hosszú útját, a soha meg nem szakadó fonalat, a világos, vagy éppen csak felvillanó megérzését annak, hogy van folytatás, létezik az élet-halál-élet dinamizmusa”. A kereszténység megjelenésével a spirál az örök élet jelképévé vált.<sup>10</sup>

<sup>5</sup> A *pachisi*, a *patolli* és a *nyout* játéokra vonatkozó irodalom: ALLEAU-MATIGNON, 1964. 343., 365., 381.; BELL, 1979. 1-11.; GLONNEGGER, 1988. 10-24.; GOODFELLOW, 1991. 61-63.; GRUNFELD, 1976. 27.; LUKÁCSY, 1988. 17.

<sup>6</sup> BARTHA, 1994. 44.; GLONNEGGER, 1988. 54-55.; GRUNFELD, 1976. 131-133.; LUKÁCSY, 1988. 39.

<sup>7</sup> GLONNEGGER, 1988. 38.

<sup>8</sup> PETRUHIN-HELIMSKIJ, 1988. 530.

<sup>9</sup> VRIES, 1981. 221.; HOPPÁL-JANKOVICS-NAGY-SZEMADÁM, 1996. 25., 46., 95., 119.; NEUMANN, 1972.

<sup>10</sup> SANTARCANGELI, 1970. 116.

Gnaeus Gellius és Firmicus Maternus művei alapján arra következtethetünk, hogy az antik Rómában a 63 év az ideális emberi életkort jelentette.<sup>11</sup> Ezen túl minden év az istenek ajándéka volt. Ez magyarázatot jelenthet arra, hogy miért éppen 63 az emberi életutat végigkísérő mezők száma. A libajáték Nyugat-Európában született meg a 16. század második felében. A korban feltűnően élénk volt a jelképek és az allegóriák iránti érdeklődés, illetve az igény ezek megjelenítésére a különböző művészeti ágakban. A manierista íróknál megjelenik a világ labirintus formában való elgondolása, Comenius is írt egy szatírt *A világ útvesztője és a szív paradicsoma* címmel.<sup>12</sup> Comenius művének szemlélete, illetve a társasjáték felépítése és szimbolikája között sok a hasonlóság. A morva pedagógus és bölcsező műve abból az életérzésből fakad, amely a játéknak is vezérlő elve: elevenen élt ebben a korban a szövevényes utak rendszerébe zártság érzete, ahonnan kiutat csak Isten kegyelme vagy a véletlen szerencse jelent.<sup>13</sup> Mindez szépen tükröződik a játékban is: az élet- és halálutat szimbolizáló spirálon, a 63 mezőn szerencsés, előrevivő állomások mellett megjelenik a börtön, a bezártság, a labirintus, a tévelygés és a rossz út választásának kockázata. A halál mezeje azonban az újrakezdés lehetőségét adja.

A libajátékban a játékos az életszimbólumok és a számmisszika alapján szerkesztett absztrakt életutat járhat be. Az egyes kiemelt mezők szimbolikus jelentése meglátásom szerint a következő:

- 6-os mező: a *híd* – elszakadás az otthontól, az iskoláskor kezdete, de az otthonnal való kapcsolat megmaradásának lehetősége is benne rejlik.
- 19-es mező: a *fogadó* (vagy *kocsma*) – a vándorévek, a tanulás, illetve a könnyelmű legényélet színhelye.
- 31-es mező: a *kút* – a kora férfikor, az ember saját életével való szembenézés és a házasság ideje.
- 42-es mező: a *labirintus* – a világban való eligazodás, az önálló döntés dilemmájának nehézségei.
- 52-es mező: a *börtön* – a rossz, felelőtlen döntés következménye.
- 58-as mező: a *halál*. Erre a mezőre lépve a játékos nem kiesik, hanem lehetősége van előlről kezdeni a játékot. Mint arról már szó esett, a spirál a megújuló élet szimbóluma, s a spirált magába foglaló játéktáblán a halál mezejére érkezés nem a véget, hanem az újjászületést teszi lehetővé.
- 63-as mező: az ideális emberi életkor vége, a megdicsőülés vagy a nagy cél elérésének pillanata.

A játék elnevezését adó libák az 5-ös mezőtől kezdve 4, illetve 5 mezőnként váltakozva előre- és hátrafelé nézve jelennek meg. Ha előrenéző liba mezejére lép a játékos, akkor amennyi pontot dobott, annyival léphet még előre, míg a hátra-néző libák mezejéről a dobott pontok számával vissza kell lépnie. A 9-es számnak kiemelt jelentősége van a játékban. A libák 5+4, vagyis 9 mezőnként jelennek meg; a 6+3-as és a 4+5-ös, vagyis a szintén 9 értékű dobáskombinációkkal már a játék kezdetén a 26-os, illetve az 53-as mezőre léphetünk. A játék utolsó állomása, a „dicsőség mezeje” a 63-as, a 7 és 9 szorzata.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> MOSKOVSKY, 2004. 71.

<sup>12</sup> COMENIUS, 1961.; HAIDER, 1985. 24–27.

<sup>13</sup> SANTARCANGELI, 1970. 246–247.

<sup>14</sup> A libajáték irodalmához lásd: ALLEAU-MATIGNON, 1964. 348–351.; GLONNEGGER, 1988. 38–52.; GRUNFELD, 1976. 127–130.; HAIDER, 2004. 95–100.; HIMMELHEBER, 1972. 163–169.; LUKÁCSY, 1988. 23.; WILCKENS, 1985. 17.

A játék felépítéséből, az életszimbólumok és a számmisztika összecsengéséből arra következtethetünk, hogy királyi udvarok tudósainak műve. A játéktípusról szóló legkorábbi feljegyzésben Francesco de Medici firenzei nagyherceg (1574–1587) egy libajátékot ajándékozott II. Fülöp spanyol királynak.<sup>15</sup> Az eddig ismert legkorábbi lépegető libajáték egy köre metszett „Fortuna játék”, a libák helyén Fortuna istenasszony alakjával. Ennek az lehet a magyarázata, hogy a játék esküvői ajándéknak készült az 1589-ben házasságot kötött Károly, Ausztria főhercege és Ausztriai Anna számára.<sup>16</sup> A tábla pompáját fokozza, hogy az egyébként üresen álló mezőkbe is díszítések kerültek, a tábla két oldalát egy víg dallam kottája zárja, középen a játékszabály olvasható.

Széchenyi Ferenc ajándékozta alapításakor a Magyar Nemzeti Múzeumnak azt a pergamenre festett, latin nyelvű, oktató szándékú játéktáblát, amelyet József főhercegnek, a nem sokkal később még gyermekfővel magyar királlyá koronázott I. Józsefnek ajánlottak a *kronosztichon* szerint 1687-ben.<sup>17</sup> Ez a játéktábla 57 spirálban tekeredő mezőből áll, közepén a játék kronológiai felosztása, a játékszabály és a játék menetére vonatkozó utasítások olvashatók. A fenti két sarokban ajánlás és intelem, lent az ostromlott Bécs és Buda képe látható. Az ajánlás a legsürgetőbb feladatra buzdít: „Az ottomán holdat teljesen megtörni és az összes tyrannust megfékezni, ez a Te művészeted. A hold által megszállt Buda felszabadítása első évfordulóján tisztelettel ajánlja Johannes Richardus de Messin.” A hangvételből arra következtethetünk, hogy a játék tervezője, esetleg alkotója a trónörökös egyik tanítója lehetett. A játéktábla egyes mezői egy-egy évszázad eseményeit tartalmazzák, és felölelik az emberiség történetét. A játék három részre tagolódik: az első rész a teremtéstől Ábrahám megjelenéséig, a 20. mezőig tart, a következő Krisztus születéséig, a 40. mezőig, a harmadik I. Lipót császár és József főherceg uralkodásával zárul. Világos az utalás arra, hogy a török az akkori Európa számára a legnagyobb veszély. Ennek megfelelően a libajáték halál mezejének itt a 7-es mező felel meg, ez Mohamed próféta fellépésének ideje. Ezen a mezőn fizet a játékos egy zsetont, és előlről kezdi a játékot.

A libajáték egyre kedveltebb lett, hamar felhasználták oktatási és nevelési célokra. Itáliában, Németországban, Angliában, Franciaországban, Hollandiában a 17–18. században színezett metszeteken, a 19. században már színes litográfián jelentek meg a tartalom és forma tekintetében egyre változatosabb lépegető játékok. A tartalmi színesedéssel párhuzamosan a transzcendens mögöttes, a *divinato*, a sors kifürkészése mindinkább háttérbe szorult, és helyére került a valós élet, az anyagi világ, s annak jelenségei, kihívásai. Mindez szorosan összefüggött azzal a folyamattal, ahogy a kapitalista gazdaság térhódításával új emberkép született, bekövetkezett a világ „varázstalanítása”,<sup>18</sup> a deszakralizálás. Így a földi életben belül elérhető sikerek, a gazdasági haszonra való racionális törekvés, a világi érvényesülés váltak egyre inkább motiváló tényezővé.

Kezdetben még a klasszikus akadályok figyelembevételével, később az új tartalomhoz igazodva változtatták a játékmezők számát, az akadályok vagy továbblendítő mezők helyét. Ovális, kerek, szögletes formában és megszámlálhatatlan változatban jelentek meg a történelmi eseményeket, heraldikai jelképeket, utazásokat,

<sup>15</sup> GLONNEGGER, 1988. 40.

<sup>16</sup> GLONNEGGER, 1988. 42–43.

<sup>17</sup> HAIDER, 2004. 95–109.

<sup>18</sup> Azaz *Entzauberung der Welt* Max Weber eredeti megfogalmazása szerint. WEBER, 1995. 128.



földrajzi, természettudományi ismereteket átadó képes játéktáblák. Több, az angol történelmet bemutató játék is Ádámmal és Évával kezdődik, mint például az *Új Egyetemes Történelmi és Kronológiai Játék* 1814-es és 1840-es kiadása, amely az aktuális uralkodóval, III. Györggyel és más korabeli neves személyekkel fejeződik be. Később az aktuális történelmi események érdekesebbnek bizonyultak: Viktória királynő házassága és trónra lépése (1837) alkalmat szolgáltatott újabb játékok megjelentetésére. A politikai eseményekre adott gyors reakciókra szemléletes példa az 1814-ben Párizsban piacra dobott *Kozák játék*. (A szövetségesek – oroszok, németek, angolok, svédok – 1814 tavaszán foglalták el Párizst.) A játéktábla 62 mezőjében az íjjal, nyíllal harcoló lovas kozákokat, az orosz hadsereg katonáit ábrázolták, a tábla négy sarkában Moszkva nevezetes épületei álltak (a Kreml, a Vörös tér, a Paskov-ház, a Városkapu). A 63. mezőben a pihenő, bográcsozó kozákok láthatók. Beszédesebb az 1820-ban kiadott *Brit és külföldi állatok* című lépegető játék alcíme: „Egy új játék, mely erkölcsös, tanító és szórakoztató, és arra indítja az ifjú elmét, hogy megismerkedjen a természet csodáival.” A játékhoz egy 56 oldalas füzet tartozik, benne a játékszabály mellett részletes ismertető az egyes állatokról. Két évvel később *A gyümölcskosár ízletes játéka* címmel egy moralizáló játék látott napvilágot. A színezett metszeten a gyümölcskosár mezőin nem gyümölcsöket, hanem olyan brit intézményeket találunk, mint a dologház, a bíróság, a Királyi Akadémia, iskolák, vakoda, kórházak, valamint a tudományok és a vallások közül is bemutat néhányat. A mezőkhöz magyarázatokat is fűztek az alkotók.<sup>19</sup>

A 19–20. század fordulóján jöttek divatba az olyan játékok, amelyek sportversenyeket dolgoznak fel (lovassport, autó- és motorfutamokat, futballmérkőzéseket). Egyes versenyjátékoknál megváltozik a játékmezők elrendeződése, a spirális utat felváltják az (akár párhuzamosan) körbefutó versenypályák. A 19. század végén az Egyesült Államokban jelentek meg az üzleti szellemű játékok. Az egyik első ilyen a *Bulls and Bears (Bikák és medvék)*, amelynek címe az emelkedő és csökkenő tőzsdei árfolyamokra utal, és egy tőzsdei nap eseményeivel ismerteti meg a játékosokat.<sup>20</sup> Az ifjúság körében egyre nőtt a sikeressé válás igénye, és így a befektetési társasjátékok népszerűsége is, hiszen ezeken keresztül játékos formában sajátíthatták el az alapvető gazdasági és pénzügyi ismereteket.

1904-ben Elizabeth J. Maggie *The Landlord Game (A háziúr)* címen szabadalmaztatta társasjátékát, amely Henry George adózási elméletére épülve korszerű gazdasági gondolkodásra készítette a résztvevőket. A játéktábla mezői a tábla peremén sorakoztak, a négy sarkot oldalanként 9-9 mező fogta közre. A tábla közepén négy felirat állt: Bank, Bérek, Közkincstár, és TRR (*Tax Resolution Representatives*: a bérleti díjából befolyó teljes összeg). Az egyes mezőkön az ingatlan eladási ára, illetve bérleti díja szerepelt. Ezenkívül mindennapi vagy alkalmi kiadásokkal – fenntartási költség, élelem, ruházkodás, luxusadó – és az örökség lehetőségével is szembesülhettek a játékosok. A tábla 22 kisajátítható ingatlant, börtönt és szegényházat jelölt. A szegényház szerepeltetése is érthető, ha tudjuk, hogy a játék éppen a kapitalizmus antiszociális struktúrája ellen irányult. A rendelkezésekre álló forrásokból nem lehet megállapítani, hogy eseménykártyák tartoztak-e már ehhez a játékhoz.<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Az említett társasjátékokról: GOODFELLOW, 1991. 29–39.

<sup>20</sup> GOODFELLOW, 1991. 124.

<sup>21</sup> BARTA, 1994. 34–38.; GLONNEGGER, 1988. 114.

Ezen típus történetében az igazi sikert Charles B. Darrow philadelphiai mérnök változtatásai hozták. Elisabeth J. Maggie játéktábláján a telkek név nélkül, csak értékkel szerepeltek. Darrow a New Jersey állambeli Atlantic City utcáinak és vasútvonalainak nevével jelölte az egyes mezőket, ami praktikus pontosítás az ingatlan-adásvétel esetében. A legfontosabb újítás azonban a tulajdonlapok, illetve a szerencse- és jótékonyági alap kártyáinak bevezetése volt. Ezek segítségével, a rajtuk lévő utasítások révén színesebbé vált a játék, és megszületett a 20. század egyik legkedveltebb, új szemléletű játéka: a *Monopoly*. Megfigyelésem szerint a társasjátékok történetében ez az első alkalom a feladatlapok vagy szerencsekártyák használatára. Ez tette lehetővé, hogy eseményekben, feladatokban kibővüljön az alapjáték. Bármi is a játék története, célja, így az ahhoz vezető út sokkal változatosabb és életszerűbb lett. A *Monopoly*, amely már ingatlanpiaci lépésekről, a tőzsdézésről, a meggazdagodás útjának lehetőségeiről szólt, 1935-ben került forgalomba a Parker cég kiadásában az Egyesült Államokban. 1936-ban már Németországban is megjelent, Berlin utcaneveivel és középületeivel, „esemény-” és „közösségi” kártyákkal, de ott rövidesen be is tiltották. A korábbi lépegető játékok is gyakran használtak pénzürméket, de ezek mindig azonos értékűek voltak. A *Monopoly* típusú játékokban, de már a korábbi tőzsdejátékokban is, különböző értékű „papírpénzek” szerepeltek, amelyekkel a valóságos üzleti élet árfolyamain lehetett ügyleteket bonyolítani a játékokban.<sup>22</sup>

A lépegető játékokon belül a spirál formájú libajáték története azért különösen fontos, mert a játéktábla gondolatilag oly szilárdan építkezik, hogy közel ötszáz év múltán is alapját képezi sok játéknak, ugyanakkor lehetőséget ad újszerű megoldásoknak is. Az először a *Monopoly*-ban alkalmazott szerencsekártyák, feladatlapok és egyéb kiegészítők új típusú társasjátékok létrejöttének lehetőségét teremtették meg. Ezekben a stratégiai, kombinációs, műveltségi, kommunikációs és önismereti játékokban a résztvevők már nem csupán lépegetnek, hanem aktív szereplőkké válnak. Ezzel a 20. század közepétől egy új fejezet kezdődött a társasjátékok történetében.

Az 1940-es évek elején *Capital* néven Magyarországon is napvilágot látott a játék budapesti utcanevekkel, a MÁV, a HÉV, a BSZKRT<sup>23</sup>, az Elektromos Művek és a telefontársaság felvásárlásának lehetőségeivel. A magyar változat is tartalmazott szerencsekártyákat. A *Capital* követte a *Monopoly* formáját és szabályait. A politikai események miatt azonban a *Capital*-t rövid ideig forgalmazták Magyarországon: a második világháború után kiépített szocialista kurzus ideológiájával az ellenségesnek nyilvánított politikai és gazdasági rendszer működését bemutató játék továbbá árusítása és használata nem volt összeegyeztethető. Így szükségessé vált a nagy múltú játék szocialista szemléletű újrakiadása. A Rákosi-korszakban meg is született az új változat, a *Teljesítsd a tervet!* (1950). Formáját tekintve a *Capital* volt az előkép – a játékmező ugyanúgy a tábla peremén helyezkednek el –, azonban a magántulajdon gyarapítása helyett a résztvevők a játék elején elkészített „beruházási terveiket” igyekeztek teljesíteni. A résztvevők egy-egy szocialista országot képviseltek. A játéknak némi ironikus színezetet adott, hogy míg milliárdos beru-

<sup>22</sup> A *Monopoly*-ra vonatkozó irodalom: ALLEAU-MATIGNON, 1964. 328–329.; GLONNEGGER, 1988. 112–115.; HAMMER, 1997.; PRITCHARD, 1983. 186–187.

<sup>23</sup> Budapest Székesfőváros Közlekedési Részvénytársaság (1922–1949).

házások felett kell dönteni a résztvevőknek, a játéktábla közepén lévő ábra szerint kicsi gyerekek azok, akik igyekeznek teljesíteni a tervet.<sup>24</sup>

Az 1960-as években a játék új változata jelent meg a *Gazdálkodj okosan!* címmel. A játék a Rákosi-kori előzményekhez képest szűkebb lehetőségeket kínál, csupán a szocializmus biztosította, mindenki számára elérhető kis lakást és annak berendezéseit lehetett megszerezni. A starthelyről kapott pénzforrás itt is biztos anyagi segítség, de ezen kívül jövedelmet hozhat a lottó- és totónyeremény, az újtásért és a jó munkáért járó jutalom, a békekölcsön nyereménysorsolásán és a takarékbetét-sorsoláson nyert összeg. A szabadidő eltöltésének lehetőségei is szerények: pl. „*Beutalót kaptál Siófokra. Üdülj kedvezményesen!*”, vagy „*Olvass! Az olvasás kelleme, hasznos, olcsó szórakozás.*”<sup>25</sup> 1981-ben, amikor Magyarországot a legvidámabb barakként emlegették, *Takarékoskodj!* címmel jelent meg a játék újabb változata. Itt már lehetősége volt a játékosnak a bérlakás mellett családi házat is birtokolni, sőt nyaralója is lehetett, valamint fizethette az épület- és lakásbiztosítást. IBUSZ társasutazással ellátogathatott Leningrádba, az olasz tengerpartra, de fogadhatta külföldi rokonait is. Adót már kellett fizetnie, de a legfőbb pénzforrást még mindig a nyereménybetétkönyv, a lottónyeremény és a borítékos sorsjegy kínálta.

A *Monopolyn* és *Capitalyn* keresztül a játékosok megélték a korai kapitalizmus szellemiségét, a *Teljesítsd a tervet!* játékban az 1950-es évek tervteljesítő időszakát, majd az 1960–1970-es évek *Gazdálkodj okosan!* játékaival a lassú előrejutás idejét. A *Takarékoskodj!*-ban (1981) már a megújuló lehetőségekkel élhettek. Ezek a táblás játékok különleges tanúi koruknak, hiszen alkalmasak azon változások végigkövetésére, amelyek a gazdaságfilozófia és a tárgyi kultúra terén álltak be a 20. századi Magyarországon.

### Felhasznált irodalom és rövidítések

#### ALLEAU–MATIGNON

1964 ALLEAU, René – MATIGNON, Renaud: *Dictionnaire des Jeux*. Paris, Tchou, 1964.

#### BARTHA

1994 BARTHA Árpád: *A játék. Útmutató pedagógusoknak a játék szerepének, alkalmazási lehetőségeinek bemutatásához*. Budapest, Tárogató, 1994.

#### BELL

1979 BELL, Robert Charles: *Board and Table Games from Many Civilizations*. New York, Dover, 1979.

#### BOLGÁR

2008 BOLGÁR Dániel: Melyik a rendszerváltó nemzedék? A „*Gazdálkodj okosan!*” és a 80-as évek gyermekei. *Holmi*, 20. (2008) 8. sz. 789–804.

#### COMENIUS

1961 COMENIUS, Johannes Amos: *A világ útvesztője*. Budapest, Magyar Helikon, 1961.

<sup>24</sup> HAMMER, 1997.; SZAKOLCZAI, 1997a.

<sup>25</sup> BOLGÁR, 2008.; HAMMER, 1997.; VÁCZI, 1995.; VÁCZI, 2008. 9–11.

**GLONNEGGER**

- 1988 GLONNEGGER, Erwin: *Das Spiele-Buch. Brett- und Legespiele aus aller Welt. Herkunft, Regeln und Geschichte.* München (Hugendubel), Ravensburg (Maier), 1988.

**GOODFELLOW**

- 1991 GOODFELLOW, Caroline: *A Collector's Guide to Games and Puzzles.* London, Chartwell, 1991.

**GRUNFELD**

- 1976 GRUNFELD, Frederic V.: *Spiele der Welt. Geschichte, Spielen selberrnachen.* Frankfurt, Wolfgang Krüger, 1976.

**HAIDER**

- 1985 HAIDER Edit: A „libajáték”. Jegyzetek egy társasjáték születéséről. *Forrás*, 17. (1985) 10. sz. 24–27.
- 2004 HAIDER Edit: A gyermekfövel magyar királlyá koronázott I. József történelmi játéka. In: *Játszani jó! Történelmi barangolás a játékok birodalmában* (Kiállítási katalógus: Budapest: Budapesti Történelmi Múzeum. Szeged: Móra Ferenc Múzeum). Szerk.: D. MÁTUZ Edit – RIDOVICS Anna. Budapest – Szeged (Budapesti Történelmi Múzeum – Magyar Nemzeti Múzeum – Móra Ferenc Múzeum), 2004. 95–112.

**HAMMER**

- 1997 HAMMER Ferenc: Lépj előre egy mező! A Gazdálkodj okosan és a Monopoly világképéről. *Café Babel*, 23. (1997) 1. sz. 51–61.

**HIMMELHEBER**

- 1972 HIMMELHEBER, Georg: *Spiele. Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend.* (Gyűjteményi katalógus: München: Bayerisches Nationalmuseum.) München–Berlin, Deutscher Kunstverlag, 1972. (*Kataloge des Bayerischen Nationalmuseums*, 14.)

**PETRUHIN–HELIMSZKIJ**

- 1988 PETRUHIN, Vlagyimir Jakovlevics – HELIMSZKIJ, Jevgenyij Arnoldovics: Finnugor mitológia. In: *Mitológiai enciklopédia*. 1. köt. Főszerk.: TOKAREV, Szergej Alekszandrovics. Budapest, Gondolat, 1988. 530–534.

**HOPPÁL–JANKOVICS–NAGY–SZEMADÁM**

- 1996 HOPPÁL Mihály – JANKOVICS Marcell – NAGY András – SZEMADÁM György: *Jelképtár*. 4. kiadás. Budapest, Helikon, 1996.

**LUKÁCSY**

- 1988 LUKÁCSY András: *Játszd újra! A világ 100 alapjátéka.* Budapest, szerzői kiadás, 1988.

**MOSKOVSZKY**

- 1985 MOSKOVSZKY Éva: Játék és világkép. *Forrás*, 17. (1985) 10. sz. 15–28.
- 2004 MOSKOVSZKY Éva: *Sors és játék. A táblás játékok eredete és őstörténete.* Budapest, Ráció, 2004.

**NEUMANN**

- 1972 NEUMANN, Erich: *The Great Mother.* Princeton, Princeton University Press, 1972.

**PRITCHARD**

- 1983 PRITCHARD, David: *Das große Familienbuch der Spiele.* München, Mosaik, 1983.

**SANTARCANGELI**

- 1970 SANTARCANGELI, Paolo: *A labirintusok könyve. Egy mítosz és egy szimbólum története.* Budapest, Gondolat, 1970.

**SZAKOLCZAI**

- 1997a SZAKOLCZAI Attila: Korszakok játéka, játék a korszakokkal. „Teljesítsd a tervet!”, „Gazdálkodj okosan!” *História*, 19. (1997) 5–6 sz. 64–66.  
1997b SZAKOLCZAI Attila: Történelmi játék-múlt. *Beszélő*, 2. (1997) 6. sz. 109–115.

**VÁCZI**

- 1995 VÁCZI Mária: „Gazdálkodj okosan!” A táblás játékok társadalmi üzenete. *Magyar Iparművészet*, 3. (1995) 5–6. sz. 63–64.  
2008 VÁCZI Mária: *Szórakoténusz Játékmúzeum és Műhely táblás társasjátékainak gyűjteménye*. Kecskemét, Bács-Kiskun Megyei Önkormányzat Múzeumi Szervezete, 2008. (*Szórakoténusz Játékmúzeum és Műhely gyűjteményei*, 4.)

**VRIES**

- 1981 VRIES, Arthur De: *Dictionary of Symbols and Imagery*. Amsterdam, North Holland Publishing Company, 1981.

**WEBER**

- 1995 WEBER, Max: *A protestáns etika és a kapitalizmus szelleme*. 2. kiad. Budapest, Cserépfalvi, 1995. (*A társadalomtudomány klasszikusai*)

**WILCKENS**

- 1985 WILCKENS, Leonie von: *Spiel, Spiele, Kinderspiel*. (Kiállítási katalógus: Bonn: Landesmuseum.) Nürnberg, Germanisches Nationalmuseums, 1985.

Tóth I. János

## Játékelmélet és történelem

**A**JÁTEKELMÉLET témája – az interakciók logikai vizsgálta – közérdeklődésre tart számot, amit bizonyít, hogy számos fogalom – így például a zéró összegű játék, a potyázás, a győztes-győztes (*win-win*) megoldás – ma már a köznyelv része. A játékelmélet módszere – a felsőbb matematika – azonban megnehezíti e diszciplína és gondolkodásmód elterjedését a társadalomtudományokban. E tanulmány elsődleges célkitűzése, hogy a komolyabb matematikai ismeretekkel általában nem rendelkező történeti érdeklődésű olvasók számára adjon egy rövid áttekintést a játékelméletről, illetve annak alkalmazási lehetőségeiről.

A játékelmélet legegyszerűbben a különböző egyedi, kétszemélyes, nemzetközi konfliktusok (például a bismarck-tengeri csata, a kubai rakétaválság vagy a falkland-szigeteki háború) esetében alkalmazható, ahol a játékosok mint döntéshozók eleve szuverének és önérdekkövetők. A másik végletet a tipikus és sokszemélyes társadalmi problémák (például potyázás, adózás, erőforrások kizsákmányolása) jelentik, mivel a társadalomban élő emberek általában sem szuverének, sem önérdekkövetők nem tekinthetők. Ennek ellenére a játékelméleti modellek ezekben a helyzetekben is felhasználhatók, még ha indirekt formában is. Végül meg kell jegyezni, hogy a különböző történelmi események játékelméleti értelmezésében igen gazdag és egyáltalán nem egységes a szakirodalom. E tanulmánynak nem célja, hogy ezekben a vitákban állást foglaljon, pusztán a játékelmélet alkalmazásának a lehetőségeire szeretném a figyelmet felhívni.

### *A játékelmélet kialakulása*

A játékelmélet alapjait Neumann János rakta le egy 1928-as munkájában,<sup>1</sup> illetve az Oskar Morgenstern neoklasszikus matematikus-közgazdással közösen írt *Játékelmélet és gazdasági viselkedés* című, 1944-ben megjelent könyvében.<sup>2</sup>

Neumann szeretett pókerezni, és kezdettől fogva érdekelte, hogy – ha már az osztást befolyásolni nem tudjuk – miként lehet blöffölni.<sup>3</sup> Neumann ezt a játékot olyan speciális interakciónak tekintette, amely egyrészt még hordozza az emberi viselkedés specifikumait (szabadság, döntés, racionalitás), másrészt már elég egyszerű ahhoz, hogy matematikailag tárgyalni lehessen. „Egy játék alapvetően három komponensből áll: játékosokból, játékszabályokból és az eredmények értékeléséből. Az első

<sup>1</sup> NEUMANN, 1928.

<sup>2</sup> NEUMANN–MORGENSTERN, 1947.

<sup>3</sup> KÓCZY, 2006. 31.

nem igényel különösebb magyarázatot. Az eredmények értékelése megint csak egyértelmű: minden egyes játékos felállít egy rangsort a játék lehetséges kimenetelei között. Az egyszerűség kedvéért feltételezzük, hogy az eredmény pénzbeli nyereséggel vagy veszteséggel jár. A játék célja a minél kedvezőbb kifizetés elérése, s egy játékos ezt a célt szem előtt tartva választja lépését vagy lépéseit – természetesen a játékszabályok figyelembevételével. Függetlenül attól, hogy hányszor vagy mikor kerül döntéshelyzetbe, stratégiának nevezzük azt a döntéssorozattervet [sic!], amely a játék minden lehetséges döntéshelyzetére és az ebben tapasztalható minden lehetséges állapotára előír egy konkrét döntést. Bár a játékban előálló helyzetek függenek a játékosok lépéseitől, a játékos stratégiája nem, legfeljebb más-más válaszlépést ír elő. Így, ha a játékosok lépései függenek is egymástól, a stratégiáik nem. A játék kifizetését az egyes játékosok választott stratégiái döntik el.”<sup>4</sup>

Ha a játékot a társadalmi jelenségek leírására alkalmas modellnek tekintjük, vagyis ha a társadalmat mint egy bonyolult társasjátékot tekintjük, akkor egy speciális nézőpontból vizsgáljuk a jelenségeket. E nézőpont alapfogalmai a következők: játékos, szabály, döntési helyzet, stratégia, kimenetel és nyereség.

A fentiekkel összhangban Neumann a társas viselkedés alapproblémáját a következőképp fogalmazza meg: „*n* játékos,  $S_1, S_2, \dots, S_n$  egy adott társasjátékot játszik. Hogyan kell a játékosok egyikének,  $S_i$ -nek játszani, hogy a lehető legkedvezőbb eredményt érje el? A kérdésfeltevés általánosan ismert, és aligha van a mindennapi életnek olyan kérdése, amelyben ez a probléma ne szerepelne; ennek ellenére a kérdés értelme nem egyértelműen világos, mert mihelyt  $n > 1$  (azaz tulajdonképpen játékról van szó), minden egyes játékos sorsa saját cselekvésén kívül még játékosársai cselekedeteitől is függ; és ezek magatartásán pontosan ugyanazok az önző indítékok uralkodnak, amelyeket az első játékosnál meg szeretnénk határozni. Érezhető, hogy a dolog lényegében rejlik bizonyos körkörösség.”<sup>5</sup>

Neumann kutatásai kezdetben a kétszemélyes állandó összegű játékokra irányultak. A legtöbb társasjátékra, például a sakkra, a kínai góra, számos kártyajátékra jellemzőek az ilyen helyzetek. A sakk esetében elvben semmi sem függ a véletlentől, míg a pókerben a véletlennek is nagy szerepe van. Ezért is tett különbséget Neumann a stratégiai és a szerencsejátékok között. A játékelmélet *stratégiai játékokkal* foglalkozik, ahol a véletlennek nincs meghatározó szerepe a játék kimenetelében. Az állandó összegű nyereség fogalmából következik, hogy két személy esetében, amit az egyik megnyer, azt a másik szükségképpen elveszíti és fordítva, ezért a kétszemélyes állandó összegű játékokban a felek között mindig éles érdekellentét van.

Elvileg minden játékos célja az, hogy a nyereség teljesen az övé legyen, de ezt a többi fél megakadályozhatja a döntéseivel. Így könnyű azokról a tendenciákról fogalmat alkotni, amelyek egy játékban egymással harcolnak: minden játékos a lehető legnagyobb nyereségre törekszik, de ezt a másik fél megghiúsíthatja döntéseivel. Sőt, aki a maximális nyereségre törekszik, kiteszi magát annak a veszélynek, hogy a biztosan elérhetőnél is kevesebbet nyer. Neumann szerint ezekben a helyzetekben a minimax stratégiát kell követni. Ezzel a viselkedéssel a felek maximalizálni tudják a minimális nyereségüket, vagy másként fogalmazva: minimalizálni tudják az ellenfelük maximális nyereségét. A minimax gondolkodás alapvetően pesszimista, mert feltételezi, hogy a rivális meg fogja találni a számunkra legrosszabb ellenlépést.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> KÓCZY, 2006. 32. Kiemelések az eredetiben.

<sup>5</sup> NEUMANN, 1965. 121.

<sup>6</sup> NEUMANN, 1965. 121.

A játékelmélet alapvető tételét Neumann bizonyította be. Eszerint minden kétszemélyes, véges stratégiából álló, állandó összegű játéknak van megoldása.<sup>7</sup> Ezt a pontot Neumann nyeregpontnak<sup>8</sup> nevezte, napjainkban azonban ennek egy általánosított formáját, az egyensúlypont fogalmát használjuk. Egyensúlyi stratégiát választva egy játékos ellenfele stratégiaválasztástól függetlenül biztosíthat magának egy meghatározott nyereséget, sőt, ha ellenfele eltér a saját egyensúlyi stratégiájától, akkor a kérdéses játékos – matematikai kifejezéssel élve – csak jobban járhat.<sup>9</sup>

A fenti megállapítások kiterjeszthetők a sokszemélyes állandó összegű játékokra is. John Nash 1950-ben bebizonyította, hogy minden sokszemélyes játék, amely véges számú stratégiából áll, rendelkezik legalább egy egyensúlyponttal (*Nash-egyensúlypont*).<sup>10</sup> A játékok elemzése matematikai szempontból leegyszerűsíthető a Nash-egyensúly, vagyis az optimális stratégia megkeresésére. Később felismerték, hogy esetenként az egyensúlyi (vagy optimális) stratégiának a követése gyenge eredményhez vezethet. Egyrészt számos dilemmának több Nash-egyensúlyi helyzete is van, másrészt van olyan interakció, ahol a Nash-egyensúlypont a játékosok összessége szempontjából a legrosszabb kimenetelt jelenti (például egy *Pareto-inferior*<sup>11</sup> állapotot).<sup>12</sup> Az a tény, hogy elvileg léteznek olyan interakciók, ahol a racionális viselkedés problematikus, már önmagában is nagy feltűnést keltett, hiszen ellentétben áll az individualitást és racionalitást hangsúlyozó modern gondolkodással. A játékelméleti dilemmák világosan megmutatják, hogy léteznek olyan helyzetek, ahová nem ér el a *láthatatlan kéz*, vagyis ahol a közgazdasági értelemben vett önérdék nem vezet el a közjóhoz. Ebben az esetben az „optimális stratégia” elnevezés még zavaró is, mert azt sugallja, hogy az adott feltételek mellett ennél jobbat a játékosok nem választhatnak.<sup>13</sup>

A sokszemélyes játékokat tovább bonyolítja, hogy a játékosok egy része egymással szövetséget alkotva az egyensúlyi nyereségnél nagyobb nyereségre is szert tehet a koalícióból kimaradtak rovására. Tehát a sokszemélyes játékokban a rivalizálás mellett különböző együttműködések, szövetségek kialakulása is lehetséges. Arra a kérdésre, hogy ki kivel alkosson koalíciót, a játékelmélet keretei között gyakran nem lehet választ adni, mivel ezt sok esetben a véletlen vagy a személyes szimpátia határozza meg.<sup>14</sup>

<sup>7</sup> NEUMANN, 1928. 295–320.

<sup>8</sup> A kétszemélyes állandó összegű mátrix játékokra jellemző ábrázolási módban az az elem a nyeregpont (*saddle point*), amelyre egyidejűleg igaz, hogy a legkisebb az értéke az oszlopban és a legnagyobb a sorban.

<sup>9</sup> SZÉP-FORGÓ, 1974. 283.

<sup>10</sup> NASH, 1950. 155–162. Nash-egyensúlynak nevezzük a résztvevő játékosok egyéni stratégiáinak olyan együttesét, amelyre igaz, hogy minden egyes játékos aktuális stratégiája parciálisan a legjobb válasz (*best response*) a többi játékos aktuális stratégiájára.

<sup>11</sup> *Pareto-optimális* egy helyzet, ha nincs olyan más megvalósítható elosztás, amely mindenkit legalább ugyanolyan helyzetben hagy, és legalább egyvalakit jobb helyzetbe hoz. Egy társadalmi állapot akkor tekinthető *Pareto-inferior*nak, azaz *nem-Pareto-optimális*nak, ha létezik egy másik állapot, amely legalább egy személynek jobb, és senkinek sem rosszabb, mint a meglévő.

<sup>12</sup> Az előbbire szemléletes példa a *gyáva nyúl*, míg az utóbbira a *fogolydilemma*, amelyekről a későbbiekben szó esik.

<sup>13</sup> SZÉP-FORGÓ, 1974. 281.

<sup>14</sup> RAPOPORT, 1966. 62.



A játékelmélet fejlődésében az 1980-as évektől új utat nyitott az evolúciós játékelmélet. Robert Axelrod<sup>15</sup> számítógépes versenyeivel egy időben Maynard Smith<sup>16</sup> felismerte, hogy a játékelmélet alapfogalmai jól használhatók az etológiában is, ahol a stratégiát az egyed (vagy a gén) viselkedése, a nyereséget a szaporodási képesség (*fitness*), míg az interakció megoldását az evolúciósan stabil stratégia (ESS)<sup>17</sup> jelenti. A játékelmélet etológiai alkalmazása módszertani szempontból is határozott előre lépést jelentett. Világos, hogy az állatok közgazdasági értelemben nem racionális lények, evolúciós okok miatt azonban a játékelmélet segítségével mégis modellezhető a viselkedésük. Mivel az evolúciós szempontok az ember (vagy legalábbis az ősember) esetében is érvényesek, ezért a játékelmélet nemcsak a közgazdasági értelemben vett racionális ember (*homo oeconomicus*), hanem a korlátozottan racionális vagy akár a nem-racionális ember esetében is alkalmazható.

Ráadásul, ha elfogadjuk az evolúciós nézőpontot, akkor azt is el kell fogadnunk, hogy a szelekció több szinten (*multi level selection*) hat: génekre, egyedekre, rokonokra, csoportokra, ökológiai rendszerekre. Ebből következik, hogy az emberi közösségek esetében az evolúció nemcsak az egyéni jólétre, hanem a rokonok, vagy éppen az adott nép jólétére is szelektálhat. Ezért az egyéni érdek mellett a különböző kollektív érdekek is jellemzik az emberi viselkedést. S ez elvezet a racionalitás eltérő (individuális, kollektív, értékközpontú stb.) formáihoz, ahogy azt egy másik fogalmi rendszerben már Max Weber is hangsúlyozta.<sup>18</sup> Tehát az emberi viselkedést nem annyira (az individuálisan) racionális és a nem-racionális viselkedés, hanem a különböző racionalitások ellentéte jellemzi.

A következőkben a játékelmélet alkalmazására néhány múltbeli konkrét és tipikus példát hozok. Elsőként olyan kétszemélyes interakciókat vizsgálok a modern nemzetközi kapcsolatok történetéből, ahol a játékosokat csak és kizárólag az individuális racionalitás (vagyis az önzés) mozgatja, majd a potyázás tárgyalásával áttérek olyan sokszemélyes interakciókra, ahol a racionális játékosok kollektív, illetve értekszempontokat is figyelembe vesznek.

### *Zérusösszegű interakció: a bismarck-tengeri csata*

1943 februárjában az Egyesült Államok és Japán harcban állt Új-Guineáért. A szövetséges hírszerzés kiderítette, hogy a japánok összevonják erőiket Új-Guinea partjainál. A csapategyesítés érdekében a japán hajóhadnak a közelben lévő Új-Britannia szigetet kellett északról (a Bismarck-tengeren át) vagy délről (a Salamon-tengeren át) megkerülnie, amely körülbelül három napot igényelt.<sup>19</sup>

Az amerikai légierő a lehető legnagyobb csapást akarta mérni a japán hajóhadra. A meteorológiai előrejelzés szerint az északi Bismarck-tengeren esőre és rossz látási

<sup>15</sup> AXELROD, 1984.

<sup>16</sup> SMITH, 1982.

<sup>17</sup> Feltételezve, hogy a populáció összes egyede A stratégiát követi, akkor egy A stratégia evolúciósan stabil, ha a populáció egyedeinek *fitnesse* nagyobb, mint bármilyen más megengedett B stratégiáé.

<sup>18</sup> WEBER, 1967. 55.

<sup>19</sup> ZAGARA, 2006. 16–25.; TÓTH, 2010. 82–85.

viszonyokra, míg a déli Salamon-tengeren tiszta és napos időre lehetett számítani. Ezért az északon fekvő Bismarck-tenger a japán hajóhad bombázása kevésbé hatékony, mint a déli Salamon-tengeren. Ennek ismeretében a japán Hitoshi Imamura admirálisnak választania kellett, hogy északon vagy délen hajózik, míg ezzel egy időben az amerikai George Kenney tábornoknak azt kellett eldönteni, hogy északon vagy délen keresi a japán hadihajókat. Ha rosszul dönt, akkor a bombázás szempontjából egy értékes napot elveszít. A következő mátrix mutatja az interakció nyereségeit.

		Imamura admirális	
		északon hajózik	délen hajózik
Kenney tábornok	északon keres	2 nap bombázás <sup>Ny</sup>	2 nap bombázás
	délen keres	1 nap bombázás	3 nap bombázás

1. táblázat. A *bismarck-tengeri csata mátrixa*. Imamura számára az „északon hajózni” a domináns stratégia, s így Kenneynek is érdemes „északon keresni” a japán hajókat. Ny: a mátrix nyeregpontja, a valóságban is ezt a lehetőséget választották.

Ez a döntési helyzet egy zérusösszegű interakció,<sup>20</sup> hiszen míg az USA számára  $x$  nap bombázás nyereség, addig a japánok számára ugyanez az  $x$  nap bombázás veszteséget jelent. Világos, hogy Kenney növelni, míg Imamura csökkenteni akarja a bombázási napok számát.

Kenney számára első megközelítésben nem egyértelmű, hogy melyik utat érdemes választani. Például, ha a japánok északon hajóznak és ők északon keresnek, akkor ez 2 nap bombázást jelent, de ha először délen keresnek, akkor a Japán hadsereg megússza 1 nap bombázással. Tehát az északi út választása esetében az amerikaiak biztos nyernek 2 nap bombázást, a déli út választása esetében azonban 1 vagy 3 nap bombázásra nyílik lehetőségük.

Imamura szempontjából azonban egyértelmű, hogy északra kell hajózni, mert az északi út (2 vagy 1 nap bombázás) stratégiája szigorúan dominálja a déli út (2 vagy 3 nap bombázás) stratégiáját. Ebből viszont az következik, hogy az amerikai repülőknél is északon érdemes keresni az ellenséget.

A Neumann által javasolt minimax elv felhasználásával formálisan a következőképp juthatunk el ugyanerre az eredményre. Kenney tábornok megvizsgálja, hogy az egyes sorokban melyek a legkisebb értékek (2; 1), majd kiválasztja a minimális értékek közül a legnagyobbat (2). Ezért az északi stratégiát választja, amellyel legalább (minimálisan) 2 bombázási napot nyerhet. Ezzel szemben Imamura admirális megvizsgálja, hogy az egyes oszlopokban melyek a legnagyobb értékek (2; 3), majd a maximális értékek közül kiválasztja a minimálisat (2). Így a japán admirális is az északi stratégiát választja. (Imamura tehát maximális veszteségeket minimalizálta, azaz a minimax stratégiát választotta.) Mivel mindkét játékos ugyanazt a kimenetelt választja, ezért ez a kimenetel adja a játék (*tiszta*) nyeregpontját (*saddle point*),

<sup>20</sup> Állandó összegű játékok esetében a játékosok nyereményeinek az összege állandó. E csoporton belül speciális esetet jelentenek a *zéró összegű* játékok, ahol a játékosok nyereségeinek az összege minden kimenetel esetében nulla.

amelyre egyidejűleg igaz az, hogy a saját sorában a minimális, míg a saját oszlopában a maximális érték. Tekintve, hogy a bismarck-tengeri csatában a játék értéke 2 egység, így az interakció Kenney számára kedvező. Természetesen senki sem állítja azt, hogy a hadvezérek játékelméleti eszközöket alkalmaztak volna a helyes stratégia kiválasztása során. A modell arra hívja fel a figyelmet, hogy a parancsnokok döntése játékelméleti szempontból előre jelezhető, illetve leírható. Ahogy a közgazdaságtan képes leírni, illetve előre jelezni a racionális gazdasági szereplők viselkedést, úgy a játékelmélet szintén képes leírni és előre jelezni a racionális játékosok viselkedését a különböző interakciókban. A közgazdaságtannal ellentétben azonban a játékelméletnek szembe kell néznie azzal a problémával is, hogy bonyolultabb döntési helyzetekben a racionalitásnak különböző formái léteznek.

### *A gyáva nyúl: a kubai rakétaválság*

A konfliktuskutatásban igen nagy teret kapott az 1962-es kubai rakétaválság – sokak szerint a hidegháború legveszélyesebb konfliktusa, amelyet Steven Brams a *gyáva nyúl* (*chicken game*) segítségével elemzett 1985-ben.<sup>21</sup> (A terminus fordítása arra épül, hogy az angol nyelvben a csirke, míg a magyar nyelvben a nyúl a tipikus gyáva állat.)

A játék neve eredetileg a *Haragban a világgal* című amerikai filmből származik.<sup>22</sup> Ebben látható az a híres jelent, amikor a főszereplő Jimmie (James Dean) egy „csibefutamra” (*chickie run*) hívja ki a helyi banda főnökét. A verseny lényege, hogy lopott autóikkal egy tengerparti szakadék felé száguldjanak, és az veszít, aki hamarabb kiugrik az autójából.<sup>23</sup>

A *Gengszterek sofőrje* című filmben a főszereplő az autóvezetés nagymestere.<sup>24</sup> Gyakran úgy rázza le az üldöző rendőröket, hogy egy keskeny úton nagy sebességgel száguld feléjük, akik előbb-utóbb elrántják a kormányt. Ebben a helyzetben a sofőrök dönthetnek, hogy kitérnek vagy tovább folytatják útjukat. Ebben a modellben a kitérés jelenti a kooperáló (*cooperate*), míg a továbbhaladás jelenti a dezertáló (*defect*) viselkedést; az előbbit C, míg az utóbbit D betűvel rövidítik. Tehát a gyáva nyúl dilemmában és más játékelméleti dilemmákban is a kooperál<sup>25</sup> és a dezertál<sup>26</sup> kifejezések speciális terminus technicusok, amelyek konfliktuskezelés módjára utalnak. Egy konfliktusban általában azt tekintjük dezertálónak, aki önérdekét keményen és a másik rovására próbálja érvényesíteni, míg azt tekintjük kooperálónak, aki puhábban, a másik érdekeit is figyelembe véve akarja érvényesíteni. A politológia hasonló értelemben használja a héja (D) és a galamb viselkedés (C) fogalmát.

A játékosok döntésüket egyidejűleg, de egymástól függetlenül hozzák, ami négy lehetséges kimenetel valamelyikéhez vezet: összeütközés (DD); megfutamo-

<sup>21</sup> BRAMS, 1985. 48–62.

<sup>22</sup> *Rebel Without a Cause* (1955). Rendezte: Nicholas Ray.

<sup>23</sup> ELSTER, 1995. 110. A *Chicken Dilemma* kifejezést olykor csirke dilemmaként is fordítják magyarra.

<sup>24</sup> *The Driver* (1978). Rendezte: Walter Hill.

<sup>25</sup> A kooperáló játékos a saját és a másik nyereségének az összegét növeli.

<sup>26</sup> A dezertáló viselkedésnek fontos sajátossága, hogy olyan egoista vagy versengő motivációjú viselkedés, amelynek nem szándékolt következménye a destrukció. (Destruktív az a játékos, aki a játékosok együttes nyereségének az összegét akarja minimalizálni.)

dás (CD); kölcsönös kitérés (CC); győzelem (DC). Ezeket a kimeneteleket mindkét játékos egytől négyig rangsorolja, amely egyben preferencia-sorrend is.<sup>27</sup>

döntés		y játékos	
		kitér (C)	továbbhalad (D)
x játékos	kitér (C)	3; 3 <sup>PO</sup>	1; 5 * <sup>PO</sup>
	továbbhalad (D)	5; 1 * <sup>PO</sup>	0; 0 <sup>PI</sup>

2. táblázat. *Gyáoa nyúl.* Az első szám az  $x$ , míg a második az  $y$  játékos nyereségét mutatja. Minél magasabb a szám, annál kedvezőbb kimenetelt jelent a játékos számára, amelyek lehetnek *Pareto-optimálisak* (PO) vagy *Pareto-inferior* (PI) jellegűek. A csillag (\*) a tiszta egyensúlyi helyzeteket jelöli. A szituációnak létezik egy kevert egyensúlypontja is, amikor mindkét játékos 1/3 valószínűséggel választja a kitérését. Ebben az esetben mindkét játékos nyeresége: 5/3. A két játékos közös nyeresége 6 és 0 egység között változik. Tehát a kollektív racionalitás is azt diktálja a feleknek, hogy kerüljék el az összeütközést.

A játéknak két tiszta egyensúlyi helyzete van: ha  $x$ , vagy ha  $y$  játékos tér ki egyoldalúan. Ebből következik, hogy mind a kitérés, mind a továbbhaladás egyensúlyi (vagyis „optimális”) viselkedésnek tekinthető. Természetesen ezek a stratégiák nem egyenértékűek a szereplők számára, hiszen a játékosok számára a továbbhaladás (győzelem) előnyösebb, mint az egyoldalú kitérés (vereség). Tehát az egyensúlyi stratégia választásának elve nem határozza meg egyértelműen a szereplők döntését. A kitéró (C) stratégia választása kockázatkerülő vagy kompromisszumkereső, ezzel szemben a továbbhaladás (D) választása egy kockázatkedvelő vagy a győzelmet mindenáron elérni akaró viselkedést jelent. A katasztrofális eredmény (DD) akkor következik be, hogy ha két kockázatkedvelő (vagy kompromisszumot elutasító) személy és stratégia találkozik.

Az Egyesült Államok területének nagy részét veszélyeztető szovjet nukleáris rakéták Kubába telepítésének hírért az amerikai hírszerzés 1962. október 14-én erősítette meg. Véleményük szerint a rakéták 10 napon belül bevetésre alkalmasak lettek volna. Az USA kormánya magas rangú tisztviselőkből álló válságtábot, egy úgynevezett Végrehajtó Bizottságot hozott létre, amely hat napon keresztül titokban ülésezett. Megoldásként több alternatívát vettek fontolóra, de végül két megoldási lehetőség maradt az asztalon:

- (1) Egy tengeri blokádnak (C) a további szovjet fegyverszállítások megakadályozására, amelyet egy határozottabb akció követne annak érdekében, hogy a Szovjetuniót rábírják a már telepített rakéták visszavonására.
- (2) Egy sebészi pontosságú légitámadás (D) a telepített rakéták ellen, amelyet esetleg követett volna a sziget megszállása.

A szovjet politikusok a következő alternatíva előtt álltak:

- (1) A rakéták visszavonása (c).
- (2) A rakéták telepítésének a befejezése Kubában (d).

<sup>27</sup> ELSTER, 1995. 110.; MCLEAN, 1987. 131.; BRAMS, 1985. 6.; RAPOPORT, 1960.

A fentiekből következően a lehetséges kimenetek a következők:<sup>28</sup>

- (1) Mindkét fél kompromisszumos megoldással próbálkozik (Cc), ami a konfliktusban a *döntetlennek* (3; 3) felel meg.
- (2) A szovjeteknek sikerül telepíteni a rakétákat Kubában (Cd), azaz *szovjet győzelem*, amerikai vereség (2; 4).
- (3) Az amerikai légitámadás hatására a szovjetek kivonják a rakétákat (Dc), azaz *amerikai győzelem*, szovjet vereség (4; 2).
- (4) Mindkét fél agresszíven lép fel (Dd), így az amerikai légitámadást követően feltehetően *nukleáris háború* (1; 1) alakul ki a nagyhatalmak között.

A fentiek egy bimátrix formájában a következőképpen ábrázolhatók:

döntés		Szovjetunió	
		visszavonul (c)	telepít (d)
USA	blokád (C)	3; 3 <sup>PO</sup>	2; 4* <sup>PO</sup>
	légitámadás (D)	4; 2* <sup>PO</sup>	1; 1 <sup>PI</sup>

3. táblázat. *Kubai rakétaválság*. Az első szám az Egyesült Államok, míg a második a Szovjetunió nyereségét mutatja. A nagyobb szám a játékos számára kedvezőbb kimenetelt jelenti, amelyek lehetnek *Pareto-optimálisak* (PO) vagy *Pareto-inferior* (PI) jellegűek. A csillag (\*) a tiszta egyensúlyi helyzeteket jelöli. A válságnak létezik egy kevert egyensúlypontja is, amikor mindkét játékos 1/2 valószínűséggel választja a kitérést. Ebben az esetben mindkét játékos nyeresége 2,5 egység, ami rosszabb, mint a döntetlen (3) de jobb, mint a vereség (2) kimenetele.

Ebben a helyzetben két tiszta egyensúlyi helyzet van: nevezetesen amerikai légitámadás és szovjet visszavonulás, illetve a szovjet rakétatelepítés és a (sikertelen) amerikai blokádnak. Az előbbi az amerikaiak, míg az utóbbi a szovjetek győzelmét jelentette volna. Nyilvánvaló azonban, hogy az amerikaiak számára, ahogy a szovjetek számára is, a győzelmi kimenetel jobb, mint a vereség. Ezért mindkét játékos hajlani fog arra, hogy a számára jobb egyensúlyi stratégiát kövesse, azaz az amerikaiak a légitámadást, míg a szovjetek a rakéták telepítését válasszák. A probléma csak az, hogy ezen egyensúlyi stratégiák metszete már nem egyensúlyi állapothoz, hanem atomháborúhoz vezet. Ez a lehetőség pedig elrettenti őket attól, hogy a végéig haladjanak az összeütközés felé vezető úton. S így végül a felek lemondtak a számukra nagy győzelmet (4 egység) és a riválisuk számára nagy vereséget (2 egység) jelentő egyensúlypont megvalósításáról, mert ez mindkettőjük számára óriási veszteséget (1 egység) eredményezett volna, hanem megegyeztek egy kölcsönösen elfogadható döntetlenben (3-3 egység). (Általánosan elfogadott vélemény, hogy a kölcsönös elrettentés akadályozta meg a két nagyhatalom közötti háborút.)

A krízist a politikai vezetők állásfoglalásai, illetve üzenetváltásai kísérték:

Robert Kennedy, az elnök testvére és tanácsadója: „*Ha ők nem távolítják el a bázisokat, mi fogjuk eltávolítani azokat. Egy azonnali támadást mindenki Pearl Harbour fordítottjának tekintett volna, és ez befeketítette volna az USA nevét a történelem lapjain.*”

<sup>28</sup> TÓTH, 1997. 77.

John F. Kennedy Hruscsovnak írt leveléből Brams a következőt idézi: „Ha Önök eltávolítják ezt a fegyverrendszert Kubából, mi beleegyezünk abba, hogy [...] (1.) azonnal felszámoljuk működő blokádunkat, és (2.) biztosítékot adunk afelől, hogy nem támadjuk meg Kubát.”

Hruscsov levele Bertrand Russelnek a válság elején: „Ha az amerikai kormány agresszív politikáján nem változtat, akkor az Egyesült Államok és más nemzetek lakosságának is több millió emberérettel kell fizetnie ezért a politikáért. Ha biztosítékot kapnánk afelől, hogy az Egyesült Államok elnöke nem vesz részt egy Kuba elleni támadásban, és a blokádot eltörlik, akkor a kubai rakéták eltávolításának vagy megsemmisítésének kérdése egész más-képp merülne fel.”

Végül a szovjet álláspont a válság végen: „Beleegyezőnk abba, hogy eltávolítsuk Kubából az Önök által támadónak minősített fegyvereket [...] [amennyiben] az USA a saját részéről – figyelembe véve a szovjet állam nyugtalanságát és aggodalmát –, ugyancsak ki fogja vonni hasonló fegyvereit Törökországból.”<sup>29</sup>

Tehát, ahogy ezek a nyilatkozatok is mutatják, mindkét fél joggal gondolhatott arra, hogy a másik akár az atomháborút is hajlandó kockáztatni, de nem hátrál meg. S ezután a felek egyre inkább egy mindkét fél számára elfogadható kompromisszum felé mozdultak el. S éppen ezért nem véletlen, ahogy arra az elemzések is rámutatnak, hogy a kubai válságban mindkét nagyhatalom el akarta kerülni a fegyveres konfliktus kirobbanását. Mint tudjuk, a kölcsönösen elfogadható kompromisszum végül az lett, hogy a Szovjetunió kivonta a rakétáit, míg az USA megígérte, hogy nem támadja meg Kubát.

Általában a gyáva nyúl játékot olyan konfliktusok jellemzésére használják, ahol a felek rendelkeznek valamilyen elrettentő erővel. Ezért a gyáva nyúl típusú konfliktusok gyakran végződnek kompromisszummal, ellentétben a fogolydilemma típusú konfliktusokkal. Formális szempontból a gyáva nyúl csak abban különbözik a fogolydilemmától, hogy a felek nem a nagy vereséget (CD) tekintik a legrosszabb kimenetelnek, hanem az összeütközést (DD).

### *A fogolydilemma: az amerikai–szovjet fegyverkezési verseny*

A fogolydilemmát (*Prisoner's Dilemma*) Albert Tucker matematikus fogalmazta meg, amikor 1950-ben pszichológus kollégáinak akart bemutatni egy játékelméletileg is elemezhető fontos szituációt, amely viszonylag kevés matematikai tudást igényel.<sup>30</sup> A példában egy kirabolt bank előtt két pisztolyos egyént, Alt és Bobot tartóztatnak a rendőrök, majd külön cellába zárják őket, hogy ne tudják egymással egyeztetni vallomásaikat. Az ügyésznek nincs elegendő bizonyítéka ahhoz, hogy elítélje őket bankrablásért, ezért mindkét gyanúsítottnak a következő vádalkut ajánlja: (a) Ha mindketten továbbra is tagadják a rablást, tiltott fegyverviselésért egy-egy év börtönbüntetést kapnak. (b) Ha az egyikük vall, akkor a vallomást tevőt szabadon engedi, de a másik húsz év börtönbüntetést kap. (c) Ha mindketten beismerő vallomást tesznek, akkor öt-öt év szabadságvesztést kapnak.

<sup>29</sup> BRAMS, 1985. 48–62.

<sup>30</sup> MCCAIN, 2004. 9.

Tehát Altnak és Bobnak két döntési lehetősége van: a vallomástétel vagy a hallgatás, vagyis a bűncselekmény tagadása. Ebben a helyzetben joggal nevezzük a vallomástételt dezertáló (D), míg a hallgatást kooperatív (C) stratégiának. Ezeknek a stratégiáknak a kombinációja négy különböző kimenetelhez vezethet, ahol a gyanúsítottak preferencia sorrendje csökkenő sorrendben a következő:  $DC = 0 > -CC = -1 > DD = -5 > CD = -20$  év.

A játékelmélet nyelvén a bevallás, vagyis a dezertálás a domináns stratégia. Ugyanis, aki tagad (C) az 1 vagy 20 év börtönbüntetést, míg aki vall (D), az 0 vagy 5 év börtönbüntetést kockáztat társa döntésétől függően. Tehát aki vall, az mindenképpen jobban jár, mint az, aki tagad. A döntési helyzet azonban szimmetrikus, azaz hasonló okok miatt a másik gyanúsított is beismerő vallomást tesz. Ezért mindketten 5-5 év börtönbüntetést kapnak, ami az interakció egyensúlypontja. Tekinthetjük-e a felek a kölcsönös vallomástételből fakadó 5-5 év börtönt ideális megoldásnak? Semmiképp sem, hiszen boldogan elcserélnék 1-1 év börtönre. Ez az interakció zavarba hozta a szakembereket, hiszen itt az önérdékkövetés, az individuális racionalitás nemcsak a csoport, hanem az egyén szempontjából is rossz eredményre vezet.<sup>31</sup>

A konfliktuskutatás megkülönböztetett vizsgálati területei közé tartozik a két hidegháborús szuperhatalom fegyverkezési versenye is. A nagyhatalmak, vagy általában az ellenséges országok közötti fegyverkezési verseny könnyen magyarázható a fogolydilemma segítségével.<sup>32</sup> Egy konfliktusban a szemben álló államok – végső soron – fegyverkeznek (D) vagy nem fegyverkeznek. Az egyszerűség kedvéért, ez utóbbi legyen a leszerelés (C). Ebben a modellben a fegyverkezés jelenti a dezertáló, míg a leszerelés jelenti a kooperáló viselkedést. Mivel mindkét játékos kooperálhat és dezertálhat, ezért négy kimenetel lehetséges. Joggal tételezhetjük fel, hogy a szemben álló államok preferencia-sorrendje a következőképpen csökken: egyoldalú fegyverkezés (DC), kölcsönös leszerelést (CC), kölcsönös fegyverkezést (DD), míg a legrosszabb az egyoldalú leszerelés (CD). A döntési helyzetet a következő mátrix mutatja:

		y játékos	
		leszerel (C)	fegyverkeznek (D)
x játékos	leszerel (C)	3; 3 <sup>PO</sup>	0; 5
	fegyverkeznek (D)	5; 0	1; 1 <sup>*PI</sup>

4. táblázat. *Fegyverkezési verseny*. A cellákba írt első szám az x, a pontosvesszővel elválasztott második szám az y állam hasznosságát mutatja. Egyensúlypont (\*) a kölcsönös fegyverkezés (1; 1), így az egyensúlyi stratégia a fegyverkezés. A fegyverkezés nemcsak egyensúlyi, hanem egyben domináns stratégia is, ugyanakkor a kölcsönös fegyverkezés egy rosszabb (vagyis *Pareto-inferior*: PI) állapot, mint a kölcsönös leszerelés (3; 3), ami itt a *Pareto-optimum* (PO).

<sup>31</sup> Intuitíve érezzük, hogy Bonnie és Clyde, a híres bűnöző szerelmespáros egy vádalku esetében sem árulták volna el egymást. Paradox módon éppen szerelmükből fakadó önzetlenségük miatt mindketten jobban jártak volna, mint a szigorúan önérdékkövető Alt és Bob.

<sup>32</sup> RAPOPORT, 1960.; SCHELLING, 1960.; SNYDER, 1971.; BRAMS, 1985.

Abban az esetben, ha a szemben álló hatalmak egyidejűleg, de egymástól függetlenül hozzák döntéseiket, akkor a fegyverkezés a domináns,<sup>33</sup> míg a leszerelés a dominált stratégia. Az individuális racionalitás szerint – bármily meghökkentő is ez – fegyverkezni kell. A játék szimmetriájából következően a rivális is fegyverkezni fog, így a végeredmény a kölcsönös fegyverkezés (1; 1), amely a játék egyensúlypontja is.<sup>34</sup> Mint tudjuk, az egyensúlypont jelenti a játék megoldását, és az egyensúlyi stratégia követése jelenti az optimális stratégiát, amelytől egyik félnek sem érdemes eltérnie. A problémát az jelenti, hogy az egyensúlypont a két fél közös nyeresége szempontjából a leggyengébb eredményt jelenti. A játékelmélet terminológiáját használva az egyensúlypont egyben *Pareto-inferior* kimenetelt is jelent. A méltányos *Pareto-optimális* megoldás, a kölcsönös leszerelés érdekében a szemben álló feleknek fel kell adniuk az individuálisan racionális gondolkodást.<sup>35</sup>

A fogolydilemma esetében az a probléma, hogy a szokásos (individuális) racionalitás kritérium, a domináns, illetve az egyensúlyi stratégia választása, tulajdonképpen az egyén szempontjából is problematikus, kollektív szempontból azonban teljesen katasztrofális eredményhez vezet.

### *A felvett kesztyű: a falkland-szigeteki konfliktus*

1982-ben Argentína megszállta a Falkland-szigeteket és eltávolította a brit adminisztrációt és tengerészgyalogosokat. (A szigetek az argentin partoktól kb. 500 km-re keletre helyezkednek el, és Argentína a mai napig jogot formál rájuk.) Széleskörű az egyetértés abban, hogy a hazafias érzelmek erősítése és a gazdasági válság, valamint a demokratizálódási törekvések miatt nagymértékben meggyengült katonai junta helyzetének stabilizálása révén a katonai invázió döntően belpolitikai célokat szolgált. A korszakra a Kelet-Nyugat szembenállás volt a jellemző, így ez a két nyugati állam közötti konfliktus váratlanul érte a nemzetközi politikát. Eleinte az Egyesült Államok próbált közvetíteni két szövetségese között, ezeket a tárgyalásokat később az Argentínát vezető katonai junta megszakította, miközben Nagy-Britannia kezdetektől fogva készült a konfliktus katonai megoldására. Az argentin junta azonban úgy gondolta, hogy London csak fenyegetőzik, és végül eláll a katonai megoldástól. Ez az argentin álláspont jól modellezhető a *felvett kesztyű* (*called bluff*) szituáció segítségével.<sup>36</sup>

A felvett kesztyű egy olyan konfliktus, amely az egyik (mondjuk  $x$ ) játékos számára fogolydilemma, míg a másik (mondjuk  $y$ ) játékos számára gyáva nyúl. A fogolydilemma szituációjában lévő  $x$  játékos számára a dezertáló (D) viselkedés jelenti a domináns és egyben egyensúlyi stratégiát is.  $X$  tehát mindenképpen D-t fog lépni. Ezzel szemben a gyáva nyúl szituációjában lévő  $y$  játékosnak nincs domináns stratégiája. Ugyanakkor, ha mindketten dezertálnak, akkor gyenge (1; 0) eredmény alakul ki, amely az  $y$  játékos számára a kedvezőtlenebb. Tehát az  $x$  játékos nyu-

<sup>33</sup> Egy stratégia domináns, ha függetlenül attól, hogy a többi játékos mit tesz, a kérdéses stratégia mindig nagyobb nyereséget biztosít, mint egy dominált stratégia.

<sup>34</sup> BRAMS, 1985. 91.

<sup>35</sup> TÓTH, 1997. 90.

<sup>36</sup> SYL, 2008. 208.; MÁLIK, 2006.



godtan játszhatja a domináns D stratégiáját, hiszen tudja azt, hogy a gyáva nyúllal vergődő  $y$  végül is C-t fog választani.

Az interakció a *felvett kesztyű* elnevezést azért kapta, mert  $y$  játékosnak az a fenyegetése, hogy dezertál, csak blöff, azaz  $x$  nyugodtan elfogadhatja kihívását, tehát felveheti a kesztyűt. Mindezt  $x$  persze óvatosan teszi meg, hogy elkerüljön egy véletlenül bekövetkező kölcsönös dezertálást.

		$y$ (blöffölő) játékos (Argentína)	
		C	D
$x$ játékos (Anglia)	C	3; 3 <sup>PO</sup>	0; 5 <sup>PO</sup>
	D	5; 1 <sup>*PO</sup>	1; 0 <sup>PI</sup>

5. táblázat: *Felvett kesztyű*. Az interakció  $x$  számára fogolydilemma;  $y$  játékos számára pedig gyáva nyúl. A játékban egyetlen *Pareto-optimalis* (PO) egyensúlypont (\*) létezik (5; 1). Ezért játékelméleti szempontból itt nincs dilemma.

Úgy tűnik, hogy Argentína felvett kesztyű játékként értelmezte a Falkland-szigetek megszállásával kialakult konfliktust, azaz (tévesen) úgy gondolta, hogy a Thatcher-kormány gyáva nyúl játékot fog játszani, vagyis Anglia csak blöfföl a háborús fenyegetésekkel. Végül is kiderült, hogy Anglia fogolydilemmaként fogta fel a helyzetet, ami egy idő után elvezetett a kölcsönös dezertáláshoz, vagyis a háború kirobbanásához, amit aztán Anglia viszonylag könnyen megnyert.

### A zsarnok: a *Fashoda-incidens*

A 19. század végén az európai nagyhatalmak Afrika felosztására törekedtek. Franciaország nyugat-afrikai gyarmatairól (elsősorban Szenegálból) kiindulva kelet felé terjeszkedett, hogy megszerezze az ellenőrzést a Niger és a Nílus közötti területek felett. A britek Egyiptom felől déli irányba terjeszkedtek, mivel közvetlen vasúti összeköttetést akartak létesíteni az észak- (Egyiptom, Szudán), közép- (Uganda, Kenya) és dél-afrikai (Fokváros, Fokföld) területeik között. A francia és brit terjeszkedés egy alig ismert és korábban jelentéktelen településen, Fashodában találkozott. 1898-ban egy 150 fős francia katonai egység elfoglalta a szudáni Fashoda-erődöt, amelyet hirtelen a Szudánban állomásozó húszezres brit haderő vett körül, követelve a franciák azonnali kivonulását. Mindkét fél hangzatos kijelentéseket tett diplomáciai és sajtó fórumokon egyaránt. A franciák egy darabig próbáltak blöffölni, a szavak szintjén ellenálltak, de számukra a háború volt a legrosszabb alternatíva, tehát nem tarthattak ki a végtelenségig. Ennek megfelelően a konfliktus végül a franciák kivonulásával ért véget.

Az ilyen helyzeteket a *zsarnok* vagy *agresszor* (*bully*) játék modellezi. Ebben az aszimmetrikus játékban az egyik fél (a zsarnok) előnyösebb helyzetben van, mint a másik (zsarolt) játékos. Ezért az erősebb fél keményen léphet fel, mivel a konfliktus élezése, akár a háború felvállalása is érdekében állhat. A szituáció neve azért zsarnok,

mert az erősebb játékos számára a második legjobb (3) kimenetel a gyengébb játékos választásától függetlenül biztosított, tehát az erősebb zsarnokoskodhat és zavartalanul fenyegetheti riválisát. A zsarnok megalázó módon bánhat a gyengébbel, hiszen agresszív (dezertáló) viselkedésére a gyengébb csak visszavonulással válaszolhat. Így a zsarnok megszerzi a maximális hasznot eredményező kimenetelt (DC: 5; 1). Játékelméleti szempontból a zsarnok játék nem tekinthető problematikusnak, hiszen mindkét játékosnak követnie kell a saját tiszta egyensúlyi stratégiáját.

		zsarolt játékos (Franciaország)	
		C (visszavonulás)	D (kitartás)
zsarnok játékos (Anglia)	C (puha fellépés)	1; 3 <sup>PO</sup>	0; 5 <sup>PO</sup>
	D (kemény fellépés)	5; 1 * <sup>PO</sup>	3; 0 <sup>PI</sup>

6. táblázat. Zsarnok. Anglia számára a „kemény fellépés” (D) jelenti a domináns és egyensúlyi stratégiát, Franciaországnak viszont nincs domináns stratégiája, az egyensúlyi stratégiája a „visszavonulás” (C). A játékban egyetlen *Pareto-optimális* (PO) egyensúlypont (\*) létezik (DC = 5; 1).

A zsarnok egy másik példája az Észak-Korea és az Egyesült Államok közti viszony, amelyben az észak-koreaiak sokáig zsarolták sikeresen az amerikai kormányzatot a nekik nyújtandó gazdasági támogatás érdekében azzal, hogy az atomfegyverek fejlesztését helyezték kilátásba. Ezt Washington mindenáron szeretne volna elkerülni, s ezért hajlandó volt a gazdasági segítségnyújtásra.<sup>37</sup>

A nagy zsarnok (*big bully*) pusztán abban különbözik az előző konfliktustól, hogy itt a kölcsönös dezertálás (DD) jelenti a zsarnok számára a legjobb eredményt (5). Tehát ebben az esetben a zsarnok nem akarja, hogy a gyengébb fél kapituláljon előtte. Ekkor a riválisával szemben támasztott követelése csak ürügyként szolgálnak a kölcsönös erőszak (DD) alkalmazására. A megalázó fenyegetések és provokációk következtében a gyengébb fél ebben a helyzetben – önbecsülése miatt – hajlik arra, hogy becsületét mentve inkább vállalja a vesztes háború megvívását, minthogy folyamatosan megalázkodjon a nagy zsarnok előtt. Nagy zsarnok volt Németország 1938-ban Csehszlovákiával szemben.

### *A pártfogójáték: a szuezi konfliktus*

1956-ban Gamal Abdel Nasszer egyiptomi miniszterelnök – a Szovjetunió egyetértésével és teljes kártérítés mellett – államosította a Szezei-csatornát. A korábbi tulajdonviszonyok helyreállítása, illetve Nasszer megbuktatása végett Anglia és Franciaország Izraellel szövetkezve, és az Egyesült Államok támogatását remélve háborút indított Egyiptom ellen. Az ENSZ és az USA azonban egységesen fellépett az agresszióval szemben, ami végül a fegyverszünet megkötéséhez és az angol-francia csapatok visszavonásához vezetett. Ezt a szituációt jól modellezi a pártfogó

<sup>37</sup> SYL, 2008. 209.; MÁLIK, 2006.

játék, ahol a pártfogó USA sokkal erősebb, mint a pártfogolt szövetségesek, azaz Anglia, Franciaország és Izrael.

A pártfogójáték (*protector game*) elnevezésű reláció két, nem egyenlő szövetséges viszonyát modellezi. Ha a pártfogolt konfliktusba keveredik egy harmadik szereplővel, akkor a pártfogó különböző mértékben támogathatja pártfogoltját. A pártfogó C stratégiája az, hogy teljes mértékben támogatja, míg D stratégiája az, hogy megvonja tőle a támogatást. A pártfogolt C stratégiája az, hogy megteszi a pártfogó által kívánt engedményeket, és mérsékelt marad a konfliktusban. Ezzel szemben a D stratégiája az, hogy visszautasítja a pártfogó követeléseit és kielezi a konfliktust. A helyzetet a következő mátrixszal lehet jellemezni:

		pártfogolt játékos (Anglia, Franciaország, Izrael)	
		C (mérsékelt)	D (radikális)
pártfogó játékos (USA)	C (támogat)	1; 1 <sup>PI</sup>	0; 5 <sup>PO</sup>
	D (csak színleli a támogatást)	5; 3 * <sup>PO</sup>	3; 0 <sup>PI</sup>

7. táblázat. *Pártfogó játék*. A pártfogó számára a D viselkedés jelenti a domináns, illetve az egyensúlyi stratégiát, míg a pártfogoltnak nincs domináns stratégiája, bár számára a C stratégia az egyensúlyi stratégia. A konfliktusban egyetlen *Pareto-optimális* (PO) egyensúlyi pont (\*) található; valójában tehát az interakció megoldása egyértelmű (DC: 5; 3).

Ahogy az ábra is mutatja, a pártfogó számára a D stratégia a domináns, míg a pártfogoltnak nincs domináns stratégiája. Ebben a helyzetben a pártfogó a támogatása megvonásával (D) fenyegetve engedményeket kényszerít ki, mivel a pártfogolt egyedül nem tudja sikeresen megoldani a konfliktust. A pártfogoltnak követnie kell a pártfogóját, és megadni minden általa kívánt engedményt, hogy megnyerje annak támogatását. Tehát a pártfogoltnak a C stratégiát kell választania, hogy jó eredménnyel jöjjön ki a konfliktusból. Persze számára az lenne a legjobb, ha a pártfogója teljes mértékben támogatná őt, és így elérhetné a maximális kimenetelt. Ez azonban nem fog bekövetkezni, mert a pártfogó játékos nem fog egy domináns stratégiát követni.<sup>38</sup>

Pártfogó játékként értelmezhetjük még Franciaország és Csehszlovákia szövetségét Németországgal szemben 1938-ban, továbbá az USA és Tajvan közötti viszonyt 1958-ban, illetve a Szovjetunió Kelet-Németországnak (1961) és Kubának (1962) nyújtott támogatását az Egyesült Államokkal szemben. Ide sorolható Washington védelmező fellépése Nyugat-Németország érdekében a szovjetekkel szemben az említett 1961-es konfliktusban.<sup>39</sup>

<sup>38</sup> SNYDER-DIESING, 1977. 148-149.

<sup>39</sup> SNYDER-DIESING, 1977. 147-148.

## Variációk a potyázásra

A fenti példák elsősorban a katonai vonatkozásúak és kétségtelen, hogy a játékelmélet ezekben a helyzetekben kiválóan alkalmazható. A következő példával azonban azt szeretném bemutatni, hogy a játékelméleti modellek bonyolultabb társadalmi folyamatok modellezésére, vagy legalábbis értelmezésére is alkalmasak.

Az emberek általában önérdükkel összhangban lépnek, azaz racionálisnak tartják a potyázást a buszon, mivel jobban szeretnek ingyen utazni (d), mint viteldíjat (C) fizetni.<sup>40</sup> Nem szokták azonban figyelembe venni, hogy a többiek is ugyanebben a cipőben járnak. Ha a többiek döntésének az eredőjét összefoglaljuk egy szuperjátékosban (mindenki más), akkor a következő négy alapvető kimenetel lehetséges, amelynek az értéke növekvő sorrendben a következő:

- (1) Csak én fizetek a buszon (azaz bérletet váltottam egy olyan járatra, amely megszűnt, hiszen a vállalat csődbe jutott) – (cD);
- (2) Senki sem fizet a buszon (a vállalat csődbe jut) – (dD);
- (3) Mindenki fizet a buszon (a vállalat működik) – (cC);
- (4) Csak én nem fizetek a buszon (a vállalat működik) – (dC).

Ha a mindenki más nevű szuperjátékos nem fizet viteldíjat, akkor a busztársaság tönkremegy és megszűnik a tömegközlekedés. Ez a helyzet egyértelműen rosszabb, mintha lenne tömegközlekedés, amiért mindenki fizet. Tehát az Én nevű játékos preferencia-sorrendje: (dC) > (cC) > (dD) > (cD).

		mindenki más	
		fizet (C)	nem fizet (D)
én	fizet (c)	jó (3)	legrosszabb (1)
	nem fizet (d)	legjobb (4)	rossz (2)

8. ábra: A potyautas dilemmája. A nagyobb szám a kedvezőbb lehetőséget jelenti az „én” játékosnak. Mint látható, a „nem-fizet” stratégia dominálja a „fizet” stratégiát, bármit tegyen „mindenki más”. Tehát „én” – szabályozás hiányában – nem fogok fizetni a buszon. Persze ez a logika minden egyes utasra is érvényes, ami a buszjárat és a vállalat megszűnéséhez vezet.<sup>41</sup>

A potyautas problémájának három fontos tulajdonsága van, amelyek kifejezhetők algebraiailag is:<sup>42</sup>

- (1) Egy dezertáló játékos mindig jobban jár, mint egy kooperáló játékos, bármennyien is kooperálnak.
- (2) Ha mindenki kooperál, akkor mindenki jobban jár, mintha mindenki dezertálna.
- (3) Minél többen kooperálnak, annál nagyobb lesz a dezertálók és a kooperálók nyeresége.

<sup>40</sup> A továbbiakban kisbetűvel jelzem az én, és nagybetűvel a többiek összesített döntését. Itt tehát én kooperálok és mindenki más dezertál.

<sup>41</sup> Részletesebben lásd: TÓTH, 2010. 150–151.

<sup>42</sup> SCHELLING, 1973. 381–428.; MCLEAN, 1987. 145.

E három feltétel együttes megléte esetén beszélhetünk a klasszikus potyautas szituáció fennállásáról. A potyautas interakcióban résztvevő játékosokat az első szempont a dezertálásra, míg a másik két szempont a kooperálásra ösztönzi. A potyázás hasonlóan a „közlegelő tragédiájához” (lásd: alább) egy sokszemélyes foglydilemmának tekinthető.

### **Adózás**

Robert Axelrod a potyázás tipikus példájának tartja az adófizetést is.<sup>43</sup> Képzeljünk el egy olyan közösségi helyzetet (természeti állapotot), ahol nincs állam, és a közösség mindenkinek a saját belátására bízta, hogy befizeti-e az adóját (c) vagy sem (d). Az elemzés érdekében a társadalom többi tagja viselkedésének az eredőjét újfent összegezzük egy szuperszemélybe. Ekkor négy kimenetel lehetséges: csak én fizetek adót (cD); senki sem fizet adót (dD); mindenki fizet adót (cC); csak én nem fizetek adót (dC). Világos, hogy ez az interakció ugyanarra a logikára épül, mint a buszon történő potyázás.

Ha „mindenki más” fizet, akkor én jobban járok, ha nem fizetek, hiszen a többiek befizetéseiből létrehozott közös javakból senkit, így engem sem lehet kizárni. Élvezem a közös javakat anélkül, hogy hozzájárulok annak költségeihez. Ha „mindenki más” nem fizet, akkor semmiképpen sem fizetek. Tehát bármit tesznek is a többiek, mindig jobban járok, ha nem fizetek. Ebben a helyzetben az önérdék követése, azaz az adócsalás a racionális viselkedés. Mivel mindenki ugyanabban a helyzetben van, ezért hasonló okfejtéssel mindenki arra a következtetésre fog jutni, hogy nem fizet adót. Ebben a társadalomban tehát senki sem fog adót fizetni. Ha senki sem fizet adót, akkor nincs pénz a közigazgatás, a közbiztonság, a közoktatás, az egészségügyi ellátás, és általában semmilyen közszolgáltatás fenntartására és működtetésére.

### **Lopás**

Ugyanezen logikára épül a lopás is, amely persze csak a magántulajdon intézményének kialakulása után értelmezhetünk. Bár mindenki jobban jár, ha a közösségben senki sem lop (cC), mint ha mindenki lopna (dD), ennek ellenére nemhogy spontán nem alakul ki ez az állapot, hanem még az állami szankciók sem tudják teljes mértékben biztosítani azt, hogy mindenki tiszteletben tartsa a másik tulajdonát.

### **Agresszió**

Ugyanezt látjuk a közösségen belüli agresszív viselkedéssel (például a gyilkossággal) kapcsolatban is. Bár mindenki jobban jár, ha a közösségben senki sem agresszív (cC), mint ha mindenki agresszív lenne (dD), ennek ellenére spontán módon nem alakul ki a belső béke. Sőt számos társadalmi erő, intézmény, koordináció (szeretet, erkölcs, vallás, jog, hatalom stb.), amelynek az egyik legfontosabb feladata az agresszió száműzése a közösség életéből, sem tudja ezt a kívánatos állapotot biztosítani.

---

<sup>43</sup> AXELROD, 1984. 155.

Az egy másik kérdés, hogy az altruista vagy morális játékosok viselkedése – vagyis azoknak a viselkedése, akik saját rövid távú önérdékükkel szemben elvi meggyőződésből nem potyáznak, nem lopnak vagy nem agresszívek – játékelméleti szempontból sokkal kevésbé modellezhető, mint az „önző játékosok” viselkedése. Ugyanakkor játékelméleti eszközökkel megmutatható, hogy egy nagy arányban „önző játékosokból” álló társadalom szükségképpen kölcsönös dezertálásba fullad, tehát evolúciós szempontból elbukik.

## A hajók felégetése

Természetesen a potyázás kérdése egy katonai akcióban is felmerül. Bár mindenki jobban jár, ha a csapatban mindenki bátran harcol (cC), mintha mindenki elszökne (dD), ennek ellenére – a pusztán csak saját érdeküket mérlegelő katonák számára – a dezertálás a racionális döntés. Ezért a katonai fegyelem megszilárdítása minden parancsnok alapvető feladata. Ennek tipikus formája a dezertálók<sup>44</sup> kivégzése. Vannak azonban olyan helyzetek, ahol a parancsnokok a szökésnek még a lehetőségét is ki tudják zárni.

1519. március 13-án szállt partra Fernando Cortez konkvisztádoraival, hogy fedezze és Spanyolország nevében birtokba vegye a mai Mexikót. A két sikertelen próbálkozás utáni expedíciót külön nehezítette, hogy Kuba kormányzója, Diego Velázquez de Cuéllar elvette tőle a parancsnoki tiszteletet. Cortez mégis elindult, tetéért visszatérésekor akár halálbüntetést is kaphatott volna. Cortez azért süllyesztette – más források szerint égette – el valamennyi hajóját Veracruznál, mert ezzel a katonái számára fizikailag zárta ki az egyéni vagy a tömeges dezertálásnak még a lehetőségét is. A partraszállása után ügyes taktikával egymás ellen fordította az indián törzseket, s mindössze 500 emberével két év alatt romba döntötte a kontinens egyik leghatalmasabb államát, Montezuma király azték birodalmát.

Állítólag az első hajóégető kétezer esztendővel korábban a szürakuszai türranosz, Agathoklész (Kr. e. 361–289) volt, aki hadjáratot vezetett Karthágó ellen. Az uralkodó, miután partra szállt az észak-afrikai parton, parancsot adott a hajóinak fölégetésére, s ezzel együtt a visszavonulás lehetőségét is megsemmisítette. Agathoklész számos karthágói várost fölperzselt, de a föniciaiak alapította pun birodalom fővárosát nem sikerült elfoglalnia.

## *A pásztorközösségek lehetőségei*

Álláspontom szerint a pásztorkodó társadalmak számos sajátossága (nomádság, hódítás, földművelésre való áttérés stb.) jól értelmezhető a *közlegelő tragédiájának* (*tragedy of the commons*) modellje segítségével, amelyet Hardin fogalmazott meg.<sup>45</sup> Ez a modell, ahogy korábban már említettem, játékelméleti szempontból egy sokszemélyes, többlépcsős fogolydilemmának tekinthető.

<sup>44</sup> Ezekben a példákban a dezertálás kifejezés köznapri és játékelméleti jelentése azonos. Ugyanez a helyzet a fogolydilemma eredeti történetében is.

<sup>45</sup> HARDIN, 1968.

„Képzeljünk el egy mindenki által használható legelőt. Mint az várható, minden pásztor annyi tehenet fog tartani ezen a közlegelőn, amennyit csak lehet. Ez a rendszer elég jól működhet évszázadokon keresztül, mivel a törzsi háborúk, az elbirtoklás és a járványok mind az emberek, mind pedig az állatok létszámát jóval alacsonyabbra szorítják, mint amennyit egyébként a legelő el tudna tartani.”<sup>46</sup> Azaz a népesség környezetterhelése, éppen annak gyenge hatékonysága miatt sokáig a környezet eltartóképessége alatt volt. Más-képp fogalmazva a legelő – a kis létszámú törzsek számára – sokáig bőséges erőforrás (közgazdasági értelemben szabad jószág) volt, s mint ilyennel, nem kellett gazdálkodni. Végül a pásztorok környezetterhelése különböző okok – népesedés, fogyasztás növekedése stb. – miatt egyre nagyobb lett, és meghaladta a legelő eltartóképességét. Ebben a helyzetben az önző pásztorok szükségképpen kizsákmányolják a szűkössé váló gazdátlan legelőt.<sup>47</sup> Ugyanis amíg a minden egyes állat legeltetéséből származó haszon a tulajdonosnál realizálódik, addig az ebből fakadó károk szétoszlanak az összes szarvasmarha és annak tulajdonosai között. „A pozitív és negatív következményeket összevetve a racionálisan gondolkodó pásztor arra a következtetésre jut, hogy számára az egyetlen értelmes viselkedés, ha hozzácsap még egy állatot a nyájhoz. Aztán megint egyet, még egyet... Csakhogy ugyanerre a következtetésre fog jutni a közlegelőt használó összes többi racionálisan gondolkodó pásztor.”<sup>48</sup> A játékelmélet nyelvén szólva „az újabb és újabb állatok legeltetése” a domináns stratégia, így az individuálisan racionális pásztorok túllegeltetik a területet.

Milyen eszközök és intézmények állnak a pásztorok természetes közösségeinek rendelkezésére, hogy elkerüljék a legelő kizsákmányolását? Vegyük észre, hogy a „tragédia” a következő három tényező egyidejű fennállásából fakad: az erőforrások szűkösségéből, a különböző tulajdonformák (a legelő köztulajdonban, míg a marhák magántulajdonban vannak) diszharmóniájából, valamint a játékosok önérdékkövetéséből. Ezért az egyébként sokféle kollektív megoldások arra épülnek, hogy a fenti tényezők közül legalább egyet megváltoztassanak. Amíg vannak gazdátlan, lakatlan vagyis „üres” legelők, addig a legegyszerűbb megoldás a folyamatos és békés vándorlás, amely biztosítja az állatállomány, illetve a népesség növekedését. Ez az életforma azonban csak addig működik, amíg vannak gazdátlan legelők. A szabadon hozzáférhető legelők elfogyása után a pásztorok közösségének radikálisan változtatnia kell az életformáján, hiszen a korábbi, vagyis a természetes növekedéssel együtt járó békés vándorlásra épülő legeltetést már nem lehet fenntartani. A pásztorok közössége számára logikailag a következő válaszok (stratégiák) lehetségesek.

(1) A közösség lemond a vándorlásról és a növekedésről, de nem mond le a legeltetésről. Tehát látszólag meg tudja őrizni a hagyományos életformáját: kis (mondjuk törzsi) közösségekben való élet, és a köztulajdonban lévő legelőkön történő legeltetés. Viszont le kell mondaniuk a népesség és a fogyasztás folyamatos és természetes növekedéséről, hiszen elvileg csak így lehet fenntartani egy korlátozott területen a legeltető (vagy gazdasági szempontból alacsony hatékonyságú) életformát. Ezek a közösségek a közösen birtokolt területek megóvását általában közösen elfogadott, gyakran szentként tisztelt szabályok betartásával és betartatásával

<sup>46</sup> HARDIN, 2000. 222.

<sup>47</sup> A kritikák hatására Hardin később különbséget tett a köztulajdonban (*res communes*) lévő és gazdátlan (*res nullius*) legelők között. HARDIN, 1994.

<sup>48</sup> HARDIN, 2000. 223.

biztosítják. A kis közösségekben a törzsre jellemző integráló erők (nepotizmus, kölcsönösség, xenofóbia) mellett fontos szerepet kap a lelkiség, a spiritualitás és a tradicionalitás. Hiszen csak ezek a tényezők tudják korlátozni egyrészt a népesség és a fogyasztás természetes növekedését, másrészt a technikai innovációk szintén természetes fejlődését. Ez az ősi és spiritualitásra épülő megoldás csak földrajzilag izolált területeken (sziget, hegyvidék, zord éghajlat stb.) képes – egy szuverén közösség gyakorlataként – fennmaradni, hiszen a viszonylag kis lélekszámú és alacsony hatékonysággal gazdálkodó közösségeket nemcsak a hódítók, hanem a letelepedett társadalmak is könnyen felszámolhatják, és a történelem folyamán többnyire fel is számolták. Ez az út járható, hiszen az ősi megoldások a letelepedő társadalmon belül sokáig fennmaradtak.

Elinor Ostrom a világ minden tájáról, a legkülönbözőbb természeti erőforrások közös használatának több ezer esetét gyűjtötte össze (svájci legelő, kaliforniai vízbázis, törökországi halászati terület, fülöp-szigeteki öntözőrendszer), majd kimutatta, hogy az érdekelték (például halászok, gazdák, vízhasználók) önkéntesen szerveződő közösségeinek felügyelete alatt garantálható az adott természeti erőforrás hosszú távon is fenntartható, gazdaságilag eredményes használata. Vagyis számos (de nem mindegyik) közösség volt képes megoldani a közösen használt erőforrások problémáját anélkül, hogy az állami bürokrácia vagy a magántulajdon intézményére támaszkodott volna.<sup>49</sup>

(2) A közösség ragaszkodik a nomád életformához, ezért a folyamatos hódításra rendezkedik be. A folyamatos hódításhoz egyrészt nagy népesség kell, másrészt ennek a nagy népességnek egy jól szervezett katonai társadalommá kell formálódnia. Ezért a kialakuló, s jelentős részben katonai jellegű társadalomnak a korábbi törzsi közösségekre jellemző integrációs erőkon (nepotizmus, kölcsönösség, xenofóbia) túl olyan további koordinációkat kell bevezetnie, amelyek a megnövekedett létszámú közösség számára is biztosítják a kooperációt. A szükséges együttműködést olyan tényezők szavatolhatják, mint a katonai hierarchia, továbbá az osztatlan köztulajdon fenntartása, amely csak és kizárólag az adott nép számára biztosítja a köztulajdonban lévő legelő korlátlan használatának jogát.<sup>50</sup> Érdemes felhívni a figyelmet arra, hogy a köztulajdonban lévő legelő a társadalom tagjainak formális egyenlőségét erősíti, hiszen a közösség minden tagja számára egyenlő módon használható. A folyamatos és sikeres hódítás sokáig biztosíthatja az egyébként alacsony hatékonyságú legeltető életformát. Nem véletlen, hogy a hódító-legeltető életforma számos népet jellemzett az emberiség ókori és kora középkori történetében.

(3) A közösség letelepszik és megpróbálja a földet hatékonyabban (növénytermesztés, intenzív állattartás stb.) hasznosítani. Egy letelepedő közösség alapvetően két úton tudja elkerülni a „szűkös” legelő tragédiáját:

(i) A kialakuló társadalom fenntartja a köztulajdon intézményét, de korlátozza a pásztorok önzését, s ebben fontos szerepet játszanak – a már említett törzsi integrációs erők mellett – az erkölcs, a bürokratikus kényszer, a vallási meggyőződés vagy

<sup>49</sup> OSTROM, 1990.

<sup>50</sup> Az így meghódított és a társadalom által birtokba vett legelőt nem tekinthetjük gazdátlan tulajdonnak, hiszen az a hódítóké, viszont nem tekinthetjük magántulajdonnak sem, hiszen a közösség tagjai számára korlátlan használatot biztosít. Ezért úgy gondolom, hogy ebben az aspektusban is van értelme a köztulajdon terminusnak.



éppen a közösség egészét magába foglaló etnikai-nemzeti érzelmek. Kisebb közösségek esetében az Ostrom által tárgyalt közösségi megoldások is jól működnek. Nagy létszámú társadalom esetében azonban ez a megoldás szükségképpen vezet a gazdaság államosításához, azaz nemcsak a legelőt kell köztulajdonba tartani, hanem a szarvasmarhákat is. Ez egyfajta kommunisztikus társadalomhoz vezet, ahol egyrészt minden köztulajdonban van, másrészt a köztulajdonhoz való hozzáférést szigorú szabályok uralják. Ebben az esetben természetesen elkerülhető a köztulajdon tragédiája, az egy másik kérdés, hogy ezt a megoldást más típusú válságok (érdekeltség- és információhiány) fenyegetik, ahogy arra Hayek is rámutatott.<sup>51</sup>

(ii) A társadalom felszámolja a kiindulási helyzet alapvető dilemmáját, vagyis azt az állapotot, amelyben a legelő köztulajdonban, míg a tehének magántulajdonban vannak. Tehát a társadalom privatizálja a legelőt is. Erre a folyamatra jó példa az angliai 16–18. századi bekerítések folyamata (*enclosure*), melynek során a birtokosok először a közös legelőket, majd a bérlők parcelláit kerítették be, hogy kiterjessék a juhlegelőiket vagy belterjes növénytermesztésbe fogjanak. Ha a legelő magántulajdonba kerül, akkor a tulajdonosok tartózkodni fognak annak túllegettetésétől, hiszen az abból származó károk teljes egészében őket sújtják. Ezért a magántulajdonos, aki földjének korlátlan és kizárólagos használója a legeltetésnél hatékonyabb módon próbálja azt hasznosítani. A magántulajdon tehát egyrészt nagyon hasznos intézmény, mert nemcsak az erőforrás védelmét, hanem annak hatékony használatát is elősegíti. Másrészt a magántulajdon intézményének súlyos fogyatékosága, hogy a népesség jelentős részét kizárja az erőforrások használatából, ami nyilvánvalóan rombolja az adott közösség természetes szolidaritását. Tehát a magántulajdon intézményének fenntartása pusztán „belpolitikai” okok miatt is egy erős állam kialakulását igényli, amely képes féken tartani a tulajdonnal nem rendelkező tömegeket. További kérdés, hogy a legfontosabb ökológiai (levegő, víz, bioszféra) és kulturális javak vagy szolgáltatások (tudás, nyelv, intézmények) alapvetően közjavak, amelyek eleve nem magánosíthatók. Mivel nem lehet mindent magánosítani, ezért a magántulajdonra épülő társadalomnak állandóan szembe kell néznie a közlegelő tragédiájával. Ezért állandóan két egymástól alapvetően különböző szabályozási formát (köztulajdon és az önérdék bürokratikus-morális korlátozása, illetve magántulajdon és önérdék együttese) kell egyidejűleg fenntartani a modern társadalmakban.

A letelepedett társadalom és a hódítás (vagyis a szűkösség parciális kiküszöbölésére való törekvés) viszonyát röviden a következőképp jellemezhetjük. A letelepedett és a magántulajdonra épülő közösségek külső kapcsolatait egyidejűleg jellemzi a hódítás (amely az erőforrások minél nagyobb hányadának birtoklására irányul) és a kölcsönösen előnyös kapcsolatokra való törekvés (kereskedelem, illetve technikai és kulturális vívmányok cseréje). A hódító-legeltető és a letelepedett társadalmak között hódítás szempontjából az a különbség, hogy míg az előző esetében a hódítás szükségszerű, addig egy letelepedett társadalom esetében csak opcionális lehetőség. A háború lehetőségére persze még a kereskedelmet előtérbe helyező társadalomnak is folyamatosan készülnie kell, hiszen mindig ki van téve a külső támadás lehetőségének, akár a hódító népek, akár más letelepedett társadalmak részéről.

<sup>51</sup> HAYEK, 1991.

Mégis, a két elv között az a nagyon fontos különbség, hogy a hódítás a szűkösséget csak egy parciális módon, vagyis csak az adott közösség számára és más közösségek rovására kívánja orvosolni, míg a kölcsönösen előnyös kapcsolatokra való törekvés, ahogy a nevéből is következik, a szűkösség univerzális kezelésére törekszik.

### Felhasznált irodalom és rövidítések

#### AXELROD

1984 AXELROD, Robert M.: *The Evolution of Cooperation*. New Haven, Yale University Press, 1984.

#### BRAMS

1985 BRAMS, Steven J.: *Superpower Games*. New Haven, Yale University Press, 1985.

#### ELSTER

1995 ELSTER, Jon: *A társadalom fogaskerekei. Magyarázó mechanizmusok a társadalomtudományokban*. Ford.: Helmich Zoltán – Szántó Zoltán. Budapest, Osiris-Századvég, 1995. (*Osiris könyvtár, Szociológia*)

#### HANKISS

1979 HANKISS Elemér: *Társadalmi csapdák*. Budapest, Magvető, 1979. (*Gyorsuló idő*)

#### HARDIN

1968 HARDIN, Garrett: The Tragedy of the Commons. *Science*, 162. (1968) 3859. sz. 1243–1247.

1994 HARDIN, Garrett: The Tragedy of the Unmanaged Commons. *Trends in Ecology & Evolution*, 9. (1994) 5. sz. 199.

2000 HARDIN, Garrett: A közlegelők tragédiája. Ford.: Kállai Tibor. In: *Természet és szabadság. Humánökológiai olvasókönyv*. Szerk.: LÁNYI András. Budapest, ELTE Szociológiai és Szociálpolitikai Intézet–Osiris. (*Osiris tankönyvek*) 219–231.

#### HAYEK

1991 HAYEK, Friedrich August von: *Út a szolgasághoz*. Ford.: Mezei György Iván. Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, 1991.

#### KÓCZY

2006 KÓCZY Á. László: A Neumann-féle játékelmélet. *Közgazdasági Szemle*, 53. (2006) 1. sz. 31–45.

#### MÁLIK

2006 MÁLIK József Zoltán: *Analitikus társadalomelmélet. A racionális választások döntéseméleti és játékelméleti alapelvei*. Budapest, szerzői kiadás, 2006.

#### MCCAIN

2004 MCCAIN, Roger A.: *Game Theory. A Non-Technical Introduction to the Analysis of Strategy*. Mason (Ohio), Thomson–South-Western, 2004.

#### MCLEAN

1987 MCLEAN, Iain: *Public Choice. An Introduction*. Oxford–New York, Basil Blackwell, 1987.

#### NASH

1950 NASH, John: Equilibrium Points in n-Person Games. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 36. (1950) 1. sz. 48–49.

#### NEUMANN

1928 NEUMANN, John von: Zur Theorie der Gesellschaftsspiele. *Mathematische Annalen*, 100. (1928) 1. sz. 295–320.

**NEUMANN**

- 1965 NEUMANN János: *Válogatott előadások és tanulmányok*. Ford.: Augusztinovics Mária. Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, 1965.

**NEUMANN-MORGENSTEIN**

- 1947 NEUMANN, John von – MORGENSTEIN, Oskar: *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton, Princeton University Press, 1947.

**OSTROM**

- 1990 OSTROM, Elinor: *Governing the Commons. The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge, Cambridge University Press, 1990.

**RAPOPORT**

- 1960 RAPOPORT, Anatol: *Fights, Games, and Debates*. Ann Arbor, University of Michigan, 1960.  
1966 RAPOPORT, Anatol: *Two-person Game Theory. The Essential Ideas*. Ann Arbor, University of Michigan, 1966.

**SHELLING**

- 1960 SHELLING, Thomas Crombie: *Strategy of Conflict*. Cambridge, Harvard University Press, 1960.  
1973 SHELLING, Thomas Crombie: Hockey Helmets, Concealed Weapons, and Daylight Saving. A Study of Binary Choices with Externalities. *Journal of Conflict Resolution*, 17. (1973) 3. sz. 381–428.

**SMITH**

- 1982 SMITH, John Maynard: *Evolution and the Theory of Games*. Cambridge, Cambridge University Press, 1982.

**SNYDER**

- 1971 SNYDER, Glenn Herald: "Prisoner's Dilemma" and "Chicken" Models in International Politics. *International Studies Quarterly*, 15. (1971) 1. sz. 66–103.

**SNYDER-DIESING**

- 1977 SNYDER, Glenn Herald – DIESING, Paul: *Conflict Among Nations. Bargaining, Decision Making and System Structure in International Crises*. New Jersey, Princeton University Press, 1977.

**SYI**

- 2008 SYI: *Cselekvéselmélet dióhéjban. Játék, elmélet, módszer, tan – Weber: újratöltve*. Budapest, Typotex, 2008. (*Baccalaureus Scientiae*)

**SZÉP-FORGÓ**

- 1974 SZÉP Jenő – FORGÓ Ferenc: *Bevezetés a játékelméletbe*. Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, 1974.

**TÓTH**

- 1997 TÓTH I. János: *Játékelmélet és társadalom*. Szeged, JATEPress, 1997.  
2010 TÓTH I. János: *Játékelméleti dilemmák társadalomfilozófiai alkalmazásokkal*. Szeged, JATEPress, 2010.

**ZAGARE**

- 2006 ZAGARE, C. Frank: *Játékelmélet. Fogalmak és alkalmazások*. Ford.: Hidi János. Budapest, Helikon, 2006. (*Bertalan László társadalomtudományi könyvtár*)

**WEBER**

- 1967 WEBER, Max: *Gazdaság és társadalom*. Ford.: Józsa Péter. Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, 1967.

Németh György

## Ludi Caesarum – Caesarok játécai

„Még a kockajátékból származó nyereséget sem vetette meg, hanem akár hazugsággal, sőt hamis esküvel is igyekezett többet nyerni. Egyszer átadta a játszmat a mellette ülő játékosnak, kilépett az atriumába, és két gazdag római lovagot, akik éppen elhaladtak a ház előtt, azon nyomban elfogatott, vagyonukat pedig elkoboztatta. Aztán ragyogó arccal visszatért társaihoz, és eldicsekedett, hogy ilyen remek dobása még sohasem volt.”<sup>1</sup> E szavakkal jellemzi Suetonius, a római életrajzíró Caligulát, a zsarnok császárt. A kocka (*alea*) kevésbé volt fontos számára, mint a játék során szerzett nyeremény, amit akár tiszteességtelen úton is hajlandó volt megkaparintani. Talán különösnek tűnhet, hogy Suetonius majdnem mindegyik császár életrajzába beleszövi azok kedvenc játékeit, illetve azt is fontos jellemvonásnak tartja, ha valaki egyáltalán nem játszik, mint például Tiberius. Ebben az írásban azt vizsgálom meg, hogy milyen tulajdonságok bemutatására használja Suetonius a játékokat.

Először is tisztázni kell, mit értettek a rómaiak a *ludus* fogalmán, és ebből melyik jelentés képezi ennek az írásnak a tárgyát. A *ludi* (játékok) szó hallatán egy római először feltehetőleg a kocsiversenyekre, a cirkuszi játékokra, a gladiátorviadalra, illetve az állathajszára (*venatio*) gondolt. A műveltebbeknek a *ludi scaenici* (színházi bemutatók) is eszébe juthattak.<sup>2</sup> A császárkorban az uralkodó, illetve főtisztviselői gyakran rendeztek ilyen látványosságokat a nép számára. Míg a vállalkozók által szervezett játékokért belépődíjat szedtek, a császár, illetve a *magistratus*ok által rendezettekre ingyen lehetett belépni. E játékok annyira népszerűek voltak, hogy Augustus idején évente 61 napon rendeztek *ludit*, Marcus Aurelius korában pedig már 135 napon.<sup>3</sup> Természetesen Suetonius is beszámol a császárok által rendezett *ludiról*, mi több, ezek is sokat elárulnak az adott uralkodóról. Claudius perverz gyönyörrel nézte, ahogy a gladiátorok egymást gyilkolják,<sup>4</sup> míg Caesar – a tömeg rosszállása ellenére – még a viadalok alatt is államügyeket intézett és jegyzeteibe mélyedt.<sup>5</sup> Ebből okulva Augustus komoly érdeklődést mutatott a játékok iránt, de lehet – teszi hozzá az író –, hogy csak a *plebs* rokonszenvét kívánta ezzel felkelteni: „Ő maga [Augustus] rendszerint valamelyik barátja vagy szabadosa emeleti ebédlőjéből nézte a cirkuszi játékokat, néha a páholyában ülve, felesége és gyermekei körében. Olykor

<sup>1</sup> Suetonius: *Caligula* 41. 2. (A Suetonius-idézeteket a Kopeczky Rita által átdolgozott Kis Ferencné-fordításból veszem: Suetonius, 2004.)

<sup>2</sup> Meijer, 2009. 22.

<sup>3</sup> Meijer, 2009. 22.

<sup>4</sup> Suetonius: *Claudius* 34. 2: „Gladiátorviadalokon, akár maga rendezte őket, akár más, még azoknak is megadatta a kegyelemdőfést, akik véletlenül elbotlottak – főleg a hálóvetőknek –, hogy láthassa a haldoklók arckifejezését.”

<sup>5</sup> Suetonius: *Augustus* 45. 1.

órákon át, sőt egész napokra távol maradt az előadásokról, ilyenkor elnézést kért, és ajánlott néhány embert, akik majd elnökölnék helyette. Ha viszont ott volt, semmi mással nem foglalkozott közben – talán mert emlékezett, hogy Caesarra is mindenki rosszálló megjegyzéseket tett, amiért a játékok közben leveleket és beadványokat olvasott és válaszolt meg, és ő el akarta ezt kerülni, vagy talán azért, mert valóban érdekelték és gyönyörködtették a látványosságok.”<sup>6</sup> A tömeg megnyerésére mindig újabb és újabb szenzációkat eszeltek ki. Galba például, igaz, még praetorként, kötélzáncos elefántokat léptetett színre.<sup>7</sup>

Bár a gladiátorviadalkok és egyéb *ludi* is jól jellemezték az egyes uralkodókat, Suetonius más *ludus*okról is beszámol: a kockázásról, a labdázásról és a gyerekjátékokról. E tanulmányomban ezek használatát vizsgálom meg a jellemrajzokban. A játékok Ovidius szerint elárulják valódi énünket a játékostársak előtt. A szerelmi ügyekben igen nagy tapasztalatokkal rendelkező poéta *Ars amatoria* című költeményében azt ajánlja a lányoknak, hogy a csábításhoz tanuljanak meg sokféle játékot, de vigyázzanak, játék közben ne veszítsék el önuralmukat:

*Száz játékot tudj! Buta lány, aki játszani restell.  
Játsz! Játék közben tán jön egy új szerelem.  
Csakhogy nem nagy fáradság az: játszani tudni,  
már sokkal nehezebb sokszor az önfegyelem.  
Néha nem is figyelünk, s játék közben kiszül ez s az  
rólunk, s meglátják meztelen indulatunk.  
Jó az irigység, jó a harag, meg a csúf nyereségvágy,  
háborgás, vad kín, és csunya pörlekedés.  
Vádak szállnak, a híg levegő belereszket a zajba,  
és ki-ki hívja az ég isteneit lefelé.  
Senki se hisz. S mit nem fogadunk meg, csak sikerüljön!  
És hányszor láttam könnybeborult szemeket!  
Jupiter őrizzen minden lányt ily csunyaságtól,  
így meg nem tetszik senkinek, az bizonyos.*<sup>8</sup>

Suetonius is ezt a megfigyelést kamatoztatja a császáreléletrajzokban. A szerző amúgy is élénken érdeklődött a játékok iránt, külön tanulmányt szentelt a görögök játékaiknak.<sup>9</sup> Az életrajzokban azonban ritkán tér ki a játék lefolyásának ismertetésére, inkább azt írja le, ki, milyen játékot és milyen társaságban játszott, közben pedig hogyan viselkedett. Igazi játékleírással csak egy szomorúan végződő történetben találkozunk. Claudius fiának, Drususnak a halálát ugyanis egy körte okozta, amivel a kisgyerek játszott: „Három feleségétől születtek gyermekei: Urgulanillától Drusus és Claudia, Paetinatól Antonia, Messalinától pedig Octavia és egy fiú, aki először a Germanicus, majd a Britannicus melléknevet kapta. Drusust még gyermekkorában elvesztette: a kislány Pompeiben megfulladt egy körtétől, amelyet játékból feldobált a levegőbe, és a szájával kapott el.”<sup>10</sup>

<sup>6</sup> Suetonius: *Augustus* 45. 1.

<sup>7</sup> Suetonius: *Galba* 6. 1: „Praetorként [Kr. u. 30 körül] új látványosságot eszelt ki a Flora istennő ünnepén tartott játékokra: kötélzáncos elefántokat mutatott be.”

<sup>8</sup> Ovidius: *Ars Amatoria* 3. 367–381. (Bede Anna fordítása.)

<sup>9</sup> Fennmaradt töredékeihez Suetonius, 2004. 454–457. A munka bizánci kivonatához: Suetonius, 1967.

<sup>10</sup> Suetonius: *Claudius* 27. 1.

A tizenkét életrajz közül hétben esik szó játékokról (nem számítva a cirkuszi *ludit*), de kettőben, Caesaréban és Tiberiuséban a játéktárgy említése nem jár együtt annak szórakozásként való felfogásával. Caesar híres felkiáltása a Rubicon partján (amely a forrásokban először éppen Suetoniusnál bukkan fel), az „*iacta alea est*”, a kocka el van vetve, valójában idézet egy görög komédiából, és Plutarchos szerint nem is latinul, hanem görögül hangzott el: „*anerriphthó kybos*”.<sup>11</sup> Caesar szavai nem játékszokásairól, hanem irodalmi műveltségéről és iróniájáról árulkodnak. Tiberius sem játszott, ha változatos szexuális kicsapongásait nem tekintjük játéknak. Az egyetlen említése egy kockának, pontosabban arany *talus*nak, egy jósdá igénybevételekor történik: „*Később, amikor útban Illyricum felé meglátogatta Géryón jóshelyét Patavium mellett, és sorshúzás útján jóslatot kért, azt az utasítást kapta, hogy dobjon aranykockákat az Aponus-forrásba, így kap majd választ. Úgy esett, hogy a vízbe dobott kockák a legmagasabb számot mutatták – egyébként mind a mai napig láthatók a forrás fenekén.*”<sup>12</sup>

A Caesar-életrajzokban az alábbi játékokat említi Suetonius:<sup>13</sup>

Caesar 32.	kocka ( <i>alea</i> )
Augustus 70.	kocka ( <i>alea</i> )
Augustus 71.	kocka ( <i>talus</i> )
Augustus 71.	páros-páratlan ( <i>par impar</i> )
Augustus 83.	labda ( <i>pila</i> )
Augustus 83.	felfújtt labda ( <i>folliculus</i> )
Augustus 83.	kocka ( <i>talus</i> )
Augustus 83.	golyó ( <i>ocellatus</i> )
Augustus 83.	dió ( <i>nux</i> )
Tiberius 14.	arany kocka ( <i>talus</i> )
Caligula 25.	kislánya játéka
Caligula 41.	kocka ( <i>alea</i> )
Claudius 4.	kocka ( <i>alea</i> )
Claudius 27.	körtejáték ( <i>pirum</i> )
Claudius 33.	kocka ( <i>alea</i> )
Nero 22.	elefántcsont kis kocsi
Nero 30.	kocka ( <i>alea</i> )
Vitellius 4.	kocka ( <i>alea</i> )
Domitianus 21.	kocka ( <i>alea</i> )

Jobb híján meghagytam az *alea* és a *talus* fordítását kockaként, noha a kettő közül csak az *alea* (görögül *kybos*) felel meg a mi dobókockánknak, a *talus* pedig a görög *astragalos* latin neve. Az *alea* oldalain pontok jelezték a számokat, mégpedig éppúgy, mint ma, a szemben lévő oldalak összege mindig hetet adott: 6+1; 5+2; 4+3.<sup>14</sup> Az *alea* szerencsejátéknak számított, ezért csak decemberben volt szabad Rómában játszani, és azt, aki nem áttalott egész évben kockázni, ha nem is büntették meg, elpuhult emberként megvetették. A *talus* vagy *astragalos* nem volt más, mint a birka

<sup>11</sup> Erről részletesen: NÉMETH, 2002a. 143–154.

<sup>12</sup> Suetonius: *Tiberius* 14.

<sup>13</sup> Alexander Demandt monográfiájában foglalkozik a császárok játékaival is, de egyszerűen csak felsorolja, ki, milyen alkalommal, milyen játékot űzött, arra nem fordít figyelmet, hogy a történetírók ezzel a császárok milyen tulajdonságait akarták bemutatni. DEMANDT, 1996. 49., 142.

<sup>14</sup> MAY, 1991. 106–107.; NÉMETH, 2002b. 62.; FITTÁ, 1998. 110–120.

bokacsontja. A játékhoz, természetesen, négy *talust* használtak, hiszen a birkának négy lába van. Ugyanúgy kockáztak vele, mint az *aleával*, de a *talusnak* csak négy olyan oldala volt, amin meg tudott állni, az ötödik és hatodik oldala domború volt. A legjobb dobásnak, a Venusnak, az számított, ha a négy *talus* négy különböző oldalát mutatta, míg a négy azonos oldalt kutyadobásnak hívták, mivel az nem ért semmit.<sup>15</sup>

Az Augustus-életrajzban említett páros-páratlan játék (*par impar*) már a görögök között is igen népszerű volt (*artiadzein*, az *artios* a. m. 'páros' szóból). Platón így ír róla: „Magam mellé vettem Ktésipposzt és beléptem a birkózóiskolába. A többiek követtek bennünket. Ahogy beléptünk, ott találtuk a fiúkat. Az áldozatok befejeződtek már, s most kockáztak [astragalosokkal], valamennyien ünnepi díszben. A többség kint játszott az udvaron, némelyek a vetkőzőhelyiség sarkában páros-páratlanoztak egy csomó kockával [astragalosokkal], amelyeket kosárákból húztak elő. Többen körülállták őket.”<sup>16</sup> Ugyancsak csontkockákat említ Pollux a *Névmagyarázataiban*.<sup>17</sup> Diókkal is játszották a páros-páratlant, amint ezt az Ovidius neve alatt fennmaradt, de nem általa írt *Nux*, vagyis *Dió* című költemény 79. sora tanúsítja. Az egyik játékos a kezében elrejtett néhány kockát vagy diót, és a másik játékosnak ki kellett találnia, hogy páros vagy páratlan számú tárgy van-e a kezében.

A labdák közül meg kell különböztetni a *pilát* és a *folliculust*. A *pila* többnyire bőrből készült és szőrrel tömték ki. Mérete elég kicsi volt, hiszen egy nagy tömött labda túlságosan nehéz lett volna. A labdarúgáshoz hasonló *pila paganicát* (falusi labda) tollakkal kitömött, közepes méretű bőrlabdával játszották két csapat. A cél az volt, hogy a labdát a másik fél alapvonalán átrúgják vagy átüssék.<sup>18</sup> A *folliculus* fel volt fújva, készítéséhez gumit is használtak. Ezt kézzel ütögették, és cicáztak vele, vagy röplabdaként használták.

A golyókat egyrészt arra használták, hogy egy kis gödörbe gurítsák őket, vagy lejtőn legurítva a másik játékos golyóját eltalálják. Lányok egy kis kosárba golyókat tettek, és azokat úgy kellett elvenni, hogy a többi golyó ne mozduljon el.<sup>19</sup> A diókkal hasonló játékokat játszottak, de építettek úgynevezett diótornyokat is. Három diót letettek háromszög alakban, úgy, hogy szorosan összeértek, majd egy negyediket a tetejükre helyeztek. Egy sorban több tornyot emeltek, és a játékosoknak dió dobásával kellett a tornyokat lerombolniuk.<sup>20</sup>

Az egyes császárok jellemzésére idézett történetek olykor csak áttételesen vonatkoztak az uralkodókra. Caligula kislányának szokásai mégis sokat elárultak az örült császárról: „A kislányt, akinek a *Iulia Drusilla* nevet adta, minden istennő templomába elvitte, majd *Minerva* ölébe helyezte, kérve, hogy ő nevelje és oktassa a gyermeket. Számára mi sem bizonyította fényesebben, hogy a kislány tőle való, mint vad természete. Ez már akkor is annyira kiütökött, hogy sokszor körrömmel esett játszótársai arcának, szemének.”<sup>21</sup>

<sup>15</sup> NÉMETH, 2002b. 60–61.; FITTÁ, 1998. 120–122.

<sup>16</sup> PLATÓN: *Lysis* 206 E. (Steiger Kornél fordítása.)

<sup>17</sup> POLLUX: 9. könyv, 101.

<sup>18</sup> NÉMETH, 2002b. 63.

<sup>19</sup> NÉMETH, 2002b. 58–59.

<sup>20</sup> Egy Kr. u. 2. századi római szarkofág ábrázolja a játékot. A domborművet ma a Louvre-ban őrzik (leltári száma: Ma 99 [Cp 6467]).

<sup>21</sup> SUETONIUS: *Caligula* 25.

A testi hibás Claudius a kockajáték (*alea*) lelkes rajongója volt: „Szenvedélyesen kockázott: még könyvet is írt a kockajáték művészetéről. Utazás közben is játszott; a kocsija belsejébe úgy építették be a táblát, hogy zavartalanul kockázhasson.”<sup>22</sup> Claudius szenvedélyét Seneca kíméletlenül kifigurázta az *Apocolocyntosis*, vagyis a *Játék az isteni Claudius tökkévalásáról* című szatírjában, amit Claudius meggyilkolása után írt. A Nero nevelőjeként Claudius jól ismerő és megvető filozófus szerint a császár az alvilágba jut, ahol földi bűneiért azzal büntetik meg, hogy egy lyukas fenekű kockadobó pohárral kell játszania, amelynek mindkét oldalán kihullanak a kockák.<sup>23</sup> Claudius különben számos történelmi munkát írt Livius biztatására, így nem állt tőle távol egy-egy tárgy (például a kockajáték) szisztematikus feldolgozása, de a kocsiba épített lehajtható asztal olyan találmánya volt, amit a mai napig használnunk például a vonatokon.

Suetonius arról is beszámol, miért és mikor uralkodott el rajta a kockaszenevedély. Amikor Tiberiustól kérte, hogy kapjon valamilyen hivatalt, az elzárkózott ettől. „Erre aztán Claudius végképp lemondott a hivatalviselés reményéről, és kivonta magát a közéletből: rejtőzködő életet élt hol kertjeiben és Róma melletti birtokán, hol campaniai villájában, mindenféle aljanéppel barátkozott, így közismert semmittevésén kívül még részegeskedéssel és kockázással is tetézte rossz hírét.”<sup>24</sup> Vagyis a családja által is megvetett és kirekesztett ember játékokba és italozásba menekült. Miután aztán trónra lépett, már nem kellett titkolnia szenvedélyét, amely korábban Augustust is jellemezte.

Nero, a nagybátyjához, Caligulához hasonlóan háborodott császárként abban is követte Caligulát, ahogyan az a pénzt szórta. „Nagybátyjában, Gaiusban semmit sem csodált és dicsőített jobban, mint azt, hogy a Tiberiusról rámaradt vagyonnak olyan rövid idő alatt a nyakára hágott. Ezért sem az ajándékozásban, sem a költekezésben nem ismert mértéket... Ha kockázott [alea], pontonként 400 sestertius volt a tét.”<sup>25</sup> A normális tét mintegy százszorosa segített a császárnak abban, hogy a kincstárat minél hamarabb kiürítse.

A császár infantilitását Suetonius meglepő történettel támasztja alá: „A lovakért már gyermekéveiben is szenvedélyesen rajongott, és hiába tiltották neki, állandóan a cirkuszi játékokról beszélt. Egyszer azt panaszkolta tanuló társainak, hogy a zöldek egyik hajtóját meghurcolták a lovai; amikor a nevelője ezért összeszidta, azt hazudta, hogy ő Hektórról beszélt. De még uralkodása kezdetén is mindennap kis elefántcsont négyesfogatokkal szórakozott játékasztalán.”<sup>26</sup> Az asztalon tologatott kis kocsi még akkor is gyerekesnek mutatták Nerót, ha tudjuk róla, hogy mindössze 17 éves volt, amikor trónra lépett. Játékszokásai pontosan igazodnak az őrült, infantilis tékozló képéhez, ami az egész életrajzból kiolvasható.

A négy császár évének egyik rövid ideig uralkodó alakját, Vitelliust meglehetősen hitvány embernek tartotta Suetonius. Nem véletlen, hogy kurta életrajzában a játék csak romlottságát jellemzi. „Gaius [Caligula] azért szerette, mert ügyes kocsihajtó volt, Claudius azért, mert lelkes kockajátékos.”<sup>27</sup> A játékokon kívül csak a habzsolás és

<sup>22</sup> Suetonius: *Claudius* 33.

<sup>23</sup> Seneca: *Apocolocyntosis* 14.

<sup>24</sup> Suetonius: *Claudius* 5.

<sup>25</sup> Suetonius: *Nero* 30.

<sup>26</sup> Suetonius: *Nero* 22. 1.

<sup>27</sup> Suetonius: *Vitellius* 4.



a gyilkolás érdekelte.<sup>28</sup> Uralkodása ugyanolyan becstelen volt, mint felemelkedése: „Ilyen kezdetek után a birodalmat nagyrészt a leghitványabb színészek és kocsihajtók, de leginkább szabadosa, Asiaticus kénye-kedve és ötletei szerint igazgatta. Ez még fiatal gyerek volt, amikor gazdája megrontotta szerepcserés játszadozásával; aztán a fiú úgy megcsömörött, hogy megszökött tőle.”<sup>29</sup>

A pozitív Vespasianus- és Titus-képbe nem fértek bele a játékok. Az utolsó életrajz azonban Titus testvérének, a szexőrült Domitianusnak állít rossz emléket. Suetonius nem titkolja ellenszenvét a császár iránt, akinek uralkodását személyesen átélte. Mint mindenben, a játékban is zabolátlan és gátlástalan volt. „Szabadidejében kockajátékkal [alea] szórakozott, még hétköznap vagy akár hajnalban is.”<sup>30</sup> Láttuk már, hogy a kockázás rossz híret keltette az uralkodóknak, de Domitianus nem érte be az esti szórakozással, még hajnalban is szenvedélyének élt.

Utoljára hagytam az egyik legérdekesebb életrajzot, Augustusét. A *principatus* megteremtője Suetonius leírása szerint pozitív hős volt, bár felsorolja néhány rossz tulajdonságát, illetve bűnös tettet is. Ő töltötte idejét a legtöbbször játékkal. Az *alea* és *talus* mellett páros-páratlant, labdajátékokat, golyózást és diódobást is játszott, olykor kifejezetten kisfiúkkal (ez némileg *paederastiával* is hírbe hozza a császárt): „A lovas és fegyveres harci gyakorlatokat a polgárháborúk után azonnal abbahagyta, és áttért előbb a labdajátékra, felfújta labdákkal, később pedig már csak hordszékes vagy gyalogos sétákat tett, úgy, hogy az út végét futva, szökdécselve tette meg, kabátba vagy takaróba burkolózva. Szelleme pihentetésére horgászni szokott, vagy kisgyermekkel kockázott, golyózott vagy dióban játszott. A gyerekeket kedves arcuk és csacsogásuk miatt úgy szerette, hogy mindenfelől udvarába hozatta őket, különösen a mórokat és szíreket. A törpéktől, torzszülöttektől és minden effélettől irtózott, a természet gonosz játéknak, rossz előjelnek tekintette őket.”<sup>31</sup> Suetonius nem tagadja, hogy a kockaszenvédelyt sokan nem nézték jó szemmel. „Kárhoztatták azért is, mert odavolt a drága bútorokért meg a korinthosi fémedényekért, és mert szenvedélyes kockajátékos volt. A proskripciók idején fel is írták a szobrára: »Apám gyűjtött ezüstöket, én meg gyűjtök bronzüstöket.« Úgy tartották ugyanis, hogy sok embert korinthosi edényei miatt vétetett fel a proskribáltak listájára. A szicíliai háború idején pedig ez az epigramma járta: »Hajóhadát elpáholták már kétszer is, de győzni vágy – ezért kockázik szüntelen.«”<sup>32</sup>

Vagys játékszenvedélyét összekapcsolják Augustus katonai téren tanúsított hírhedt kétbalkezességével. Suetonius, meglepő módon, nem is mentegeti a *princeps*et, sőt a rossz hírű kockázást részletesen bemutatja Augustus magánleveleinek idézésével. Suetonius Traianus és Hadrianus idején a császári könyvtár és levéltár vezetőjeként valóban hozzáférhetett a császárok magánleveleihez. Életrajzainak több idézete is mutatja, hogy gyakran használta ezeket a forrásokat. Persze felvethető a kérdés, mennyire tekinthetjük ezeket az idézeteket megbízhatónak? Nem lehet, hogy Suetonius egyszerűen kitalálta e történeteket? Azt hiszem, bizonyosak lehetünk az idézetek hitelességében. A császáréletrajzok első olvasója maga Traianus vagy Hadrianus volt. Ha felkeltette kíváncsiságát egy-egy idézet, utasíthatta levéltárosát,

<sup>28</sup> Suetonius: *Vitellius* 13.

<sup>29</sup> Suetonius: *Vitellius* 12.

<sup>30</sup> Suetonius: *Domitianus* 21.

<sup>31</sup> Suetonius: *Augustus* 83.

<sup>32</sup> Suetonius: *Augustus* 70.

hogy hozza már ki ezt és ezt a levelet a levéltárból. Ezt a kockázatot Suetonius nyilván nem vállalhatta. Az persze még ez után is kérdéses, miért pont azokat a leveleket idézte a szerző, amelyeket ma is olvashatunk, mi volt ezzel a célja?

Az életrajzban cáfol néhány elterjedt rágalmat Augustusról, például a fényűzéséről, kapzsiságáról, de az érzékiségét nem tagadja: „Az *effajta vádak vagy rágalmak közül a fajtalanság hírért könnyedén megcáfolta azzal, hogy mind akkoriban, mind később tiszta maradt az ilyesmitől. A fényűzésről szóló rosszindulatú pletykákat ugyanígy megcáfolta azzal, hogy Alexandria bevétele után a királyi kincsekből mindössze egyetlen fluoritkelyhet tartott meg magának, utóbb pedig a mindennapi használatra szánt aranyedényeket is mind beolvasztatta. Az érzékiségnek azonban rabja maradt. Állítólag későbbi éveiben is előszeretettel szepelősített meg szűzlányokat, akiket mindenfelől felhajtottak neki, még a felesége is. Cseppet sem törődött azzal, hogy a kockázás rossz hírért költi: csak játszott, nem is titkolta, pusztá szórakozásból, idős korában is, mégpedig nemcsak decemberben, hanem máskor is, ünnepen és hétköznap egyaránt. Ehhez kétség sem fér. Egyik saját kezűleg írt levelében ez áll: »A szokásos társaságban vacsoráztam, Tiberiusom. Új vendégként Vinicius meg az idősebb Silius csatlakozott hozzánk. Lakoma közben tegnap is, ma is folyt a játék, amúgy öregesen. Úgy kockáztunk, hogy ha valaki kutyát vagy hatot dobott, az kockánként egy denariust fizetett a banknak, aki pedig Venust dobott, az vitte az egészet.«*

Egy másik levelében pedig ezt írja: »Elég kellemesen töltöttük a *Quinquatrust*,<sup>33</sup> Tiberiusom. Mindennap játszottunk, csak úgy füstölt a játékasztal. Öcséd óriási lármát csapott közben, de végül nem is vesztett sokat, sőt nagy bukásai után lassanként jobban összeszedte magát, mint remélte volna. Én a magam számlájára 20 000 sestertiust vesztettem, de csak mert határtalanul nagyvonalúan játszottam, mint általában. Ha ugyanis behajtok minden tétet, amit elengedtem, vagy megtartom magamnak azt az összeget, amit elajándékoztam, jó 50 000-et nyertem volna. De jobb szeretem így: bőkezűségem híre az égig emeli dicsőségemet.«

Leányának így ír: »Itt küldök neked 250 denariust, mert ennyit adtam minden egyes vendégemnek, hogy lakoma közben kockázzanak vagy játsszanak páros-páratlant, ha kedvük tartja.«<sup>34</sup>

Zavarba ejtő sorok ezek. Egyrészt Suetonius tényként kezeli a szűzlányok megrontásáról terjesztett pletykát, másrészt bőségesen alátámasztja idézetekkel a császár kockaszenvédélyét. Az első levélből kiderül, hogy nem nagy tétben játszott barátaival, ráadásul este, vagy a következő levél szerint egy ünnepen (igaz, nem decemberben, hanem márciusban). A harmadik levél Iulianak szólt, amiből az derül ki, hogy a császár nem hagyja, hogy vendégei saját pénzüket kockáztassák, hanem ő ad nekik a játékhoz fejenként 250 *denariust*. A két közömbös levél közé szinte elrejtí az életrajzíró azokat a mondatokat, amelyek a legbeszédesebbek Augustus jelleméről, de kicsit sem hízelgők. Megírja saját magáról, hogy határtalanul nagyvonalúan játszott, és még azt is hozzáteszi, hogy „mint általában”: „*sed cum effuse in lusu liberalis fuissem, ut soleo plerumque*”. Igaz, hogy 20 000 *sestertiust* veszített, de ha nem játszott volna olyan nagyvonalúan, 50 000-et nyert volna. A különbség 70 000 *sestertius*, ami ugyan távol áll Nero csillagászati veszteségeitől, de nem kis összeg. A gondolatmenetben azonban nem ez a zavarba ejtő. Augustus saját magát nagyvonalúnak nevezi, de vajon egy valóban nagyvonalú ember számon tartaná-e, hogy vesztesége helyett mennyit nyert volna? Ezt csak azért tudhatta a császár,

<sup>33</sup> Minerva ünnepe március 19–23-án.

<sup>34</sup> Suetonius: *Augustus* 71. 1.

mert valójában minden *sestertiust* eszébe vésett, nem nagyvonalúan, hanem olyan mentalitással, mint egy kettős könyvelő. Ez sem lenne gond, ha nem akarta volna a nagylelkűség látszatát kelteni. És kik előtt? Saját barátai előtt. Úgy tűnik, még levele írásakor is propagandát folytat: felrajzolja az aranykor bőkezű uralkodójának portróját. Kinek? Nevelt fiának és kijelölt utódjának, Tiberiusnak. Lehet, hogy a fukar hadvezér számára példát akart mutatni nagyvonalúságból, ezért fogalmazott így, de szándéka ellenére megmutatta, mi lakik benne valójában. Egy fukar könyvelő, aki a nagyvonalúság látszatával akarja építeni saját dicsőségét. És valóban, így is fejezi be Tiberiusnak írott levelét: „*Sed hoc malo; benignitas enim mea me ad caelestem gloriam efferet.*”<sup>35</sup>

Augustus leveléből kiderül, hogy ez az ember, aki állítólag rajongott a kockázásért, valójában a játékot is politikai eszközzé változtatta, nem kikapcsolódott, hanem számítóan játékonkodott, és saját hírnevét fényezte. Szomorú jellemrajz ez, egy boldogtalan emberé, aki mindent alágyúr politikai ambíciójának, és megfosztja magát a felszabadultság boldogságától. Suetonius kitűnő stilisztá volt. Tisztában volt vele, milyen képet közvetít Augustus leveleinek idézésével a *princeps*ről. Írói eszköze rendkívül hatásos volt. A többi uralkodót ő jellemezte játékszokásaikkal, Augustus azonban saját legtitkosabb szándékait leplezte le a játékokról írt leveleivel. Ha ezek után újraolvassuk Suetonius Augustus-életrajzát, sokkal árnyaltabb, és kevésbé idealizált kép bontakozik ki az író soraiból, és abból, ami a sorok között kiérthető belőlük. A császári levéltáros tudta, mi az, amit ő nem írhat le, de amit elmondhat hiteles és pontos idézeteivel a *Caesarok* játékairól és életéről.<sup>36</sup>

<sup>35</sup> „*De jobb szeretem így: bőkezűségem híre az égis emeli dicsőségemet.*” Különös, hogy ezt a sort Wardle úgy értelmezi, mint Augustus jövődó istenné avatásának lehetséges reményét: „*A caelestis melléknév mutatja, hogy Augustus nem a földi dicsőségre gondol. Azt azonban nem tudjuk eldönteni, hogy vajon politikai realitásokon alapul-e kijelentése, amely szerint bízik jövődó istenné avatásában, vagy hogy egyáltalán mennyire vette komolyan ezt a megjegyzését.*” WARDLE, 2012. 317.

<sup>36</sup> Suetonius segítségével mélyebben megérthetjük a *Res gestae divi Augusti*, vagyis az Augustus által írt politikai végrendelet valódi hangsúlyait. A mű ezzel a mondattal kezdődik: „*Tizenkilencéves koromban a magam költségén (privato consilio et privata impensa) hadsereget szerveztem, amelynek segítségével a párturalomtól megszorongatott államot felszabadítottam.*” A zárómondatok: „*Annak a pénznek az összege, amelyet vagy a kincstárnak, vagy a római plebsnek, vagy az elbocsátott katonáknak adott 600 000 000 denarius. [...] Azokat a kiadásokat, amelyeket színi látványosságokra, gladiátori játékokra és atlétákra, állathajszákra és tengeri ütközetekre költött, valamint azt a pénzt, amelyet coloniáknak, municipiumoknak, a földrendéstől és tűzvészektől elpusztított városoknak, vagy esetenként olyan barátainak és senatoroknak adományozott, akiknek a becslését (census) ő intézte, számba sem lehet venni.*” Borzsák István fordítása.

*Felhasznált irodalom és rövidítések***DEMANDT**

1996 DEMANDT, Alexander: *Das Privatleben der römischen Kaiser*. München, C. H. Beck, 1996.

**FITTÁ**

1998 FITTÁ, Marco: *Spiele und Spielzeug in der Antike*. Darmstadt, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1998.

**MAY**

1991 *Jouer dans l'Antiquité*. (Kiállítási katalógus: Marseille: Musée d'archéologie méditerranéenne.) Ed.: MAY, Roland. Marseille–Paris, Musées de Marseille–Réunion des musées nationaux–Seuil, 1991. 106–107.

**MEIJER**

2009 MEIJER, Fik: *Gladiátorok*. Ford.: Dióssi Adrienn. Budapest, Gondolat, 2009.

**NÉMETH**

2002a NÉMETH György: A Rubicon partján. In: NÉMETH György: *Karthágó és a só*. Budapest, Korona, 2002. 143–154.

2002b NÉMETH György: *Ókori gyermekjátékok*. Budapest, Anno, 2002.

**SUETONIUS**

1967 SUÉTONE: ΠΕΡΙ ΒΛΑΣΦΗΜΙΩΝ. ΠΕΡΙ ΠΑΙΔΙΩΝ. *Extraits Byzantins*. Ed.: TAILLARDAT, Jean. Paris, Les Belles Lettres, 1967.

2004 SUETONIUS: *Összes művei*. Ford.: Kis Ferencné – Kopeczky Rita. Budapest, Osiris, 2004. (*Sapientia humana*)

**WARDLE**

2012 WARDLE, David: Suetonius on Augustus as god and man. *Classical Quarterly*, 62. (2012) 1. sz. 307–326.

G. Etényi Nóra

## A kártyajáték mint politikai szimbólum a kora újkorban

**C**HRISTOPH WEICKMANN *Most kitalált királyi játékot ajánló* könyve<sup>1</sup> 1664-ben jelent meg Ulmban a neves Balthasar Kühn kiadónál.<sup>2</sup> A kor elismert metszője, Matthaeus Küssel által készített látványos címlap és a barokkosan részletes cím programbeszédként sűríti magába a szerző dedikációjában oldalakon át kifejtett koncepcióját.<sup>3</sup> Hatvanféle stratégiai játékot kínáló reprezentatív kiadványát művelt, ifjú nemeseknek szánta, hogy az életre való felkészülés részeként szórakozva sajátítsák el a politikai élet és a hadszínterek logikáját. Amint a szülőknak szóló előszóban részletesen kifejti: már nem a sakk a korszerű játék, mert azt csak két ellenfél játssza. Az ő tábláit egyszerre több játékosnak kell körülülnie, hiszen a korabeli politika sokszereplős, az uralkodói udvarokban, nemzetközi diplomáciai életben is sok tényezőre kell együttesen figyelni.

A nagyméretű táblákat is tartalmazó, küllemében is az elitnek szánt kötet remekül tükrözi a kor gondolkodásmódját, melyben a nevelés szerves része a játék. Rotterdami Erasmus a *Keresztény fejedelem neveltetése* című



1. kép: Christoph Weickmann stratégiai játékot ajánló könyvének címlapja 1664-ből

<sup>1</sup> VD 17. 39:125786Y. 71.Q. 27. „*New-erfundenes grosses Königs-Spiel welches sich zwar mit dem Sinnreichen und jederzeit hoch berühmten Schach-spiel etwas vergleicht jedoch aber von demselbigen hierinnen mercklichen unterschieden wird, dass dasselbige nicht nur allein selbst ander, wie das gewöhnliche Schach-spiel Sondern auch selbst Dritt Vierdt Sechst und selbst Acht so wol ein jeder vor sich selbst als auch Partheyens weiss kan gespielt werden. Mit anghencktem und darauss gezogenem Staats und Kriegs Rath in welchem in die LX auss diesem Spiel genomene Observatones politica militares, junge Herren und Stand Personen durch Christoph Weihmann 1664 Ulm Balthasar Kühnen betsellet Buchtruckern und Handlern daelsbten.*”

<sup>2</sup> SCHMITT-APPENZELLER, 1992.

<sup>3</sup> PEIL, 2008. 301–336.

művében nagy teret szentelt a rendszeres játék fontosságának az uralkodók nevelésében. Az I. Miksa császár udvarát bemutató reprezentatív összegzésben, a *Weisskunig* című műben<sup>4</sup> is megörökítették a császár udvarára jellemző sokféle játékot, a gyermekeknek biztosított kicsinyített felnőtt világot, az asztali lovagi tornát vagy a kisméretű ágyúk, nyilak kipróbálását. Comenius kifejezetten gyermekek nevelésére készített *Orbis pictus* című művében külön foglalkozott a szabadtéri gyermekjátékokkal, a természetes vizekben űzhető játékokkal, labdajátékokkal, de még a szórakoztató mutatványosokkal, bűvészekkel is.<sup>5</sup> Pieter Brueghel *Gyermekjátékok* című műve 83 különböző játékot örökített meg, de a németalföldi közmondások festményén is sokféle játék képe köszön vissza. E művekből is kitűnik, hogy a játék nem pusztán szórakozást jelentett, hanem gondosan megtervezett szerepe volt az életre való felkészítésben.

Christoph Weickmann a kor diplomáciai életében, államelméleti gondolkodás-módjában lezajlott változásra is reagált, hiszen a szövetségrendszerben vívott harmincéves háború, majd a négy éven át előkészített veszfáliai békekötés után a Német-római Birodalomban sokféle hatalmi központ lépéseire kellett egyszerre figyelemmel lenni. Amint a dedikáció is több döntéshozót szólított meg, a címlapon is több uralkodó szerepelt felismerhető arcképpel. A fiktív játékjelenet középpontjában I. Lipót császár látható, de a játékasztalnál helyet foglalt Ágost wolfenbütteli herceg, Károly Lajos pfalzi és Miksa Henrik kölni választófejedelem, Julius Henrik szász herceg, Friedrich, Baden-Durlach örgrófja, Wolff Philipp, a birodalom főmarsallja és Albert Fugger.

Aktuális politikai és katonai krízis is hatott Weickmannra (1617–1681), aki ulmi városi tanácsosként és kereskedőként is tapasztalhatta, hogy az összefogásnak, szövetségkötésnek mekkora szerepe van a közös ellenség, a török elleni háborúban. Kötetének ajánlását 1664. augusztus 20-án zárta, nem sokkal azután, hogy az augusztus 1-jei győztes szentgotthárdi és párkányi csatákban a birodalmi segítségnyújtás hatékonysága bebizonyosodott. Weickmann számára közvetlen élmény lehetett a Német-római Birodalom szerepvállalása az 1663–1664-es török elleni háborúban. 1664 tavaszán Ulmban tanácskoztak a sváb és frank kerületi segélyhadak szervezéséről. 1663–1664-ben sok ulmi kiadvány tárgyalta a magyarországi török háborúk történetét, jelentőségét, gazdasági hatását.<sup>6</sup> A kiemelt figyelmet gazdasági ok is magyarázta: Ulmtól hajózható a fontos kereskedelmi összekötő kapocs, a Duna. A kiadvány sokoldalúan megkomponált címlapja azt szimbolizálja, hogy a művelt elit számára nyílt titok, milyen összetett tudást igényelt az érdekek egyeztetése. A metszeten nemcsak a viszály, az irigység, a gonosz elleni küzdelem jelent meg, hanem a politikai szándékok és érdekek összehangolásának erényei is. A császárt baldachinos trónuson *Justitia et Clementia* felirat alatt ábrázolták, míg a jelenet többi résztvevője *Prudentia*, *Constantia*, *Vigilantia*, *Tolerantia*, *Fidelitate* értékét és politikai erényét képviselte. Weickmann könyve diskurzus a címlapképen is szereplő Ágost wolfenbütteli-braunschweigi herceg a nemes ifjak számára sakkozást tanácsoló, a korban igen népszerű könyvével, mely éppen 1663-ban jelent meg újra, bővített

<sup>4</sup> ENDREI-ZOLNAY, 1986. 18.

<sup>5</sup> ENDREI-ZOLNAY, 1986. 16.

<sup>6</sup> Az ország- és várostörténeteket, természettudományos ismereteket is közvetítő kiadó, Balthasar Kühn Martin Zeiler Magyar Királyságot bemutató művét is közzétette 1664-ben.

és javított kiadásban.<sup>7</sup> A következő generációnak ajánlott új politikai látásmódot népszerűsítő kiadványhoz konkrét tapasztalatként 1664 őszének csalódása társult, amikor a Német-római Birodalomban nagy visszhangot váltott ki a nagyvezírral augusztus tizedikén titokban kötött vasvári béke szeptember végi kihirdetése. A műkincsgyűjtéssel is foglalkozó Weickmann a drága, de sokoldalú tudást összegző új típusú „királyi játékaival” az aktuális élményt örökítendő tapasztalatként akarta továbbadni, hogy az ifjúság minél gyorsabban hasznosítani tudja.

Az elitnek ajánlott játékokkal szemben elvárás volt a kora újkorban, hogy megtanítsa az új kihívásokhoz való alkalmazkodást, ezért is voltak oly népszerűek a stratégiai és taktikai játékok mellett a szerencsejátékok, mert a fordulatokkal való együttélést, a veszteni tudás és az újrakezdés képességét is el kellett sajátítani. Az uralkodói udvarokban, a diplomáciai életben, de a hadszíntereken is egyre nagyobb erénnyé vált a gyors helyzetfelismerés, a gyors változtatás és a folyamatos megújulás. Nem csak a gyors külpolitikai változások jelentettek folyamatos kihívást, az udvari élet is látványos karrierrek lehetőségét és váratlan bukások veszélyét rejtette. A császári udvarban és a harctereken egyaránt otthonosan mozgó főnemes, Koháry István majd három évig tartó rabságában szerzett versében egy, a társasági életet szimbolizáló nyári lakban, kastélyban jelenítette meg az elit által kedvelt korabeli játékokat, a kockázást, az ostáblázást és a kártyázást. A forgandó szerencsét, a változó lapjárását a politikai közéletre, de az egyén boldogulására is utalva gondolta végig, érzékeltetve, hogy a kártyajáték tükrözi a világi dicsőség hívságát.<sup>8</sup> Az udvari életben szerepet vállaló személyek életútjában rejlő sorsfordító helyzeteknek s a forgandó szerencsének Koháry külön verset is szentelt.<sup>9</sup> A jósló könyveknek és szerencsefuzeteknek a korszakban sok kritikája jelent meg,<sup>10</sup> mégis igen népszerű játék volt az arisztokrácia körében is. Valószínűleg Zrínyi Péter fordította horvátra azt a sorsvető könyvecskét, melynek egyik képén Zrínyi Péter és felesége, Frangepán Katalin szemlélt a világi hatalomban hol jelentős szerephez, hol pedig nagy bukáshoz vezető utat.<sup>11</sup> A Fortuna sorsvető-könyv, melynek első kiadása valószínűleg Krakkóban jelent meg 1531-ben, a társadalom széles körében is népszerű volt. Bártfán és Kolozsvárott 1594–1616 között legalább három, de lehet, hogy öt alkalommal is kiadták magyar fordításban.<sup>12</sup>

A korban volt hierarchiája a társasjátékoknak, de nem elsősorban életkor alapján, hanem a társadalmi hovatartozást tekintve. Egy 1539-es gúnykép szerint a döntéshozó elit társasjátéka a sakk, a városi polgároké a dáma, míg a majmökként megjelentett parasztembereknek maradt a malomjáték.<sup>13</sup> A 17. századi kiadványok

<sup>7</sup> AUGUST, 1663.; RUPPELT, 1992. 17–19.

<sup>8</sup> Koháry, 2000. 152–153.

<sup>9</sup> Koháry, 2000. 16. szöveg.

<sup>10</sup> VD 17. 3:651438T. „Des Kunstreichen Hocus pocus Sortilegium oder Glück und Unglücks Topff Aus welchen müßige Personen, Mann und Weiblichen Geschlechts, die begierig sind zukünftige, geschene oder gegenwärtige Dinge zu wissen, ihnen selbst das Glück oder Unglück als Wahrsagende ergreifen, und auff unterschiedlichen Fragen, so sie auffgeben werden allemahl Antwort erhalten können. Vanitas Vanitatum et omnia Vanitas 1682.”

<sup>11</sup> IVANCAN, 1906. 232–240. A képet Zrínyi Péter és felesége, Frangepán Katalin a szerencse forgandóságát szemléli címmel közli: R. VÁRKONYI, 1977. 251.

<sup>12</sup> MAJLÁTH, 1888.; BORSA, 1964.; BORSA, 1966.

<sup>13</sup> H. Weiditz fametszete Petrarca *Trostspiegel* című német kiadásához. ENDREI-ZOLNAY, 1986. 70. Egy 1621-es gúnyrajz már uralkodók, hadvezérek és a közkatonák társasjátékaiként rangsorolja az említett játékokat. HARMS, 1980. 294.

azonban már azt tükrözik, hogy nevelési eszközként és időtöltésként is népszerű játékok közül a kártyajáték vált leginkább a politikai kommunikáció szerves részévé, jórészt éppen azért, mert több társadalmi rétegben is hagyományosan jelen volt, ezért gyorsan tudta közvetíteni az új ismeretanyagot, gondolkodásmódot. Szaporodó városi magisztrátusi tilalmak jelzik a 14. század utolsó harmadából, hogy milyen gyorsan terjed el széles körben a valószínűleg keleti eredetű játékforma, melyet velencei kereskedők hoztak be Európába.<sup>14</sup> A kártyalapok és a gazdag variációjú kártyajátékok révén könnyen többtényezőssé váló játék meg tudta jeleníteni a sokszereplős politikai szituációk gyors és nagy fordulatokban gazdag világát. A kártyalapok értékei is tükröztek társadalmi hierarchiát, így közérthetően le tudták képezni, hogy a politikai fordulatok több társadalmi réteget is érintenek.

A 17. század második felében közzétett játékokat bemutató könyveknek, szabályrendszereknek gazdag katalógusa<sup>15</sup> is azt mutatja, hogy nagy divatja volt a társasági életben a kártyajátéknak. Az 1660-as, 1670-es években leginkább a francia *piquet* és a *l'hombre* játékok szabályait tették közzé német kiadók, ami azt jelzi, hogy még a játékok között is a francia szokások voltak divatosak. A bonyolult szabályok alapján játszott, nemcsak szerencsét, hanem taktikai érzéket is kívánó játékok viszont egyértelműen az elit soraiban divtak. A társasjátékok szabályrendszereinek elfogadása és elsajátítása hasznos tapasztalatot jelentett az egyre bonyolultabb rítusok szerint működő udvari élethez és társadalmi kapcsolatrendszerhez. A politikai pamfletek címében megjelenő „*Piquet*” vagy „*L'Hombre Spiel*” elnevezés a kortársak számára azt sejteti, hogy a francia királyi udvar különös politikai játszmaít veszik elemzés alá. A hamiskártyásokat ostromozó kiadványok is többféle vonatkozásban értelmezhetőek. Egy 1675-ben közzétett *Machiavellische Hocus-Pocus* című szatíra a kor erkölcsi viszonyait ostromozva kifejti, hogy a színlelés, az álarok és a hamis kártyák használata már nemcsak az udvarok, hanem a mindennapok világában is jelen van. A francia emigrációban élő II. Rákóczi Ferenc környezetének kártyázási szokásairól is készültek titkos jelentések 1713 áprilisában,<sup>16</sup> mely „*Hôtel de Transylvanie*” „kártyabarlangként” híresült el Prévost abbé híres regénye (*Manon Lescaut*, 1731) nyomán.<sup>17</sup>

### *A kártyázás jelene mint politikai szimbólum*

1663 végén jelent meg *Labet-Spiel* címmel egy négyoldalas szórakoztató nyomtatvány,<sup>18</sup> mely egy „kártyaparti”-jelenetben mutatta be az aktuális török elleni háború résztvevőit és a különböző európai hatalmak politikai érdekeit. A fiktív jelenetben a török szultán szólította meg a német-római császárt, I. Lipótot, aki a keresztény szolidaritás nevében először a pápához fordult segítségért, majd Európa vezető

<sup>14</sup> ENDREI-ZOLNAY, 1986. 42–44.

<sup>15</sup> ZOLLINGER, 1996. 57., 112., 116., 118., 124., 173.

<sup>16</sup> PILLIAS, 1939. 83–107.; KIS, 2008. 225.

<sup>17</sup> TÓTH, 2003. 6.

<sup>18</sup> HUBAY, 1948. 663. „*Neues Ungarisches und Türkisches Labet-Spiel, Nach jetziger Zeit und Gelegenheit kurtz gerichtet. Benebens ein schön Remedium, Wie dem Türcken zu begegnen und durch Gottes Hülffe gar könte vertrieben werden. Im Jahr 1664.*”



államai kapcsolódtak be a játékba, megindokolva, milyen érvek szólnak a török elleni háborúban való szerepvállalás mellett, illetve ellen. A megszólalási sorrend is tükrözte az egyes hatalmak diplomáciai súlyát, katonai potenciálját, ezért elsőként a francia, a spanyol, az angol, majd a meg nem hívott, de a játékot érdeklődve figyelő svéd király „tesz egy-egy lapot”, míg a következő körben a lengyel király, a cár és a német birodalmi rendek rukkolnak elő újabb érvekkel. A könnyen felfejtethető politikai allegória egy konkrét, de ellentmondásos krízist értelmezett, mikor a remélt török elleni támadó háború helyett Köprülü Ahmed nagyvezírnek sikerült a Magyar Királyság egyik legkorszerűbb erődjét, Érsekújvárat 1663 szeptemberében elfoglalnia. A képzeletbeli kártyaasztalnál ott voltak a magyar rendek is, akik az európai politikai tényezőként számon tartott Zrínyi Miklós vezetésével arra biztatták a nagyhatalmokat, hogy közös érdekeiket figyelembe véve vegyenek részt a török elleni küzdelemben, sőt a kiadvány végén még egy rövid, megjegyezhető versben összegezték is a tanulságot, miszerint minden európai hatalom megtalálhatja politikai vagy gazdasági érdekét a török kiszorításában. A leegyszerűsített forma ellenére, ebben az olcsó nyomtatványban sok rokon vonás fedezhető fel a Weickmann által ajánlott „királyi játékkal”, hiszen a kor közembere számára a nyomtatott hírekből közismert eseményeket segített értelmezni, s tanította az érdekek kitapintásának és a „színfalak” mögé látásnak a fontosságát. Az európai összefogás e játékos formájú propagálása igen népszerű lehetett, hiszen 20 év múlva egy újabb változata is felbukkant.<sup>19</sup> A megváltozott viszonyokat tükrözi, hogy szövege javarészt megegyezett az előző verzióval, ám Zrínyi Miklós „szerepét” a Bécs védelmében dicsőséget szerzett Rüdiger Starhemberg kapta meg, s a magyar főnemességet a felségárulásért kivégzett Zrínyi Péter és a törökbarátsággal vádolt Thököly Imre képviselte. Az 1670-es évek európai politikai helyzetét elemző „beszélgetésjátékokban” Magyarország hangsúlyos szerepeltetése elsősorban a császári udvar magyar főméltóságokkal szembeni radikális lépéseire vezethető vissza. Ki is adtak egy *Klaget-Spielt*, mely csak a kivégzések következményeit mutatta be, s a kivégzettek mellett I. Rákóczi Ferencet, Zrínyi Péter feleségét, Felső-Magyarországot, Horvátországot, valamint Wenzel Lobkowitz udvari kancellárt is megszólaltatta. Ez a gúnyvers már a kártyázás veszélyei tükrében a kockázatos politikát ítélte el, a szerencse forgandóságát hangsúlyozta.

Bethlen Miklós önéletrírásában párhuzamot vont a kártyajáték és a politika között.<sup>20</sup> A Bethlen által megörökített jelenetben Buccari várában Zrínyi Péter feleségével, Frangepán Katalinnal és lányával, Zrínyi Ilonával kártyázott együtt, két olyan asszonnyal, akik politikai eseményekben is aktív szerepet játszottak. Bethlen a Zrínyi Péter udvarában látott példát ajánlja a politikai elitnek, mikor a hölgyekkel nagy haszon és nyereség nélkül játszottak.<sup>21</sup> Az udvari környezetben kártyázó dá-mák, a kártyalapokon ábrázolt nőalakok a nők társadalmi helyzetének változását is

<sup>19</sup> HUBAY, 1948. 780. „*Neues Ungarisches, Türkisches und Frantzösisches Labet-Spiel, Nach jetziger Zeit und Gelegenheit, eingerichtet. Benebenst einem schönen Remedio, Wie dem Türcken zu begegnen und derselbe durch Gottes Hülfte gar könne vertrieben werden. Gedruckt im Jahr 1683.*”

<sup>20</sup> BENE, 1999.; BENE, 2002. 323.

<sup>21</sup> „*Adná Isten, hogy királyok, fejedelmek és utánok valók vennék fel ezt, megorvoslódnék az az ördög nagy műhelye.*” BETHLEN, 1980. 609.

tükrözték.<sup>22</sup> Zrínyi Ilona Munkács várában a rend fenntartása érdekében tiltotta is az „olyan kockázást, kártyázást [...], melyből sok istentelenségek következnek”.<sup>23</sup>

A kártyajelenet azt is tudatosítja, hogy milyen gyorsan változnak az európai hatalmi erőviszonyok, miként alakulnak át a szövetségrendszerek. „Francia-holland háborús készülődést elemző európai hatalmak közötti külpolitikai diskurzusként” jelent meg 1672-ben egy röplap,<sup>24</sup> melynek metszetén egy kártyaasztal látható. Bár a képen csak négy személy kártyázik, a kép alatti szövegben 36 szereplő szólalt meg, jelezve, hogy ilyen sok résztvevős az európai hatalmi erőviszonyok alakításáért folytatott küzdelem Svédországtól Portugáliáig, Angliától Velencéig, s ebben nemcsak a nagyhatalmak, hanem a kisebb államok, sőt a birodalmi városok is fontos szerepet kapnak. A kép és a szöveg is szellemesen és lényeglátóan segítette a kitérített politikai térből érkezett, nyomtatott információk közötti eligazodást. A fiktív jelenetben a francia és holland háború várható hatásáról társasjáték szereplőiként nyilvánítanak véleményt a különböző jelentőségű hatalmak. A korban divatos „beszélgetésjátékok” közérthetően mutatták be az eltérő érdekeket és nézőpontokat.<sup>25</sup> A „szituációs játékban” először a császár szólalt meg, aki szerint a trónja a legjelentősebb világi hatalom, melyet azonban a francia király megkérdőjelezett. Hollandia a flottájára számít, a szultán a lengyelek elleni támadásra készül, a spanyol király katonái hősiességében hisz, a svédek viszont egyik oldalon sem szeretnének beavatkozni, az angolok azonban mind a franciákkal, mind a hollandokkal szembe kerülnek. A fiktív jelenetben az erdélyi fejedelem arra hivatkozott, hogy sokáig nyugalomban volt és békére várt, de a távolabbi jövőre gondolva nem maradhat ki a háborús játékból. A Német-római Birodalom megosztottságát jelzi, hogy külön-külön szólnak a választófejedelmek, a mainzi érsek ki is mondja, hogy hiába próbálta fenntartani a birodalom közös politikáját, a kölni érsek megbízza a francia királyban, a trieri még hezitál, a világi választófejedelmek pedig inkább a fegyverekre bíznák a döntést. Regensburg, ahol 1663 óta ülészik a birodalmi gyűlés, szintén az egységet hirdetni. A „beszélgetésjáték” a lengyel-török konfliktust is tágabb összefüggésben szemlélte, megszólaltatja a cárt, a tatár kánt, de az arabokat is, akik Konstantinápolyban szeretnének zavart kelteni. A lengyel király tart az európai háborútól, mert akkor egyedül marad a törökkel szemben. A portugál királynak ugyanakkor nincs ellenére a franciák támadása, mert rebellióval is szívesen keresi a békét. Ezt követően Magyarország is szót kért, arra hivatkozva, hogy mit is eredményez a rebellió: azt nemrégiben néhány grófja nagy szívfájdalommal tapasztalta. Itália nyugodtan várja a háborút, mert az a holland kereskedelemnek okoz veszteséget, de Velence inkább a török elleni háborút javasolja. A bajor választófejedelem abban reménykedik, hogy helyzeténél fogva kimaradhat a szárazföldön és vízen is várható véres „spectaculumból”.

A színvonalas metszet és a szöveg szoros összefüggést mutat, míg a szöveg lényeges politikai ismereteket adott, a kép a megjegyezhető szimbólumot közvetíté-

<sup>22</sup> WÖRNER, 2010.

<sup>23</sup> Utasítás az udvari gyalogok hadnagyának. Munkács, 1679. Elsőként Sunkó Attila adta ki. In: KOLTAI, 2001. 231.

<sup>24</sup> „Ausländisch-Europäischer Potentaten wie auch Französisch- und Holländischer Kriegs-praeparatorien Staats-Discurs. [...] Gedruckt zu Enckhösen in Holland Im Jahr 1672.” PAAS, 2010. Vol. X. 65. P-2975.

<sup>25</sup> G. ETÉNYI, 2009. 59–88.

tette. Egy szintén ezt az 1672-es válságot elemző, hasonlóan holland minta alapján készült német röplapon<sup>26</sup> még több információt sűrítettek a képbe, jobban hangsúlyozva a kártyajelenetben megragadható politikai szimbólumot. A párbeszédese jelenet zárása ki is mondja<sup>27</sup> a profán képben már megfogalmazott tanulságot, hogy hamarosan véget ér a béke időszaka, s kezdetét veszi a „háború játéka”. A kártyajelenet hatalmi játszmaaként mutatja be a politika világát, kétségbe vonva a hatalomgyakorlás titkát,<sup>28</sup> művészetét, de megadva a befogadó közönség számára a beavatottság érzését, a döntéshozók világába való bepillantás lehetőségét, s azt az élményt is, hogy – mint a jósló kártyákon – előre jelzik a várható változásokat, fordulatokat, alkalmazkodva a korabeli politikai élet új elvárásaihoz.

A 17. századi kártyajelenetekben nem neveztek meg konkrétan az egyes uralkodókat, mert az országok geopolitikai súlya volt a meghatározó. Egy igen korai, 1515-ből való röplapon azonban még az uralkodói reprezentáció is megragadható.<sup>29</sup> Bár nincsenek konkrét feliratok, a fiktív kártyaasztalnál elfoglalt hely, a rövid, egy-egy mondatos megszólalások, a viseletek, s leginkább a felismerhető arcképek teszik egyértelművé, hogy a szituáció az 1515. szeptember 13–14-én vívott Marignano melletti csata után kialakuló új helyzetre utalt, mely nagymértékben átalakította az észak-itáliai hatalmi viszonyokat. Az 1515. január 1-jén trónra lépett I. Ferenc szolgálatában álló Gian Giacomo Trivulzio legyőzte a milánói herceg, Massimiliano Sforza svájci zsoldosait. A képen ez úgy tükröződött, hogy a francia király ül jól láthatóan nagy értékű lapokkal a kezében a kártyaasztalnál, Milánó hercege pedig próbálja összeszededegetni a földre hullott lapokat. A csatavesztés után a Svájci Államszövetség kinyilvánította az örök semlegességét, amit a kép úgy jelenít meg, hogy a kártya-, illetve tárgyalóasztalnál már csak kis értékű lapokkal szerepeltetik a svájci szövetséget, mely elveszítve korábban legendás harci dicsőségét, de politikai tényező maradt. X. Leó pápa és szövetségesei kénytelenek elismerni Franciaország elsőbbségét Észak-Itáliában, amit a politikai allegória úgy érzékeltet, hogy a pápa szemüvegét emelgetve, kártyák nélkül, a francia uralkodó mellett, az asztal sarkánál álldogál. Velence lefordítja saját lapjait, jelezve, hogy kénytelen a franciák mellé állni. A kártyaasztal másik oldalán a sok kártyalappal, de állva ábrázolt I. Miksa császár marad, aki szintén érdekelt az itáliai átalakulásban. A kép szerint azonban csak a pfalzi örgrófra, V. Lajosra, Antoine lotharingiai és a württembergi hercegre, Ulrichra számíthat. A metszet nem utalt az 1515. július 22-én tartott Habsburg–Jagelló kettős esküvőre, ami a Habsburgok politikai súlyát növelné az európai hatalmi erőviszonyokat tükröző allegórián. Az angol uralkodót, VIII. Henriket azonban feltüntették a francia uralkodó háta mögött, valószínűleg arra a korban közismert lépésre utalva, hogy lezárva az 1512 óta vívott háborújukat, VIII. Henrik húgát, Máriát házassági szerződéssel XII. Lajos királyhoz kötik, aki azonban nem

<sup>26</sup> „Ausländisch-Europäische, wie auch Französisch-Holländische Staats-Eröffnung [...] Gedruckt zu Delfft in Holland. 1672–73.” Berlin, Staatsbibliothek, YA 10030m. P-2976. A vonatkozó szakirodalom: SCHUMANN, 1998. 246–247.

<sup>27</sup> „Und Euopen auf das Neu mit Einträchtigkeit beglücken, Damit es sich wie bisher Friedertwünschet mög erquickten / Er zerschlag die Kriegswaffen, leg dem Mavors selbst ein Ziel, So wird gehen bald zum Ende das schon angefangene Spiel.”

<sup>28</sup> STOLLEIS, 1990. 37–72.; KUNISCH, 1997. 33–49.

<sup>29</sup> A metszetet közli: BEREND, 1993. 65.

sokkal ezután meghal. Szintén a francia uralkodó háta mögött jelenítették meg „Ausztriai” Margitot, Németalföld helytartójaként, aki I. Miksa lányaként Miksa és XI. Lajos 1492-es megállapodása értelmében a francia udvarban nevelkedett leendő királynéként, de az újabb politikai fordulatok következtében a metszeten szintén megjelenített spanyol hatalommal, Kasztíliai-Aragóniai Jánossal kötött házasságot, majd özvegysége után 1501-ben az Itáliába vezető utakat uraló Savoya hercegével házasították össze. Margit – amint a metszet is bemutatja – Németalföld kormányzójaként a franciákkal és az angolokkal is békére törekedett, de a hatalmi játszmáknak köszönhetően éppen 1515 és 1518 között kellett lemondania helytartóságáról.<sup>30</sup> A sokoldalú háttérismeretet igénylő, de jól megjegyezhető jelenet azt érzékelteti, hogy az itáliai hatalmi viszonyokat alapvetően a franciák eredményes támadása befolyásolja. A Zürichben kiadott metszethez nemcsak jelmagyarázat, hanem rövid versike is tartozik, melyben a szerző ókori példák alapján a szerencse forgandóságáról elmélkedett, hatalmak felemelkedését és bukását egyaránt megemlítve.<sup>31</sup>

A kártyaasztal politikai szimbólumként sajátos ellentmondásra épül. A kártyázó nagyhatalmak-jelenet pontos értelmezéséhez széleskörű háttérismeret, sokféle aktuális információ szükséges, mely a művelt elit számára adott értelmezési keretet. A konkrét képek ugyanakkor leegyszerűsítve, „profanizált” módon mutatták be a politikai változásokat, segítettek a kevésbé művelt befogadónak is kitapintani a különböző politikai érdekeket, értelmezni a változó hatalmi erőviszonyokat. A hatalmi elitet bemutató kártyajelenetek értelmezhetőek politikai szatíráként, hiszen a kártyalapok széleskörű terjeszthetőségük miatt közvetlen véleményformáló eszközök voltak. A „szituációs játékoknak” a jelentősége éppen abban rejlik, hogy eltérő képzettségű befogadó közönségre tudtak hatni, nemcsak a tájékozódást segítve, hanem a véleményalkotást is befolyásolva. A nyomtatott újságok elterjedését elemző kora újkori traktátusok ostromozzák a „veszedelmes kíváncsiságában kielégíthetetlen” közembert, a fogadóknak, kocsmákban, kávézóknak kártyázó, kockázó, politikáról beszélgető „*Tabak-Brudereket*”, jól értesültségükkel kérkedő borbélyokat, lakájokat, kertészeket, kapusokat.<sup>32</sup> A közemberek érdeklődését a politika iránt azonban nem lehetett elfojtani, legfeljebb kanalizálni.<sup>33</sup> A sokoldalú ismeretanyag, illetve az aktuális krízisekben való tájékozottság a korban nem csak a döntéshozó elit világában jelent meg társadalmi elvárásként. Művelt nőknek újságok, röplapok adtak mintát, témát, hogy milyen újdonságokról illik és kell társaságban, vendégségben beszélgetni.<sup>34</sup> Az új generációt a hírekkel való együttélésre nevelték: iskolai olvasásra is ajánlották az újságokat a nyelvi és a földrajzi ismeretek bővítésére.<sup>35</sup> Az *Európai Mercurius* című újság címlapján az újdonságra éhes publikumot úgy jelenítik meg, amint a hírhozó Mercur asztalánál egyaránt ott ül egy tudós, egy prédikátor, egy katona, de egy kovács és egy parasztember is.<sup>36</sup>

<sup>30</sup> HAMANN, 1990. 262–264.

<sup>31</sup> STRAUSS, 1974.

<sup>32</sup> STIELER, 1969. 79. Korabeli itáliai irodalommal: BENE, 1999.

<sup>33</sup> SCHMIDT, 2004. 119–149.; R. VÁRKONYI, 1999. 9–33.; BENE, 2007. 50–64.

<sup>34</sup> NÉMETH, 1994. 1.; BECKER-CANTARINO, 1997. 17–41.; FAUSER, 1997. 391–399.

<sup>35</sup> WELKE, 1981. 29–53.; SCHMIDT, 2004. 120–121.

<sup>36</sup> WEBER, 1994.; SCHMIDT, 2004. 123.

Az összefüggések felismerését segítő, jól ismert politikai allegóriákat a 18. században is használták. Egy 1706-ban megjelent *Karten-Spiel* című<sup>37</sup> szórakoztató pamflet az európai nagyhatalmak kártyázásaként vont mérleget a sokféle hadszíntéren kialakuló erőviszonyokról. A „beszélgetésjáték” a szórakoztató formája ellenére értékes politikai, államelméleti ismereteket közvetített. A hétéves háború gyorsan változó európai szövetségi viszonyait maró kritikával szintén egy, Germania szalonjában lejátszott kártyajelenetként<sup>38</sup> értelmezte egy szellemes rölpap az 1757-es európai hatalmi erőviszonyokat mutatva be. A szórakoztatóan megfogalmazott jelenet szerint a háziasszony, Mária Terézia – aki udvarában maga is szívesen ült a kártyaasztal mellett – a karikatúra szerint már szeretné, ha hazatérnének a vendégei, s végre magára zárhatná az ajtót.<sup>39</sup> A gúnykép találóan jellemzi a Habsburg- és a Német-római Birodalom sokféle nagyhatalom befolyásának kitett aktuális helyzetét. A metszet készítője valószínűleg Johann Martin Will,<sup>40</sup> akinek a karikatúrái a „politikai biliárdról”, a világtérképpel díszített bálteremről az udvari élet látványos külsőségei között lényeglátóan mutatták be az új hatalmi viszonyrendszert.<sup>41</sup>

### Tanító-oktató kártyák

A kora újkorban nemcsak a kártyajáték-jelenetekkel, s magukkal a kártyajátékokkal neveltek a folyamatok, változások felismerésének igényére, hanem a kártyalapokat is tudatosan használták tanítás céljára. A kártyák hasznosságának felismerése – gazdasági szempontok mellett – szintén szerepet játszott abban, hogy a kártya a tiltott és elítélt játékból az ismeretek legitím közvetítési eszközévé vált. Sienai Szent Bernát és Padovai Szent Antal prédikációikban még elítélték a szenvedélyes kártyázást, Kapisztrán Szent Jánost pedig meg is örökítették egy metszeten, amint a közös „ösellenség” ellen való összefogás nevében a földi hívságok között elégetteti a kártyákat is.<sup>42</sup> Mégis egy ferences szerzetes, Thomas Murner szerkesztette 1507-ben az első oktatókártyákat, memoriterek megjegyzésére, 51 lappal és 16 színnel. Találmányának sikerét mutatja, hogy nyolc évvel később már egy heroldokról szóló, majd a jog tanulását szolgáló sorozatot is készített. Mathias Ringmann elzászi humanista pedig a latin nyelvtan memorizálására állított össze egy mintegy százharminc kártyalapból álló sorozatot 1509-ben.<sup>43</sup>

A nagy szemléleti váltást azonban a 17. század hozta, mikor a döntéshozó politikai elit nevelésébe is bevonták a tanító-kártyákat, ami így egyre szélesebb befogadó közönség számára jelentett mintát. Jules Mazarin kardinális kérésére 1644-ben Jean Desmarest alkalmazta ezt a játékos tanítási módot a hatéves XIV. Lajos oktatásában. Négy sorozat készült a leendő uralkodó képzésében legfontosabb témakörökből: a

<sup>37</sup> „Entlarde Ratio Status In einem Bey jezigem Krieg unter denen Europäischen Potentaten laufenden Karten Spihl, Allen gut Kayserlichen und Teutschen Gemüthern Zu Lieb: Denen Französischen aber Trutz, Reimen-weiss vorgestellt: Durch P. In gLIICkhafften IeneM Iahr, aLs Der Hahn In grüster Gefahr.” Berlin, Staatsbibliothek, Yk 987 R.

<sup>38</sup> *Abbildung des jetzigen Politischen L'Ombre Spiels. Im Hause der Frau Germanin. 1757.*

<sup>39</sup> H. BALÁZS–KRÁSZ–KURUCZ, 2007. 40., 83.

<sup>40</sup> NIEDERHAUSER, 2004. 40–42.; WREDE, 2004. 203.

<sup>41</sup> DUCHHARDT, 1997. 15.

<sup>42</sup> Hans Leonhard Schäufolein 1519-es fametszete. Közli: ENDREI–ZOLNAY, 1986. 6.

<sup>43</sup> RADAU–HIMMELHEBER, 1991. 331.

nagy francia királyokról, a történelem híres asszonyairól, a geográfiairól (a négy szín szerint az akkoriban ismert négy földrész országairól, melyeket különböző nőalakok jellegzetes öltözeteikben jelenítettek meg), és a kora újkorban oly népszerű Ovidius-műben, a *Metamorphoses*ben elbeszélte mitológiai történetekről.

A Stefano Della Bella rézkarcaival díszített kártyák nemcsak Franciaországban, hanem Angliában, Németalföldön és a Német-római Birodalomban is elterjedtek.<sup>44</sup> A hatalomgyakorlás új technikáit bevezető, Európa-szerte mintának tekintett francia példa ebben az esetben is termékeny talajra hullott; a német kártyakészítők lefordították, német példákra ültették át a francia újdonságot. A francia királysorozat alapján egy nürnbergi metsző 1660 körül elsősorban német császárok és uralkodók dicsőséges életét örököltette meg egészen 1636-ig. A nagy királyokat korhű öltözetben, rövid életrajzzal mutatták be, jelezve trónra lépésük dátumát. A hatékony tanítás érdekében négy-négy példával illusztrálták a különböző erényekkel felvértezett királyokat: a bölcs, V. Károly, a hős, II. Philipposz, a szent, Nagy Constantinus, a tudós, Marcus Aurelius, a boldog emlékezetű, II. Frigyes, a jótékony, I. Rudolf, a szeretett, Dareiosz, a telhetetlen, VI. Henrik, a rendkívüli, Justianus, a bűnös, Carolus Crassus és a boldogtalan, VII. Henrik. A sorozat a végletes példákkal kezdődött és zárult: a legértékesebb lapon a nagy birodalmakat összefogó uralkodók – pl. a perzsa király –, a legértéktelebberen pedig a zsarnokok – Caracalla, Phocas, Nero és Domitianus – szerepeltek. Rövid életrajzzal kísért tanulságos áttekintés készült a történelem kiemelkedő asszonyairól, az uralkodók társairól is: a szent, a hírneves, a hős, a boldog életű, az okos, a gonosz, a hűségese, a parázna, a szépséges, az éles eszű, a rendkívüli, a szerencsés és a szerencsétlen életű királynőkről, királynékról az ókortól a 16. századig. A híres Szemiramisztól a gonosz Médeáig, Szép Helénától az okos Sába királynőjéig vagy Kasztíliai Izabelláig, a szerencsétlen Stuart Máriától az éles eszű Erzsébet angol királynőig, a kígyómarással ábrázolt szépséges Kleopátrától a szövőszékén dolgozó hűségese Pénélopéig. Egy augsburgi metsző, Johann Striedbeck híres ókori görögökről és rómaikról készített 1685-ös kártyapakliját már oly mértékben uralta az „ismeretterjesztés”, hogy alig vehetők ki a kártyajelzések. A tájékozódást a nagy szónokok tölgfalevél-koszorúja, a hadvezérek babérkoszorúja, a költők olajága és a filozófusok palmaága segítette mint a négy szín. Az ötvenkét medálkép mellé itt is rövid életrajzot mellékeltek többek között Szolónról, Szókratészről, Homéroszról, Horatiusról, Arisztophánészről, Ciceróról és Catóról, dámaként Aszpasziát, Szapphót és Aretát szerepeltették (a treff dáma elveszett). A nyomtatott kártyákkal a politikai elit készítette fel szórakoztató formában a következő generációt a politikai életre. A heraldikai ismereteket közvetítő kártya egyszerre szolgálta a jelentősebb családok reprezentációját és közvetítette az udvari életben jól hasznosítható tudást is. Külön sorozat készült a francia nemesi családok címereiről, egy másik a német fejedelmek címerpajzsairól, egy lyoni kiadású pedig – francia arisztokraták és európai uralkodóházak címereiről – tizenöt kiadást ért meg a 17. században. Francia mintára készült az a 18. századi augsburgi kártya is, amelyen a különböző erődítési technikákat, bástyatípusokat és védőműveket szemléltették. Francia, olasz és német felirattal nyomtattak ki egy sorozatot a különböző szabadcsapatokról jellegzetes viseleteikben és fegyvereikkel. A formai újítás egyik

<sup>44</sup> RADAU–HIMMELHEBER, 1991. 331–333., 335., 340., 349.

csúcsa egy nürnbergi kártya, ahol a katonafigurákat kalligráfiai bravúrral rajzolták meg, különböző írástípusokat is szemléltetve.

A tanító-oktató kártyák normarendszert közvetítettek, s a jól hasznosítható, elvárt tudás elterjesztésének az eszközei is voltak. Matematikai tudományokra építve, a művészetet szerető fiatalság számára, „felvilágosító és gyönyörködtető” céllal készítette Johann Philipp Andrea az asztrológiai ismereteket közvetítő kártyasorozatát. Az első csillagképes kártyajáték szerzője valószínűleg a híres német író, Philipp Harsdörfer volt. Johannes Praetorius pedig 1662-ben a nürnbergi Johann Hoffmannnál adott ki az antik világról szóló ismereteket játékkártyán, Comenius 1658-ben szintén Nürnbergben megjelent *Orbis pictus* című művére emlékeztető módon, magyarázó jelekkel.<sup>45</sup> Az augsburgi Johann Striedbeck 1680 körül térképekkel illusztrált geográfiai kártyasorozatát – a felirat szerint – egy világot járt utazó tanácsai alapján készítette el.<sup>46</sup> A 17. század végén allegóriák, emblémák jelentését ismertető, morális tanításokat közvetítő sorozatokat tesznek közzé igényesen kivitelezett kártyalapokon. A tanító-kártyák között is megjelentek bibliai példázatok bemutató sorozatok.<sup>47</sup> Még a hitviták világában is megjelent a kártyacsata képe. Kis Imre jezsuita páternek, Báthory Zsófia gyóntatójának és Pósházi Jánosnak 1666 januárja és 1667 júliusa között zajló éles hangú vitairat-váltásakor a szerzők egyfajta fiktív kártyacsataként, egymást „tromfolva” vitáztak.<sup>48</sup> A magyar nyelven, szórakoztató, élvezetes módon megfogalmazott vitairatokat a városi és a vármegyei olvasóközönség is élénk érdeklődéssel figyelte.<sup>49</sup>

Bár a tanító-oktató kártyákon az udvari életben hasznosítható ismeretanyag dominált, a vásárlóközönség sorai között a városi polgárok is megtalálhatók. A tanító-kártyák kiadói sokszor olyan nyomdaműhelyek, melyek más típusú nyomtatványokat is megjelentetnek. A 17. század második felére már szembeszökő, hogy egy-egy jelentős nürnbergi, augsburgi, frankfurti vagy hamburgi nyomdász- és kiadódinasztia milyen tudatosan építette egymásra a saját kiadványaiból a különböző sajtóműfajokat. Nemcsak az üzleti haszon reményében, hanem a rendelkezésre álló információ sokoldalú hasznosítása érdekében is. A „történelmi” tanító-kártyák sokszor aktuális politikai és leginkább hadi eseményekre reflektáltak, részben azok szereplőit népszerűsítették. A sok színvonalas metszetet is közlétező Johann Hoffmann nürnbergi kiadónál jelent meg több kártyasorozat, mely az 1659-es pyreneusi, valamint az 1660-as koppenhágai és olivai békét mutatta be, a korabeli uralkodók szerepét és jelentőségét a békekötésekben lovas portréval, valamint néhány soros megjegyezhető versekkel értelmezve.<sup>50</sup> A veszfáliai békekötésre is emlékeztetett a kártyasorozat.<sup>51</sup> A szentgotthárdi csata neves hadvezéreiből és jelentős politikusaikról is készült játékkártya a Desmaretz-féle kártya mintájára.<sup>52</sup>

<sup>45</sup> CERSOWSKY, 1997. 483–493.

<sup>46</sup> HOFFMANN, 1995. 199.

<sup>47</sup> „Das Geistlich Teutsche Karten-Spiel, Das ist Ausführliche Erzählung, was massen das Israelische Volck im Alten Testament so wunderbarlich vermischt, und hin und wieder getrieben werden... durch den Vielehrwürdigen und Wolgelehrten Herrn Andream Strobl... Sulzbach 1691.” HOFFMANN, 1995. 203–204.

<sup>48</sup> HELTAL, 2007. 169–184., 310–343.

<sup>49</sup> HELTAL, 2005. 115–174.; PÉTER, 1995. 186–199.

<sup>50</sup> HOFFMANN, 1972. 107–112.; WITZMANN, 1983. 34.

<sup>51</sup> KORENY-HOFFMANN-KOPP, 1974. 150.

<sup>52</sup> HOFFMANN, 1972. 132–135.

A híres bolognai születésű, akadémiai műveltséggel rendelkező metsző, Giuseppe Maria Mitelli is készített egy tarokk-kártyasorozatot 1664-ben Rómában, melyet a Bentivoglio családnak ajánlott; ezt a kártyán többször feltüntetett családi címer is hangsúlyozza.<sup>53</sup> Amint a visszafoglaló háború idején készített, törököt gúnyoló sorozatain,<sup>54</sup> Mitelli ezen a kártyán is büszkén, portréjával jegyzi az alkotását, hiszen a történelmi eseményekről készült kártyalapok a reprezentációnak is hatékony eszközei.

### *A kártya mint a reprezentáció és a propaganda eszköze*

A kártyát már Zsigmond német-római császár udvarában is használták a reprezentáció eszközeként,<sup>55</sup> az uralkodó egy 1430-as évekből való sorozaton lóháton ülve látható a kártya királyaként.<sup>56</sup> Egy Basel környékén 1440–1445 között keletkezett, később Ferdinánd tiroli herceg ambrasi műgyűjteményében őrzött, vadászatot megjelenítő sorozaton a király kártyalap is valószínűleg magát Zsigmond császárt ábrázolja.<sup>57</sup> Egy 1450 körül Milánóban feltehetőleg Francesco Sforza számára festett exkluzív, aranyozott, mives kivitelű velencei tarokk-kártya császár lapja pedig az idős Zsigmond császár arcvonásait viseli.<sup>58</sup> A 15. század közepéről egy teljes magyar királyi udvart bemutató sorozat maradt fent hitelesnek tekinthető viselet-ábrázolással.<sup>59</sup> Egy 1540 körül keletkezett nürnbergi kártyasorozat a paraszti életet is idéző kártyaképekkel V. Károly udvarát jelenítette meg.<sup>60</sup> Nemcsak kártyákon, hanem dámaköveken és sakkfigurákon is gyakran ábrázolták konkrét uralkodók portréit.<sup>61</sup>

Bécs 1683-as török ostromát követően készült egy luxus kivitelezésű, reprezentatív kártyasorozat,<sup>62</sup> mely a város védelmében meghatározó szerepet játszó személyiségeket úgy mutatta be, hogy közben azt is érzékeltette, hogy a török visszaverésével az európai hatalmi erőviszonyokban döntő fordulat következett be. A sorozat a befogadóktól magas színvonalú politikai ismeretanyagot várt el, hiszen nemcsak a hadi események legjelentősebb és legismertebb hadvezéreit ábrázolta, hanem az európai politikai erőviszonyok ismerete is szükséges annak megértéséhez, hogy kik és miért szerepeltek (s miért nem) a lapokon. Az alkotó nem ismert, ahogy a kiadási hely sem, de mind a 35 megmaradt lap kvalitásos, egyedített, többségében valóban felismerhető portrékkal ellátott.

A 17. század végétől Bécsben is több játékkészítő tevékenykedett, hiszen mind I. Lipót, mind pedig I. József uralkodása alatt a császári udvar kedvelt időtöltése

<sup>53</sup> RADAU–HIMMELHEBER, 1991. 30.

<sup>54</sup> RÓZSA, 1979. 39–61.; RÓZSA, 1964. 324–327.

<sup>55</sup> MAROSI, 2006. 24–37., 143–152.

<sup>56</sup> ENDREI–ZOLNAY, 1986. 156.

<sup>57</sup> KÉRY, 1972. Továbbá Jékely Zsombor magyarázata: JÉKELY, 2006. 162–163.

<sup>58</sup> VAYER, 1962. 153.

<sup>59</sup> ZOLNAY, 1928.; ZSOLDOS, 1980.; ENDREI–ZOLNAY, 1986. 156–158.

<sup>60</sup> DRESCHER, 2000. 162–163.; ESER, 2002. 45–71.

<sup>61</sup> ENDREI–ZOLNAY, 1986. 38.

<sup>62</sup> „Wiener Spielkarten zur Erinnerung an die Wiener Türkenbelagerung 1683 um 1685.” Karton, színezett rézmetszet, 10,2 × 5,8. Wien, Historisches Museum der Stadt. Inv. Nr. 17660/1-35. WITZMANN, 1983. A sorozatból három másik képet közölt: BEREND, 1993. 113.



volt a kártyázás. A bécsi nyomdászok, mint például Johann Marton Lerch,<sup>63</sup> sokféle kiadványban örökítették meg Bécs 1683-as ostromát, a képanyagot is fontos információként kezelő röplapokon is. A bécsi kiadók nyomtatványaikkal elsősorban nem 1683-ban, hanem inkább 1684-ben és 1685-ben jelentek meg. A színvonalas történeti-politikai ismeretanyagot összegző kártyajátékok kiadása nagy délnémet nyomdaközpontokhoz köthető. Különösen a neves metszőkkel együttműködő nürnbergi Johann Hoffmann műhelye jelentős.

A kártyasorozat keletkezési ideje valószínűleg nem 1683-ra,<sup>64</sup> inkább 1685-re tehető, éppen a kártyalapok értékével érzékeltetett hierarchia alapján. A törökről alkotott kép már nem a kereszténység „össellenségét” jelenítette meg, IV. Mohamed szultán gondosan részletezett díszes öltözete inkább az Oszmán Birodalom kuriozitását, különlegességét érzékeltette. A szemléletváltásra jellemző, hogy az ász lapokon (amelyek különböző kártyajátékokban eltérő értékkel, hol a legnagyobb, hol a legkisebb ütőerejük voltak) keleti hatalmak szerepeltek, Szulajmán perzsa sah, I. Péter orosz cár és Murad Girey tatár kán, jelezve, hogy Ázsiában az európai hatalmak számára is érzékelendő módon szintén átrendeződnek az erőviszonyok. A legértékesebb kártyán Európa legjelentősebb uralkodói szerepeltek: I. Lipót császár, II. Károly spanyol uralkodó, XI. Károly svéd király, valamint XIV. Lajos is, aki ugyan nem számított szövetségesnek, mint az előbbieket, de 1684-ben XI. Ince közvetítésével sikerült a húsz évre szóló regensburgi fegyverszünetet éppen a török elleni háború érdekében megkötni. A „felsőkön” is jelentős uralkodók szerepeltek, a kahlenbergi csata egyik kulcsszereplőjeként Sobieski János lengyel király, II. Károly angol uralkodó, V. Krisztián dán király és II. Péter portugál herceg. Az „alsón” a hadszíntéren személyesen is jelen lévő II. Miksa Emánuel bajor, II. János György szász, valamint a jelentős hadi segílyt küldő Frigyes Vilmos brandenburgi választófejedelem. A szintén ezen a kártyaértéken megjelenített Fülöp Vilmos pfalzi választófejedelem nem jelent meg saját csapatokkal Bécs ostrománál, de a pfalz-neuburgi ág, mellyel 1685-ben egyesült a Pfalzi Választófejedelemség, jelentős csapatokkal képviseltette magát. A „tíz” értékű kártyalapon országok allegóriái jelentek meg nőalakként.

Az értelmezéshez érdemes kiemelni, hogy a kártyalap színeinek is van politikai jelentése. A piros szerepelnek a Habsburg-ház számára legfontosabb tényezők, maga I. Lipót is piros királyként látható.

2. kép: Lotharingiai Károly a bécsi kártyasorozatból



<sup>63</sup> WITZMANN, 1983. 34–35.

<sup>64</sup> KABDEBÓ, 1876. 39.

Az országok allegóriát felvonultató lapok között a piroson látható a Magyar Királyság fiatal nőalakként, jellegzetes magyar főnemesi viseletben, a jobb keze előtti pajzson hármashalom, kettős kereszt, a bal kezében felemelt jogar.

A sorozatban a Cseh Királyságot jelképező nőalakkal kiemelték a cseh királyi cím fontosságát, valamint választófejedelmi státuszát. Valószínű, hogy a Laxenburgi Szövetség tagjaként szerepelt ilyen hangsúlyosan a sorozatban Hollandia. Korabeli analógiákat és a török elleni háborúban meghatározó tengeri szerepét figyelembe véve a két hiányzó kártyalap valószínűleg Velencét ábrázolta. XI. Ince pápa szerepe, esetleg a Szent Liga hatása (a törököt kiűző háborúban) nem jelent meg a kártyalapokon. A négy darab kilences lapon Bécs védelmének legjelentősebb hadvezérei szerepeltek: a piroson a császári hadvezér, Lotharingiai Károly, I. Lipót sógora, míg a zöldön a württembergi és a frank birodalmi segélycsapatokat irányító Georg Friedrich von Waldeck, valamint a császári sereg generálisa, Johann Heinrich Dünwald gróf és Christian Ernst von Bayreuth a birodalmi segélycsapatok generálisa. Meglepő, hogy a török háború jeles hadvezérei közé nem került be sem Bádeni Lajos, sem pedig a Haditanács elnökeként jelentős szerepet játszó Bádeni Herman.

Bár az uralkodókat is lovon ábrázolta a metszetet készítő művész, de a hadvezérek bemutatásánál válik leginkább szembeütővé, hogy a lovak beállítására, fej- és lábtartására is milyen gondosan kivitelezett, nem egy séma alapján, hanem sokféle pózban, a korabeli elvárásoknak megfelelően mutatta be az alkotó az ugrató lovakon a sikeres hadvezéreket. A piros nyolcason Apaffy Mihály erdélyi fejedelem látható öregemberként ábrázolva, de ugrató lovon, ez utóbbival érzékeltetve, hogy a törököt kiűző háborúban politikai és stratégiai szempontból meghatározó az Erdélyi Fejedelemség.

Bár Bécs ostrománál a vazallus államoknak is szerepet kellett vállalni, a kártyasorozaton mégis inkább lehetséges új szövetségesként jelent meg Erdély. Egy lapon ábrázolták Havasalföldet és Moldvát, valamint külön lapon a



3. kép: Magyar Királyságot szimbolizáló nőalak az 1685 körüli reprezentatív kártyán



4. kép: Apaffy Mihály erdélyi fejedelem ugrató lovon

kozásokat. Valószínű, hogy egy korábbi sorozat alapján kerül fel a Svájcot jelképező nőalak a kártyalapokra. A piros hetesen a Bécs védelmét irányító, a röplapokról is közismert vonásokkal ábrázolt Rüdiger Starhemberg látható. Külön lapon örökítették meg Bécs városát, ezzel a város védelmében és a lakosság ellátásában jelentős szerepet vállaló polgármesternek, Johann Andreas von Liebenbergnek a szerepét emelve ki.

A szőlővel díszített lapon a nagy vesztes, Kara Musztafa látható. Thököly Imrét tők hetesen egy, a két mellső lábát a levegőbe emelő, ugrató lovon ábrázolta a sorozat. A metszeten felismerhetően, fiatalemberként ábrázolt Thököly visszanez, a mentéje dúsan díszített, de nem törökös. Thököly ábrázolása nem ellenséges, nem



5. kép: Thököly Imre a visszafoglaló háború politikai, katonai szereplői között

hangsúlyozza a törökösség vádját, nem bukott politikusként, jelentéktelen tényezőként mutatta be, ami inkább azt jelzi, hogy nem közvetlenül a bécsi udvar elképzelése nyilvánult meg a kártyalapokon, hiszen a császári propaganda már 1683 októberében egyértelműen ellenséges Thököly Imre személyével kapcsolatban. Thökölyről inkább az evangélikus német területeken élt pozitívabb kép. A „hatos” lapokon a török támadás széles körű hatását érzékeltették kissé leegyszerűsített módon. A törökkel szemben helyt álló társadalmi rétegek: a nemesség, a polgárság, a parasztok, valamint a szívvel jelölt hatoson a klérus szerepeltek.

A politikai propaganda és reprezentáció mellett a kártyajáték szimbólumként a politikai satírák világához is köti a sorozatot.<sup>65</sup> Egy hasonló, szintén a török háború fordulópontjait, jelentős személyiségeit bemutató 17. század végi kártyasorozatban már egyértelműen nem a megjelenített hatalmak (a lengyel és a svéd király, Hollandia, Erdély vagy a pápaság) reprezentációja dominált.<sup>66</sup> A megjelenített török figurák is leegyszerűsödtek, azt közvetítve széles társadalmi rétegek felé, hogy már nem jelent a korábbi mértékben jelentős veszélyt

az Oszmán Birodalom, és a török elleni háború jelentősége is csökkent. A szemléltetést legközelebb egy 1760-as meissenai sakk-készlet érzékelteti, ahol a sakktábla kezdő játékművein a török hadsereget ábrázolták, míg a rajtuk taposó porcelánfigurák az európai haderő jellegzetes katonáiként jelentek meg.<sup>67</sup>

<sup>65</sup> Bécs 1683-as ostromáról jelent meg olyan, a törökök forró bécsi fürdőjét bemutató röplap, mely a kártyasorozathoz hasonlóan sokszereplős jelenetben szórakoztató, ám lényeglátó módon érzékelteti, hogy milyen sokféle hatalmi érdek nyilvánul meg a politikai és katonai szintéren. „Türkische vor Wien gehaltene Badestube. Die von Ihrer Käyserl Mäjestät, König auss Pohlen, Chur-Fürsten auss Bähern und Sachsen und andern hohen Reichs-Ständen vor Wien wolzubereitete Türkische Badstube 1683.” WITZMANN, 1983. 10–11.

<sup>66</sup> HOFFMANN, 1995. 169.

<sup>67</sup> H. BALÁZS–KRÁSZ–KURUCZ, 2007. 127.

*A kártya mint gúnyrajz*

A kártyázás elterjedését, közkedveltségét mutatja, hogy a hazai kézzel festett kártya védelmében Angliában már 1463-ban behozatali tilalmat rendeltek el a külföldi kártyákkal szemben. A nyomtatás a kártyakészítést is fellendítette, ezt a komoly bevételek reményében a kártyakészítőkre kivetett adó, a kártyabélyeg is érzékelteti. Nürnbergben és Augsburgban kifejezetten kártyák készítésére specializálódott műhelyek működtek, hiszen már a 16. század közepétől nagy volt a kereslet a szép kivitelű, viszonylag könnyen nyomtatható kártyák iránt.<sup>68</sup> A harmincéves háború intenzív és innovatív propagandája a kártyaképekben rejlő lehetőséget is kiaknázta sokszor vaskos, de szellemes politikai gúnyrajzokkal.<sup>69</sup> Pfalzi Frigyes téli királyságát gúnyolta ki egy 36 lapból álló császárpárti kártyasorozat,<sup>70</sup> mely párhuzamba állította Pfalzi Frigyes cseh királyságát Bethlen Gábor magyar királyi címre való törekvésével. Pfalzi Frigyes cseh királysága ellen II. Ferdinánd udvara aktív és színvonalas propagandával lépett fel.<sup>71</sup> Egy-egy jól megkomponált gúnyképpel hosszútávon is megjegyezhetően adtak negatív képet az ellenfélről. Különösen 1620–1622 között és 1630–1631 körül nőtt meg a politikai gúnyképek száma, érzékelhetően Pfalzi Frigyes, majd pedig Gusztáv Adolf személyére koncentrálva.<sup>72</sup>

A kártyalapok külön-külön is markáns ítéletet fogalmaztak meg, de összképet is alkottak, mely képregényszerűen mutatta be az eseményeket. A kártyajelzések is a gúny eszközüvé váltak. A makk jelhez kapcsolható az éhes vaddisznók feltűnése, akik nem csak a fáról legelik le a makkot, hanem a gabonatermészként megjelenített Morvaországot is letapossák. A vaddisznó hol Frigyes, hol pedig eretnek feliratot visel, miközben a disznó a korabeli más emblémákon, részben Remete Szent Antal példájának köszönhetően, nem csak negatív jelentéssel szerepel.<sup>73</sup> Szélesebb körben elterjedt allegóriákon ugyanakkor sokszor a bujaság, a falánkság és az otrombaság jelképeként közismert.<sup>74</sup>

A háborús pusztításokat érzékeltetve lengyel, vallon és spanyol katonák is feltűnnek Morvaország gabonájának cséplőiként a sorozaton. A Magyar és a Cseh Királyság pedig virágzó fűrtként jelenik meg, s II. Ferdinánd is látható trónján ülve két fűrt között. A mester ezzel azt a virágzást jelképezi, amit a koronát kézben tartva cseh és magyar királyként valósíthatna meg. A lutheránus Vilmos György brandenburgi választófejedelem négy jelenetben is számárként látható, aki kezdetben egyszerű, békés számárként legelészgetett, majd felágaskodott, és harcra hívó dobot kezdett verni, miközben azonban elvesztette fülét és megsérült a lába is, végül pedig mindenét veszítve menekülnie kellett. A négy képet egy hatágú, kezdetben az égen látható szerencsecsillag kíséri, mely azonban a földre hullott.

Pfalzi Frigyes politikáját elítélő röplapokon több változatban is felbukkan az a példázat, miszerint egy gazdag réten nem tudott megosztózni a szarvas és a ló, így

<sup>68</sup> HOFFMANN-TIMANN-SCHOCH, 1993.

<sup>69</sup> HARMS, 1992.; SCHILLING, 1990.

<sup>70</sup> BOHATCOVÁ, 1966.; WECHSSLER, 1980.

<sup>71</sup> WOLF-HENKER-BROCKHOFF-STEINHERR-LIPPOLD, 2003.

<sup>72</sup> PAAS, 1985–2010. Vol. I–VI.; GÖRAN, 1960.; VARSÁNYI, 2005. 169–224.

<sup>73</sup> HENKEL-SCHÖNE, 1996. 544–555.

<sup>74</sup> RIPA, 1997. 136., 147., 243., 447., 453.

szembefordultak egymással, s a ló az embert hívta segítségül, aki leterítette a szarvast, de közben igába fogta a lovat.<sup>75</sup> Míg a röplapokon sokszor értelmezik is a fabulát a cseh rendek szabadságának elvesztéseként, a kártyalapokon nem „fordítják le” az elit számára közérthető képeket. II. Ferdinánd császárként a szívvel jelölt lapokon jelenik meg, illetve az érte hadba induló katonák is a szív jelzésű kártyákon jelentik ki, hogy édes a császáért meghalni, s egy szívvel jelzett kártyán mutatják be az 1621. július 17-én Érsekújvárnál elesett Bonaventure Longueval Buquoi császári tábornokot, aki a hűségéről biztosítja a császárt. A kártyasorozaton korai példáját fedezhetjük fel a 17. századi katolikus szív-kultusznak, hiszen a szív nemcsak a lapok jelzésére szolgál, hanem a katolikus hit győzelme is szívvel jelölt kártyán látható.<sup>76</sup> A szív-kultuszbán a megnövekedett természettudományos érdeklődés is szerepet játszott, mert – bár William Harvey 1628-ban publikálta a vérkeringésről szóló művét – felfedezése már 1616-ban ismert volt.<sup>77</sup> A szenvedéskultusz<sup>78</sup> mellett felerősödött a megismerés új útjaként a szenvedély szerepének hangsúlyozása. Johann Amos Comenius *A világ útvesztője, avagy a szív paradicsoma* című műve, mely az érzelmek, szenvedélyek szerepét is hangsúlyozta a világ megismerésében, szintén aktuális volt, hiszen 1622-ben jelent meg először.<sup>79</sup>

A szív mellett a szamár és a szőlő szimbólum is értelmezhető szakrális összefüggésben, de erősebbek az aktuális politikai utalások. Pfalzi Frigyes végül makkal díszített koronával a fején, majomként menekül egy csónakban „*Sic transit gloria mundi*” felirat alatt. A metszetek értelmezhetőek az állatszimbólumok felől, de megértésüket feliratok is segítik, melyek azonban nem német nyelvűek, mint a röplapokon megszokott, hanem rövid latin szentenciák, melyekkel inkább a műveltebb, iskolázottabb elitet célozzák meg.



6. kép: Bethlen Gábor gúnyrajza kártyalapon (MNM Történelmi Képcsarnok – részlet)



7. kép: Bethlen Gábor alakja az 1622 körüli kártyasorozatból (MNM Történelmi Képcsarnok – részlet)

<sup>75</sup> VARSÁNYI, 2007. 3., 132–177.

<sup>76</sup> Antoine Wierix 1624-ben elhunyt neves antwerpeni rézmetszőnek *Cor Jesu Amanti Sacrum* című, a Jézus-szíve kultuszra készült metszetsorozatára Hajnal Mátyás is reagált az 1620-as években. GALAVICS, 1994. 24–25.

<sup>77</sup> STOLBERG, 2004. 111–130.

<sup>78</sup> SZELESTEL, 2008. 245–255.; SZABÓ, 2008. 191–202.

<sup>79</sup> LACZHÁZI, 2007. 119–125.; GUENANCIA, 2003.

<sup>80</sup> HENCKEL-SCHÖNE, 1996. 534.

A kártyalapok gúnyrajzai elsősorban belpolitikai krízisekhez kapcsolódtak. A 17. század második felében az angol politikai élet fordulatai jelentek meg többször is kártyalapokon.<sup>81</sup> Az 1678-ban indított *Popish Plot*, a francia- és katolikusellenes politikai akció, mely egy fiktív „pápista összeesküvés” felszámolását tűzte ki célul, 1679-től több változatban is megjelent kártyasorozatokon. Az angol belpolitikában érdemben véleményt nyilvánító, szélesedő szavazóközönség meggyőzését intenzív pamfletháború kísérte,<sup>82</sup> mely közérthető műfajként a kártyasorozatokot is használta. A kártyajelenetek sok politikai információt is közvetítettek – megadva a nézőpontot is –, sokoldalúan felépítve az ellenségképet.

Az európai hatalmi erőviszonyok változásait értő módon, frappáns politikai allegóriákban megfogalmazó híres holland metsző, Romeyn de Hooghe is használta a kártyajátékot műfajként. „Királyok játékát” ígérő röplapja az 1688-as „dicsőséges forradalom” előzményeit mutatta be Orániai Vilmos érdekeinek megfelelően sajátos képregényként, kül- és belpolitikai változások szoros összefüggését hangsúlyozva.<sup>83</sup> Ez a „királyi játék” már nem szépen kivitelezett különleges játékasztalként jelent meg, hanem gúnyos kártyalapok formájában, melyekhez két- vagy háromsoros értelmező verseket mellékeltek. A 32 kép már nem szerepelt külön-külön kártyalapokon, hanem összegzésként, mert így áttekintést adott a sokféle színtérről, szereplőről, érzékeltetve a folyamatos változást és a különböző események összefüggéseit. A „királyi játék” a kártyalapokon megjelenített uralkodók, hadvezérek, politikai tényezők európai hatalmi erőviszonyok alakulásában játszott szerepét mutatta, legfontosabb külpolitikai eseményként a török elleni háború Buda visszafoglalását követő fordulatait elemezve. A nagy vesztesek között a török szultán, a nagyvezír, valamint a budai és az eszéki pasa mellett Thököly Imre is szerepelt, de a török elleni háború fontos alakjaként Batthyány II. Ádám is látható, amint Kanizsa blokádját vezeti. A jelenetsor a török feletti győzelem kapcsán nemcsak I. Lipót császár szerepét, hanem Lotharingiai Károly, Bádeni Lajos, Rüdiger Starhemberg, a császári sereg hadmérnökei, valamint a tengeri hadszíntér hadvezére, Francesco Morosini és Antonio Cornaro jelentőségét<sup>84</sup> is hangsúlyozta. A sorozat francia-, de nem katolikusellenes, a pápai hatalom nem negatívan jelent meg, éppen XI. Ince török elleni háborúban játszott diplomáciai és pénzügyi szerepe miatt. A leegyszerűsítő kártyajáték-szimbólum szatirikusan utalt a feltörekvő hatalmakra, azok számára mégis jelentőséget biztosított, hogy ezekben a pamfletszerű jelenetekben szerepeltek. A jogi és államelméleti képzettséggel is rendelkező Hooghe találó politikai allegóriája 1689-ben<sup>85</sup> és 1690-ben<sup>86</sup> is megjelent, aktualizált szövegekkel. Az 1690-es változatban a török ellentámadás hatására újfent nagy hangsúllyal szerepelt Thököly Imre és az ismét török kézre került várnak örvendő belgrádi pasa is. A Lipót császár triumfálását hirdető harmadik változatot már Philibert Bouttats szignálta a Habsburg befolyás alatt álló katolikus Antwerpenben. Valószínűleg a szellemes

<sup>81</sup> KUNZLE, 1973.

<sup>82</sup> KONTLER, 1997. 140–160.; BORÚS, 2009. 5–19.

<sup>83</sup> Nürnberg, Germanisches Nationalmuseum, Historisches Blätter Kapsel, 1314a.

<sup>84</sup> EICKHOFF, 2008. 399–405.

<sup>85</sup> *Konin-Spel Courant op't Jaer 1689*. Berlin, Staatsbibliothek, Preussischer Kulturbesitz, YA 670m.

<sup>86</sup> „Den Triumphierenden Keyser Leopoldus den I. Koninck-Brief.” Wien, Österreichische Nationalbibliothek, Flugblättersammlung, F 000204-B.

röplap korabeli elterjedését mutatja, hogy az 1687-es változat nürnbergi, az 1689-es berlini, míg az 1690-es bécsi gyűjteményben lelhető ma fel.

Bár talán a kártyajátékok kapcsán lehet legjobban megragadni a játékokkal kapcsolatos sokféle korabeli elvárás, más játékműfajoknál is kitapintható a többoldalú olvasat, a közérthetőnek tekintett politikai párhuzam. A széles körben elterjedt „libajáték” vonatkozásában szintén kis részletekben és összességében is megragadható, hogy miként tekintik a közéletre való felkészítés eszközének a fordulatokban gazdag játékot. A valószínűleg először 16. századi itáliai udvari környezetben elterjedt spirál alakú, útvesztőt felidéző játék 63 mezője a világban bolyongó, akadályokkal küzdő ember sorsát imitálta. A játék közkedveltsége miatt a harmincéves háború alatt a mindent letaroló, városokat elpusztító hadvezéreket jelenítették meg a libajáték pályáján végigvonuló játékosként, akik azonban a cél előtt kénytelenek mindenről lemondani. De a libajáték bekerült gyermekuralkodóknak és trónörökösöknek adott diplomáciai ajándékok, különleges látcsövek, kirakók, várak, sakkkészletek, játék katonák<sup>87</sup> közé is. Az 1687-ben kilencévesen magyar királlyá koronázott I. József számára adtak a magyar rendek ajándékként egy üvegpalatát, valamint egy egyedileg készített, kézzel festett libajátékot,<sup>88</sup> mely az uralkodás szépségeire, de nehézségeire, a kormányzás játékszabályaira is képletesen felhívta a figyelmet.

### *Felhasznált irodalom és rövidítések*

#### **AUER**

2007 AUER, Alfred: Fürstliche Kindheit vom 16. bis 18. Jahrhundert. In: *Prinzenrolle. Kindheit vom 16. bis 18. Jahrhundert*. (Kiállítási katalógus: Innsbruck: Schloss Ambras.) Hrsg.: SEIPEL, Winfried. Wien, Kunsthistorisches Museum-MVK-ÖTM, 2007. 9–11.

#### **AUGUST**

1663 AUGUST, Braunschweig-Lüneburg Herzog II.: *Ludus Latruncularum. Stein oder Schachspiel vermehrt und verbessert*. Frankfurt, Hermsdorff, 1663.

#### **BALÁZS-KRÁSZ-KURUCZ**

2007 *Hétköznapi élet a Habsburgok korában*. Szerk.: H. BALÁZS Éva – KRÁSZ Lilla – KURUCZ György. Budapest, Corvina, 2007.

#### **BECKER-CANTARINO**

1997 BECKER-CANTARINO, Barbara: Frauenzimmer Gesprächspiel. Geselligkeit, Frauen und Literatur im Barockzeitalter. In: *Geselligkeit und Gesellschaft um Barockzeitalter*. Hrsg.: ADAM, Wolfgang. Wiesbaden, Harrassowitz, 1997. (*Wolfenbütteler Arbeiten zur Barockforschung*, 28.) 17–41.

#### **BENE**

1999 BENE Sándor: *Theatrum politicum. Nyilvánosság, közvélemény és irodalom a kora újkorban*. Debrecen, Kossuth Egyetemi Kiadó, 1999.

<sup>87</sup> ENDREI-RIDOVICS-TOMKA, 2004. 435–442.; R. VÁRKONYI, 1989. 48–56.; RUPPELT, 1992. 9–12.; PÉTER, 1996. 34–35.; AUER, 2007. 9–11.; SANDBICHLER, 2007. 141–143.; BOTT, 1985. 51–55.

<sup>88</sup> HAIDER-RÓZSA, 1988. 275–300.; HAIDER, 2004. 112.; R. VÁRKONYI, 1989. 225–231.

**BENE**

- 2002 BENE Sándor: Politika, paráznaság és házasságtörés a magyar irodalmi hagyományban. Bethlen Miklós Velencében. In: *Ámor, álom és mámor. A szerelem a régi magyar irodalomban és a szerelem ezredéves hazai kultúrtörténete*. Szerk.: SZENTMÁRTONI SZABÓ Géza. Budapest, Universitas, 2002. 299–324.
- 2007 BENE Sándor: Eszmetörténet és irodalomtörténet. A magyar politikai hagyomány kutatása. *BUKSZ*, 19. (2007) 1. sz. 50–64.

**BEREND**

- 1993 *Kártyalexikon*. Főszerk.: BEREND Mihály. Budapest, Akadémiai, 1993.

**BETHLEN**

- 1980 BETHLEN Miklós: Élete leírása magától. In: *Kemény János és Bethlen Miklós művei*. Sajtó alá rendezte: V. WINDISCH Éva. Budapest, Szépirodalmi, 1980.

**BOHATCOVÁ**

- 1966 BOHATCOVÁ, Mirjam: *Irrgarten der Schicksale. Einblattdrucke von Anfang des Dreissigjährigen Krieges*. Prag, Artia, 1966.

**BORSA**

- 1964 BORSA Gedeon: Hol és mikor nyomták az eddig ismert két legrégebb magyar sorsvető könyvet? *Magyar Könyvszemle*, 80. (1964) 4. sz. 348–354.
- 1966 BORSA Gedeon: A Fortuna sorsvető könyv eredete és utóélete. *Magyar Könyvszemle*, 82. (1966) 1. sz. 75–81.

**BORÚS**

- 2009 BORÚS György: A pápista összeesküvés és a kizárási válság Angliában, 1678–1681. *Aetas*, 24. (2009) 3. sz. 5–19.

**CERSOWSKY**

- 1997 CERSOWSKY, Peter: Kartenspiel und Lehre. Zur Antiquiteten Karthe des Johannes Praetorius. In: *Geselligkeit und Gesellschaft um Barockzeitalter*. Hrsg.: ADAM, Wolfgang. Wiesbaden, Harrassowitz, 1997. (*Wolfenbütteler Arbeiten zur Barockforschung*, 28.) 483–493.

**DRESCHER**

- 2000 DRESCHER, Georg: Kartenspiel des Peter Flötner. In: *Kaiser Karl V und seine Zeit*. (Kiállítási katalógus: Schweinfurt: Bibliothek Otto Schäfer.) Hrsg.: DILLER, Stephan. Bamberg, Universitäts-Verlag, 2000. 162–163.

**DUCHHARDT**

- 1997 DUCHHARDT, Heinz: *Balance of Power und Pentarchie: International Beziehungen 1700–1785*. Paderborn-München-Wien-Zürich, Schöningh, 1997. (*Handbuch der Geschichte der internationalen Beziehungen*, 4.)

**EICKHOFF**

- 2008 EICKHOFF, Ekkehard: *Venedig, Wien und die Osmanen Umbruch in Südosteuropa 1645–1700*. Stuttgart, Klett-Cotta, 2008.

**ENDREI-ZOLNAY**

- 1986 ENDREI Walter – ZOLNAY László: *Társasjáték és szórakozás a régi Európában*. Budapest, Corvina, 1986.

**ENDREI-RIDOVICS-TOMKA**

- 2004 ENDREI Walter – RIDOVICS Anna – TOMKA Gábor: Játék. In: *Magyar művelődéstörténeti Lexikon*. IV. kötet. Főszerk.: KÖSZEGHY Péter. Budapest, Balassi, 2004. 435–442.



**ESEER**

- 2002 ESEER, Thomas: Ein Leuchter, drei Rätsel, ein Kartenspiel. Nürnberger Kunst in Italien In: *Quasi Centrum Europae. Europa kauft in Nürnberg 1400–1800*. Hrsg.: MAUÉ, Harmann – ESEER, Thomas – HAUSCHKE, Sven – STOLZENBERGER, Jana. Nürnberg, Germanische Nationalmuseum, 2002. 45–71.

**G. ETÉNYI**

- 2009 G. ETÉNYI Nóra: *Pamflet és politika. A hatalmi egyensúly és Magyarország a 17. századi német propagandában*. Budapest, L'Harmattan, 2009.

**FAUSER**

- 1997 FAUSER, Markus: Klatschrelationen im 17. Jahrhundert. In: *Geselligkeit und Gesellschaft um Barockzeitalter*. Hrsg.: ADAM, Wolfgang. Wiesbaden, Harrassowitz, 1997. (*Wolfenbütteler Arbeiten zur Barockforschung*, 28.) 391–399.

**GÖRAN**

- 1960 GÖRAN, Rystad: *Kriegsnachrichten und Propaganda während des Dreissigjährigen Krieges. Die Schlacht Nördlingen in den gleichzeitigen, gedruckten Kriegsberichten*. Lund, Gleerup, 1960.

**GUENANCIA**

- 2003 GUENANCIA, Pierre: Szenvedély és szabadság Descartes-nál. Ford.: Boros Gábor. In: *Ész és szenvedély. Tanulmányok a XVII. századi filozófia köréből*. Szerk.: BOROS Gábor. Budapest, Áron, 2003.

**HAIDER–RÓZSA**

- 1988 HAIDER Edit – RÓZSA György: Das „Gänsepiel“ Joseph I. In: *Laurus Austriaco Hungarica. Literarische Gattungen und Politik in der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts*. Hrsg.: KÖPE-CZI, Béla – TARNAI, Andor. Budapest, Akadémiai; Wien, Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, 1988. (*Schriftenreihe des Österreichisch-Ungarischen Gemischten Kommission für Literaturwissenschaft*, 1.) 275–300.

**HAIDER**

- 2004 HAIDER Edit: A gyermekfővel magyar királlyá koronázott I. József történelmi játéka. In: *Játszani jól! Történelmi barangolás a játékok birodalmában*. (Kiállítási katalógus: Budapest: Budapesti Történelmi Múzeum. Szeged: Móra Ferenc Múzeum). Szerk.: D. MATUZ Edit – RIDOVICS Anna. Budapest, Budapesti Történelmi Múzeum; Budapest, Magyar Nemzeti Múzeum; Szeged, Móra Ferenc Múzeum, 2004. 95–112.

**HAMANN**

- 1990 *Habsburg lexikon*. Szerk.: HAMANN, Brigitte. Ford.: Bölskei Erzsébet. Budapest, Új Génius, 1990.

**HARMS**

- 1992 HARMS, Wolfgang Harms: Feindbilder im illustrierten Flugblatt der frühen Neuzeit. In: *Feindbilder. Die Darstellung Gegners in der politischen Publizistik des Mittelalters und der Neuzeit*. Hrsg.: BOSBACH, Franz. Köln–Weimar–Wien, Böhlau, 1992.

**HELTAI**

- 2005 HELTAI János: Nyomtatott vallási vitairatok Magyarországon a 17. század első felében (1601–1655). In: *„Tenger az igaz hitről való egyenetlenségek vitatásának eláradott özöne...” Tanulmányok XVI–XIX. századi hitvitáinkról*. Szerk.: HELTAI János – TASI Réka. Miskolc, Miskolci Egyetem BTK, 2005. 115–174.
- 2007 HELTAI János: Kis Imre és Pósházi János hitvitája a kálvinista vallás régiségéről. Könyvészeti tanulmány I–II. *Magyar Könyvszemle*, 123. (2007) 2–3. sz. 169–184., 310–343.

**HENKEL-SCHÖNE**

- 1996 HENKEL, Arthur – SCHÖNE, Albrecht: *Emblemata. Handbuch zur Sinnbildkunst des XVI. und XVII. Jahrhunderts*. Stuttgart–Weimar, Metzler, 1996.

**HOFFMANN**

- 1972 HOFFMANN, Detlef: *Spielkarten*. (Gyűjteményi katalógus: Frankfurt am Main: Historisches Museum.) Frankfurt am Main, Weisbecker, 1972. 107–112.  
1995 HOFFMANN, Detlef: *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*. Marburg, Jonas-Verlag, 1995.

**HOFFMANN-TIMANN-SCHOCH**

- 1993 *Altdeutsche Spielkarten, 1500–1650*. (Kiállítási katalógus: Leinfelden-Echterdingen: Spielkartenmuseum. Nürnberg: Germanischen Nationalmuseum.) Hrsg.: HOFFMANN, Detlef – TIMANN, Ursula – SCHOCH, Rainer. Nürnberg, Germanisches Nationalmuseum, 1993.

**HUBAY**

- 1948 HUBAY Ilona: *Röplapok, újságlapok, röpiratok az Országos Széchényi Könyvtárban, 1480–1718*. Budapest, Országos Széchényi Könyvtár, 1948.

**KUNISCH**

- 1997 KUNISCH, Johannes: *Absolutismus und Öffentlichkeit*. In: *Öffentlichkeit im 18. Jahrhundert*. Hrsg.: JÄGER, Wolf. Göttingen, Wallstein, 1997. 33–49.

**IVANCAN**

- 1906 IVANCAN Lajos: Zrínyi Katalin grófnő sorsvető-könyve. *Magyar Könyvszemle*, 14. (1906) 3. sz. 232–240.

**JÉKELY**

- 2006 JÉKELY Zsombor: Kártyasorozat királya az Ambraser Hofjagdspiel kártyasorozatából. In: *Sigismundus rex et imperator. Művészet és kultúra Luxemburgi Zsigmond korában 1387–1437*. (Kiállítási katalógus: Budapest: Szépművészeti Múzeum. Luxemburg: Musée national d'histoire et d'art.) Szerk.: TAKÁCS Imre. Mainz, Philipp von Zabern, 2006. 162–163.

**KÉRY**

- 1972 KÉRY Bertalan: *Kaiser Sigismund. Ikonographie*. Wien–München, Schroll, 1972.

**KIS**

- 2008 KIS Domokos Dániel: Szathmáry Király Ádám hivatalos naplója és Rákóczi Confessiója. In: *Portré és imázs. Politikai propaganda a kora újkorban*. Szerk.: G. ETÉNYI Nóra – HORN Ildikó. Budapest, L'Harmattan, 2008. 207–237.

**KABDEBÓ**

- 1876 KABDEBÓ, H.: Ein Kartenspiel als historisches Denkmal. *Mitteilungen der k.k. Central-Commission zur Erforschung und Erhaltung der Kunst- und historischen Denkmale Wien*, 2. (1876) 29–31.

**Koháry**

- 2000 *Rozsnyai Dávid, Koháry István, Petrőczy Kata Szidónia és Kőszeghy Pál versei*. Sajtó alá rendezte.: KOMLOVSZKI Tibor – S. SÁRDI Margit. Budapest, Balassi, 2000. (*Régi Magyar Költők Tára*, 16.)

**KOLTAI**

- 2001 KOLTAI András: *Magyar udvari rendtartás. Utasítások és rendeletek, 1617–1708*. Budapest, Osiris, 2001.

**KONTLER**

1997 KONTLER László: *Az állam rejtelmei. Brit konzervatívizmus és a politika kora újkori nyelvei.* Budapest, Atlantisz, 1997.

**KORENY-HOFFMANN-KOPP**

1974 KORENY, Fritz – HOFFMANN, Detlef – KOPP, Peter F.: *Spielkarten. Ihre Kunst und Geschichte in Mitteleuropa.* (Kiállítási katalógus: Bécs, Albertina.) Wien, Albertina, 1974.

**KUNZLE**

1973 KUNZLE, David: *History of the Comic Strip. Vol. I.: The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet, 1450–1825.* Los Angeles–Berkeley, University of California Press, 1973.

**LACZHÁZI**

2007 LACZHÁZI Gyula: A karteziánus szenvedélyelmélet magyar recepciójáról. *Kellék*, 14. (2007) 32. sz. 119–125.

**MAJLÁTH**

1888 MAJLÁTH Béla: A sorsvető könyvek és egy ismeretlen 16. századi magyar Fortuna. *Magyar Könyvszemle*, 13. (1888) 1. sz. 1–46.

**MAROSI**

2006 MAROSI Ernő: Reformatio Sigismundi – Művészeti és politikai reprezentáció Luxemburgi Zsigmond környezetében. In: *Sigismundus rex et imperator. Művészet és kultúra Luxemburgi Zsigmond korában 1387–1437.* (Kiállítási katalógus: Budapest: Szépművészeti Múzeum. Luxemburg: Musée national d'histoire et d'art.) Szerk.: TAKÁCS Imre, Mainz, Philipp von Zabern, 2006. 24–37.

**NÉMETH**

1994 NÉMETH S. Katalin: Fiktív német beszélgetések Magyarországról. Johann Georg Schielen írásai, 1683. *Irodalomtörténeti Közlemények*, 89. (1994) 1. sz. 1–18.

**NIEDERHAUSER**

2004 NIEDERHAUSER Emil: *Mária Terézia élete és kora.* Budapest, Pannonica, 2004.

**PAAS**

1985–2010 PAAS, John Roger: *The German Political Broadsheet 1600–1700.* Vol. I–X. Wiesbaden, Harrasowitz, 1985–2010.

**PEIL**

2008 PEIL, Dietmar: Titelkupfer/Titelblatt – ein Programm? Beobachtungen zur Fuktion von Titelkupfer und Titelblatt in ausgewählten Beispielen aus dem 17. Jahrhundert. In: *Die Pluralisierung des Paratextes in der Frühen Neuzeit. Theorie, Formen, Funktionen.* Hrsg.: AMMON, Frieder von – VOGEL, Herfried. Berlin, LIT Verlag, 2008. 301–336.

**PÉTER**

1995 PÉTER Katalin: A jezsuiták működésének első szakasza Sárospatakon. In: PÉTER Katalin: *Papok és nemesek. Magyar művelődéstörténeti tanulmányok a reformációval kezdődő másfél évszázadból.* Budapest, Ráday Gyűjtemény, 1995. 186–199.

1996 PÉTER Katalin: A gyermek első tíz esztendeje. In: PÉTER Katalin: *Gyermek a kora újkori Magyarországon. „adott Isten hozzánk való szeretetiből... egy kis fraucimmerecskét nekünk.”* Budapest, MTA Történettudományi Intézete, 1996. 15–50.

**PILLIAS**

- 1939 PILLIAS, Émile: Le jeu de l'Hôtel de Transylvanie. In: PILLIAS, Émile: Études sur Francois II Rákóczi, Prince de Transylvanie. Paris, E. Leroux, 1939. (*Bibliothèque des Études hongroises*, 8.) 83–107.

**RADAU–HIMMELHEBER**

- 1991 *Spielkarten*. (Gyűjteményi katalógus: München: Bayerisches Nationalmuseum.) Hrsg.: RADAU, Sigmar – HIMMELHEBER, Georg. München–Berlin, Deutsche Kunstverlag, 1991.

**RIPA**

- 1997 RIPA, Cesare: *Iconologia*. Szerk.: SAJÓ Tamás. Budapest, Balassi, 1997.

**RÓZSA**

- 1964 RÓZSA György: Eine Darstellung des italienischen Zeitungsverkäufers aus dem 17. Jahrhundert. *Gutenberg Jahrbuch*, 39. (1964) 324–327.

**RÓZSA**

- 1979 RÓZSA György: Buda visszafoglalása Itália egykorú művészetében. *Folia Historica*, 7. (1979) 39–61.

**RUPPELT**

- 1992 *Spielerische Seiten. Spiele und Spielebücher in der Herzog August Bibliothek*. Hrsg.: RUPPELT, Georg. Wolfenbüttel, Herzog August Bibliothek, 1992.

**SANDBICHLER**

- 2007 SANDBICHLER, Veronika: „kurzweyl nach der Kinder gewonheit“ – der Prinzen höfisch Zeitvertreib: Turnier, Sprot, Spiel. In: *Prinzenrolle. Kindheit vom 16. bis 18. Jahrhundert*. (Kiállítási katalógus: Innsbruck: Schloss Ambras.) Hrsg.: SEIPEL, Winfried. Wien, Kunsthistorisches Museum–MVK–ÖTM, 2007. 81–146.

**SCHILLING**

- 1990 SCHILLING, Michael: *Bildpublizistik der frühen Neuzeit. Aufgaben und Leistungen des illustrierten Flugblatts in Deutschland bis um 1700*. Tübingen, Niemeyer, 1990.

**SCHMIDT**

- 2004 SCHMIDT, Georg: Das Reich und Europa in deutschsprachigen Flugschriften. Überlegungen zur Rasonierenden Öffentlichkeit und politischen Kultur im 17. Jahrhundert. In: *Europa im 17. Jahrhundert. Ein politischer Mythos und seine Bilder*. Hrsg.: BUSSMANN, Klaus – WERNER, Elka Anna. Stuttgart, Franz Steiner, 2004. 119–149.

**SCHMITT–APPENZELLER**

- 1992 SCHMITT, Elmer – APPENZELLER, Berhard: *Balthasar Kühn: Buchdruckerei und Verlag Kühn. Ulm, 1637–1736*. Weissenhorn, Konrad, 1992.

**SCHUMANN**

- 1998 SCHUMANN, Jutta: Das politisch-militärische Flugblatt in der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts als Nachrichtenmedium und Propagandamittel. In: *Das illustrierte Flugblatt in der Kultur des Frühen Neuzeit*. Hrsg.: HARMS, Wolfgang – SCHILLING, Michael. Frankfurt am Main, Peter Lang, 1998. 246–247.

**STIELER**

- 1969 STIELER, Kaspar: *Zeitungs Lust und Nutz*. Bremen, Schünemann, 1969. (*Sammlung Dieterich*, 324.)

**STOLBERG**

- 2004 STOLBERG, Michael: Frühneuzeitliche Heilkunst und ärzliche Atorität. In: *Macht des Wissens. Die Entstehung der modernen Wissensgesellschaft*. Hrsg.: DÜLMEN, Richard van – RAUSCHENBACH, Sina. Köln-Weimar-Wien, Böhlau Verlag, 2004. 111-130.

**STOLLEIS**

- 1990 STOLLEIS, Michael: Arcana Imperii und Ratio Status. Bemerkungen zur politischen Theorie des frühen 17. Jahrhunderts. In: *Staat und Staaträson in der Frühen Neuzeit*. Hrsg.: STOLLEIS, Michael. Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1990. 37-72.

**STRAUSS**

- 1974 STRAUSS, Walter L.: *The German Single-Leaf Woodcut 1500-1550*. Ed.: STRAUSS, Walter L. New York, Hacker Art Books, 1974.

**SZABÓ**

- 2008 SZABÓ Péter: Adalék a fizikai fájdalom történetéhez a 17. századi Magyarországon. Szent Bernát szenvedéskultusza és a hazai recepció. In: SZABÓ Péter: *Jelkép, rítus, udvari kultúra. Reprezentáció és politikai tekintély a kora újkori Magyarországon*. Budapest, L'Harmattan, 2008. 191-202.

**SZELESTEI**

- 2008 SZELESTEI N. László: A magyarországi Jézus Szíve-tisztelet kezdeteiről. in: *Historicus Societatis Jesu. Szilas László emlékkönyv*. Szerk.: MOLNÁR Antal – SZILÁGYI Csaba – ZOMBORI István. Budapest, Magyar Egyháztörténeti Enciklopédia Munkaközösség-Historia Ecclesiastica Hungarica Alapítvány, 2007. (METEM-Könyvek, 62.) 245-255.

**TÁTRAI**

- 2006 TÁTRAI Vilmos: Luxemburgi Zsigmond alakja korának itáliai művészetében. In: *Sigismundus rex et imperator. Művészet és kultúra Luxemburgi Zsigmond korában 1387-1437*. (Kiállítási katalógus: Budapest: Szépművészeti Múzeum. Luxemburg: Musée national d'histoire et d'art.) Szerk.: TAKÁCS Imre. Mainz, Philipp von Zabern, 2006. 143-152.

**TÓTH**

- 2003 TÓTH Ferenc: Bujdosó vagy száműzött? A Rákóczi emigráció a történelem tükrében. *Magyar Tudomány*, 48. (2003) 6. sz. 678-685.

**R. VÁRKONYI**

- 1977 R. VÁRKONYI Ágnes: Zrínyi Péter és felesége, Frangepán Katalin a szerencse forgandóságát szemlélik. In: *Magyarország története képekben*. Szerk.: KOSÁRY Domokos. 3. kiad. Budapest, Gondolat, 1977. 251.
- 1989 R. VÁRKONYI Ágnes: *A fejedelem gyermekkora*. Budapest, Móra, 1989.
- 1999 R. VÁRKONYI Ágnes: A tájékoztatás hatalma. In: *Információáramlás a magyar és török végvári rendszerben*. Szerk.: PETERCSÁK Tivadar – BEREZC Mátyás. Eger, 1999. (*Studia Agriensia*, 20.) 9-33.

**VARSÁNYI**

- 2005 VARSÁNYI Krisztina: Bethlen Gábor a korabeli német nyelvű hírlevelek és vásári kiadványok tükrében. *Sic Itur ad Astra*, 19. (2005) 1-2. sz. 169-224.
- 2007 VARSÁNYI Krisztina: Bethlen Gábor megjelenése a korabeli röplapokon. *KÚT*, 6. (2007) 3. sz. 132-177.

**VAYER**

- 1962 VAYER Lajos: *Masolino és Róma. Mecénás és művész a reneszánsz kezdetén*. Budapest, Képzőművészeti Alap Kiadó Vállalat, 1962.

**VD 17**

*Verzeichnis deutscher Drucke des 17. Jahrhunderts.* [<http://www.vd17.de>]

**WEBER**

1994 WEBER, Johannes: *Götter-Both Mercurius: die Urgeschichte der politischen Zeitschrift in Deutschland.* Bremen, Temmen, 1994.

**WECHSSLER**

1980 *Flugblätter. Aus der Frühzeit der Zeitung. Gesamtverzeichnis der Flugblatt-Sammlung des Kurpfälzischen Museums der Stadt Heidelberg.* Hrsg.: WECHSSLER, Sigfrid. Heidelberg, Museum der Stadt Heidelberg, 1980.

**WELKE**

1981 WELKE, Martin: Gemeinsame Lektüre und frühe Formen von Gruppenbildungen im 17. und 18. Jahrhundert. Zeitungslesen in Deutschland. In: *Lesegesellschaften und bürgerliche Emanzipation. Ein europäischer Vergleich.* Hrsg.: DANN, Otto. München, Beck, 1981. 29–53.

**WILCKENS**

1986 WILCKENS, Leonie von: *Spiel, Spiele, Kinderspiel.* (Kiállítási katalógus: Nürnberg: Germanisches Nationalmuseum.) Nürnberg, Germanisches Nationalmuseum, 1986.

**WITZMANN**

1983 WITZMANN, Reingard: *Das Spiel der Mächtigen. Der Türkenkrieg von 1683.* Wien, Piatnik, 1983.

**WOLF-HENKER-BROCKHOFF-STEINHERR-LIPPOLD**

2003 WOLF, Peter – HENKER, Michael – BROCKHOFF, Evamaria – STEINHERR, Barbara – LIPPOLD, Stephan: *Der Winterkönig. Friedrich V. Der letzte Kurfürst aus der Oberen Pfalz.* Amberg, Heidelberg, Prag, Den Haag. (Kiállítási katalógus: Amberg: Stadtmuseum.) Augsburg, Haus der Bayerischen Geschichte, 2003.

**WÖRNER**

2010 WÖRNER, Ulrike: *Die Dame im Spiel. Spielkarten als Indikatoren des Wandels von Geschlechterbildern und Geschlechterverhältnissen an der Schwelle zur Frühen Neuzeit.* Münster–New York–München–Berlin, Waxmann, 2010.

**ZOLLINGER**

1996 ZOLLINGER, Manfred: *Bibliographie der Spielbücher des 15. bis 18. Jahrhunderts.* Bd. 1. 1473–1700. Stuttgart, Hiersemann, 1996.

**ZOLNAY**

1928 ZOLNAY Vilmos: *A kártya története és a kártyajátékok.* Budapest, Pfeifer, 1928.

**ZSOLDOS**

1980 ZSOLDOS Benő: *A játékkártya története.* Budapest, Gondolat, 1980.

Thierry Depaulis

## A rulett eredete<sup>1</sup>

**A**RULETT a világ kaszinóinak emblemikus játéka, amely sokáig a szerencsejáték kizárólagos metaforája volt, a történészek érdeklődésére viszont alig tartott számot. A játék elnevezése vitathatatlanul francia eredetű, hiszen ebben az alakban találjuk meg az európai és más nyelvek nagy részében. A 18. század elején felbukkanó játék szabályai Párizsban kezdtek el kialakulni, majd 1800 körül nyerték el végleges formájukat. A fennmaradt források lehetővé teszik, hogy nyom kövessük a rulett pályafutását, és egy hipotézist állítsunk föl az eredetére vonatkozóan.

### A rulett előzményei

Működése és szabályrendszere alapján a rulett a lutrijátékok nagy családjába tartozik, vagyis a vonzereje abban rejlik, hogy a játékos reménykedhet egy vagy több általa megtett szám véletlenszerű kisorsolásában. A lutrijátékok kiterjedt kategóriájába tartoznak a széles közönséget megcélzó változatok (minden szelvény vagy számsorsolás segítségével lebonyolított játék, így a *Lotto di Genova*, a lottó, a tombola stb.), valamint több asztali játék is. Az asztali játékok esetében néhány játékost gyűjtenek egy számozott mezőkre osztott tábla köré. A lutri jellegű táblajátékok tovább csoportosíthatók egyszerű és többletes játékokra. Utóbbiak, amelyek közé kétségkívül besorolható a rulett is, megjelenésük idején egy új, korábban ismeretlen lehetőséget kínáltak: a játékos egyszerre több szomszédos mezőre tette meg a tétjeit, így a kockázatot is eloszthatta.<sup>2</sup> A sorsoláshoz használt eszköznek nincs jelentősége: lehetnek összegöngyölt cédulák, számozott golyók, négyszögesen rovátkolt edényfeleségek, számok, amelyeket véletlenszerűen dob ki egy gépezet, vagy akár különleges kockák.

Valószínűleg 1600 körül Katalóniában az *hoca* játék (katalánul *auca*) révén egy kifinomultabb lutrijáték született meg. Az alapkellékei: egy papírlap, amelyet 48 – különböző szimbólumokkal díszített – rubrikára osztottak fel, és a hozzá tartozó 48 cédula voltak. Ezeket összehajtogatva egy zsákba helyezték, majd onnan húzták ki a számokat. A helyi hatóságok a 17. század folyamán többször is szigorúan betiltották a játékot: Gironában 1604-ben, majd 1608-ban, Barcelonában 1633-ban,

<sup>1</sup> Les Origines De La Roulette. In: *Glück und Spiel – glücklich durch Spiele?* Hrsg.: BAUER, Günther G. München-Salzburg, Katzwichler, 1993. (*Homo ludens*, 3.) 115–127.

<sup>2</sup> 1987-ben jelent meg egy tanulmányom ezekről az eddig kevésbé ismert játékfajtákról: DEPAULIS, 1987a.; DEPAULIS, 1987b.

1640–1642-ben stb.<sup>3</sup> A Franciaországban *hoca* írásmóddal feltűnt játék nagy népszerűsége tette szert a 17. század második felében. Pontos leírást adott „Katalónia igaz és valódi hoca játékaról” Étienne Loison 1659-ben Párizsban kiadott értekezése, a *La maison académique*. Eszerint a játék kellékei egy 30 (tehát a katalán változattól eltérően nem 48) mezős tábla, valamint 30 lapított fagolyó. Lehetett játszani a teljes táblán vagy annak a felén, harmadán, negyedén stb. Az *hocát* többször is betiltották: csak 1661-ből két „az *Hocca* [sic] játék ellen” hozott határozatot is ismerünk, továbbá egy rendőrségi végzést 1664-ből és egy-egy, rendőrség által kiadott rendeletet 1671-ből és 1676-ból. 1681-ben, 1687-ben, 1690-ben, 1691-ben és 1694-ben további határozatok és rendeletek tiltották be szigorúan – és úgy tűnik, hiába – ezt a szörnyű játékot, amelyet Pierre Richelet a következőképpen definiált a *Dictionnaire français*-ban (Genf, 1680): „Hoca, *fn. hn.* Katalóniából származó játék. 30 pontot jelölnek ki egy táblán, és 30 golyóval játszóznak, amelyek mindegyikébe egy számmal ellátott pergamencédulát rejtnek. A játék során egy zsákban megkeverik a golyókat, majd kihúznak közülük egyet, és mindenki szeme láttára széthajtják a benne lévő cédulát, hogy kiderüljön, mit nyernek vagy veszítenek.” 1717. december 7-én újabb rendelet tiltotta be, és ezúttal az *hoca* el is tűnt. A játékot csak irodalmi forrásokból ismerjük; fennmaradt példányról nincs tudomásom.

Az *hoca* és a *biribi* közötti határ elmosódik. Utóbbi a katalán játék itáliai változata lehetett: ugyanolyan szabályok alapján, ugyanazokkal a kellékekkel játszották a *biribit* is, amelyhez ugyanaz a kétes hírnév tapadt. Tény, hogy Giovanni Battista De Luca *Il dottor volgare, ovvero il compendio di tutta la legge civile, canonica, feudale e municipale...* (A népnyelven szóló doktor, avagy minden polgári, kánonjogi, feudális és önkormányzati törvény kompendiuma) című értekezésében (7. könyv, Róma, 1673) túl nagy kockázatosságuk okán ítélte el az olyan időtöltéseket, „mint ama játék, amit *pribisnek* vagy *aucának* hívnak”. A Savoya területén már 1665-ben ismert – és szabályozott<sup>4</sup> – *biribi* a 18. században érte el népszerűsége csúcsát, mikor is a fáraó mellett a legelterjedtebb és a korszak emlékirataiban a legtöbbször említett szerencsejáték volt. Később egy nyitható elefántcsont félgömbbel fedték le a zsákot, hogy megnehezítsék a gyakran csalásra vetemedő bankosok dolgát. Közben a *biribinek* több – néha más nevet viselő – változata alakult ki, amelyek esetében a mezők száma eltért: a játék klasszikus itáliai változatát eleinte egy 42 mezős táblán úzték, de a szám hamarosan – és mint kiderült, véglegesen – 36-ra csökkent. Ez a típus vált általánossá a 18–19. század során.<sup>5</sup> Franciaországban a 18. század elején – elsőként 1719-ben – tűnt fel a *biribi* 70 (esetenként 64) mezővel. Éppen ezekből az évekből ismerjük a rulett első említéseit.

<sup>3</sup> Lásd: AMADES–COLOMINES–VILA, 1931.; DEPAULIS, 1987c. 11.

<sup>4</sup> A Savoyai Hercegség számvevőkamarájának 1665. július 28-i keltezésű manifesztuma Marc-Aurelio Anselmót bízta meg, hogy végezze el a „*de' biribissi di balle 20, 22, 24, 28, 32, 36, 38, 40, 48, 50, 60, 70, 80*” játékok szabályozását. (DUBOIN, 1818–69. t. 6, liv. xi., tit. 34.) A *biribit* végül 1666 januárjában tiltották be, ugyanakkor, amikor a „*hoc di Catalogna*”-t is (amelyet 1663-ban egyszer már tiltólistára helyeztek).

<sup>5</sup> DEPAULIS, 1987c. 13.



## A rulett legkorábbi említései

A rulett (*roulette*) szó természetesen már a játék kialakulása előtt is ismert volt. A késő latin *rotella* szóból ered, amelyből a *roulle* (kis kerék, korong) főnév és a *rouler* (gurulni) ige is származik. Elsődleges jelentése (kis kerék; *petite roue*) már az ófrancia nyelvben is megtalálható volt, és ma is széles körben használatos minden kisméretű, kerek tárgyra, amely a tengelye körül forog. Mielőtt még a szerencsejáték megnevezésére használták volna, a „*roulette*” szó utalt egy XIV. Lajos számára kitalált sajátos szórakozási formára: a hullámvasút korai változatának beillő kerek, síneken guruló karosszékre is.

A bennünket érdeklő *roulette* szabályai a 18. század elején még nem alakultak ki teljesen. Ezt bizonyítja többek között az 1765-ben megjelent Nagy Francia Enciklopédia 14. kötete: „*Rulett (játék). Kicsi fekete és fehér színű, számozott kapukra osztott nagy kör. Az elefántcsont golyóbist, amelyet bedobnak a körbe, és amely a játékosok sorsáról hivatott dönteni, egy kis csatornán keresztül vezetik be a játékba, majd miután ez a golyó néhányszor a falba ütközött, megállapodik vagy a fekete, vagy a fehér kapuban. Ha a golyó a megfelelő színű kapuban köt ki, a játékos nyer, ha pedig a másikban, akkor veszít. (D. J. [Louis de Jaucourt – Th. D.])*” Megállapíthatjuk, hogy a rulett középső része itt csupán egy „*kicsi fekete és fehér színű, számozott kapukra osztott nagy kör*”. Arról azonban nem szól a forrás, hogy ez a kör forogna is egy tengely körül.

Ezt erősíti meg Ange Goudar *Histoire des Grecs ou de ceux qui corrigent la fortune du jeu* (A Görögök története, avagy azoké, akik a forgandó szerencsét igazítják) című könyve (Hága, 1757), amelyben sajátosan mesél a rulett kialakulásának első állomásairól: „*A Gêvre- és a Soissons-palota forradalmi változások helyszíneivé váltak, már ami a Görögöket [vagyis a csalókat – Th. D.] illeti. [...] A Rulett azonban érinthetetlennek tűnt. Ezt a játékot eredetileg arra találták ki, hogy a Közönség teljes biztonságban játszhasson a pénzével. [...] Ám egy mértantudós Görög talált egy módot [a csalásra – V. D.]. Olyan Rulettet készített, ahol az egyik szín Mezői nagyobbak voltak a másik szín Mezőinél, a beavatottak tehát azokkal a golyókkal játszottak, amelyeknek a Mezői nagyobbak voltak, jelentős előnyre tévén így szert*”. (I. köt. 5.) A jegyzetben tovább pontosít a szerző: „*A Mezők fehérek és feketék voltak, ha tehát, teszem azt, a fekete Mezőket megnagyobbították a fehérekhez képest, akkor előnybe került az, aki tudott a csalásról, hiszen akkor ő a fehér golyót választotta, amely könnyebben célba talált*.”

A Goudar által említett Gêvre- és Soissons-palota két játékbarlang volt, a modern kaszinók valódi előfutárai, amelyek XIV. Lajos szigorú tiltásai ellenére 1715-től 1741-es bezárásukig az igazságszolgáltatás kivételes kegyét élvezték.<sup>6</sup> Olivier Grussi számos alkalommal idéz a rulettet említő rendőrségi jelentésekből. Például Pierre Pons felügyelő egyik 1738-as beszámolója is tanúsítja, hogy úzték ezeket a játékokat. („*A Gêvre-palotában, 1738. november 4-én [...] Lallemand úr [...] a rulettasztalnál ülve...*”) Úgy tűnik tehát, hogy a rulett ennek a két játékbarlangnak a specialitása volt. Olyannyira, hogy Goudarhoz hasonlóan feltételezhetjük, a játék itt nyerte el később elterjedt formáját.

<sup>6</sup> GRUSSI, 1985. 20–21. Lásd továbbá: a szerző 1984-es gépelt értekezését, amely jóval részletesebb. A továbbiakban erre az értekezésre fogok a jegyzetekben utalni: GRUSSI, 1984. 108–111., 134–136.

Tény, hogy Párizsban a játék 1725 óta biztosan ismert volt. Adrien Blanchet említ is egy zsetont, amelynek a következő felirat szerepel a hátulján: JEU. DE. LA. ROULETTE. 1725.<sup>7</sup> 1726-ban egy rendőrfelügyelő már készíteni tudott egy „Kimutatás[t] azon személyekről, akik Párizs városában kizárólag szerencsejátékból élnek [...], rulettjátékokból, vásári játékokból, játéktermekből”.<sup>8</sup> A jelentést tilalom követte, amelyről a *Mercure de France* a következőképpen számolt be:<sup>9</sup> „E hó tizedikén eltöröltek mindenféle Rulettjátékot, amely a város [Párizs] különböző részeiben meghonosodott; úgy vélik továbbá, hogy a sok hívatásos játékos, aki ezen játék kapcsán színre lépett, elhagyja majd Párizst.” 1727. május 31-én pedig a királyi államtanács hozott rendeletet azon kiváltságok visszavonásáról, amelyeket korábban élvezhettek „néhányan, akik rulettjátékokat tarthatnak Párizs városában”.<sup>10</sup>

Bordeaux-ban már 1716-ban ismerték a rulettet, amint azt alátámasztja „Bordeaux Parlamentjének törvényszéki határozata, amely betiltja az olyan játékok játszását, mint az hoca, a fáraó, a szerencsekerék, a bassette, a barbecolle, az »ellene-mellette fogadás« [pour & contre] és a rulett”. Ebben az 1716. június 13-ára keltezett dokumentumban jelent meg először a rulett, mint a szerencsejátékra utaló kifejezés.<sup>11</sup> A bordeaux-i elöljáróknak 1720. április 30-án,<sup>12</sup> majd 1739. február 6-án meg kellett újítaniuk ezt a határozatot. Joseph Benzacar a bordeaux-i városi tanács (*Jurade*) 1718-as és 1720-as levelezésére hivatkozva állítja, hogy a „szerencsejáték létesítményeket üzemeltető bérlőknek tulajdoníthatjuk a rulett és a szerencsekerék vagy forgókerék bevezetését”.<sup>13</sup>

### Az eredet problémája: az hoca és a portique

Nem minden rulett, ami forog, ezért könnyű összekeverni a szerencsekerékkel és a forgókerék (*tournoquet*) nevű játékkal. Ez utóbbi mindig egy mutatóból és egy számlapból áll, és minden bizonnyal régebbi, hiszen látható egy 15. század végéről származó, a párizsi Musée de Cluny gyűjteményében őrzött francia vagy burgundi provenienciájú játékdobozon.<sup>14</sup> Kétségkívül a lutrijáték egy típusa volt, amely azonban jelentősen különbözött a rulettől, és valószínűleg egyszerűbb volt annál. Utóbbi ismertetőjegye az újdonságnak számító keskeny árokkal szegélyezett medence [gondoljunk a mai rulett-tárcsára! – L. E.], amelyben körbejár a golyó, mielőtt megállapodna az egyik rovátkában.

Az *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné* (Enciklopédia és szakszótár) által leírt „kapukra osztott nagy kör” („grand cercle divisé en portiques”) felidézhet egy ma kevésbé ismert, de Versailles-ban az 1689 és 1692 között annál inkább körülrajongott játékot, amelyet *portique*-nak (kiskapu) hívtak. Számos emlékiratban olvasható, hogy ez

<sup>7</sup> BLANCHET, 1930. 236–237.

<sup>8</sup> GRUSSI, 1984. 110.

<sup>9</sup> *Mercure de France*, 3. (1726. augusztus) 8. sz. 1930.

<sup>10</sup> GRUSSI, 1984. 110–111.

<sup>11</sup> Archives Départementales de la Gironde, C 3788 impr.

<sup>12</sup> *Autographes et documents*, 1992. 1075. tétel.

<sup>13</sup> BENZACAR, 1905. 214.

<sup>14</sup> Vö.: DEPAULIS, 1987c. 26–30.

a játék a rulettnél valamivel korábban tűnt fel. Souches márki naplójának 1689. november 12-i bejegyzésében szerepel „a portique, amelyet nemrégiben találtak ki”;<sup>15</sup> Madame de La Fayette emlékiratai is ugyanerről tudósítanak (*Mémoires de la cour de France*, 1688–1689): „[XIV. Lajos] kéthetente Marlyba ment, és azt a portique nevezetű játékot játszotta, amely újdonságszámba megy, és amelyhez nem kell több rafinéria, mint a fej vagy íráshoz.”<sup>16</sup>

Souches márki pontos leírást is ad a játékról: „Les portiques: újonnan kitalált játék, amely egy rend, kis kapukat közrezáró oszlopból állt, akár egy oszlopcsarnok; a körbezárt rész pedig egyenlő arányban elefántcsontból és ébenfából készült, különféle számokkal jelölt körök borították; egy elefántcsontgolyót gurítottak be egy oszlopok közt üresen maradt, peremmel szegélyezett részen, és akinek a kezében volt a golyó, kedvére választhatta a fehéret vagy a feketét; ha a golyó az ellenkező színén állt meg, vesztett. Játstották egy másik változatát is, mégpedig számra, ilyenkor pedig aki a golyót kézbe fogta, kedvére kérhetett [egy számot – L. E.] magának vagy az általa választott játékosoknak; miután kért magának, és a többi játékosénál nagyobb szám jött ki, nyert, ellenkező esetben vesztett.”<sup>17</sup>

Dangeau a következőt jegyezte meg a Naplójában (*Journal*): „Este fogadást tartottak;<sup>18</sup> a jelenlévők portique-ot játszottak.” (Versailles, 1689. december 21.)<sup>19</sup> 1690. november 3-án (Marlyban) újra említést tett a játékról: „Ma este, 5 és 6 óra között, megérkezett Anglia királya és királynéja; portique-ot és lansquenet-t [német eredetű kártyajáték – L. E.] játszottak.” 1692. március 18-án: „vacsora előtt és után a királynál portique-kal játszottak”; és 1692. november 17-én: „este fogadtak<sup>20</sup> [...], a király megérkezett és portique-ot játszott; de úgy hisszük, nem lesz több ilyen játék, és a király nem jön többé.”<sup>21</sup>

A fenti szövegek mellé érdemes egy jellegzetes ábrázolást helyezni, amely még szemléletesebb: a képeken egy kerek vagy ovális, peremmel szegélyezett asztalra állított „oszlopcsarnokot” láthatunk, amelyet számok vagy színek szerint megkülönböztethető kapuk alkotnak. Az asztal közepe rubrikákra osztott (Souches leírásának vonatkozó része: „a körbezárt részt pedig egyenlő arányban elefántcsontból és ébenfából készült, különféle számokkal jelölt körök borítják”). A játék abból állt, hogy begurítottak az oszlopcsarnok körüli csatornába egy golyóbist, majd az átjutott az egyik kapun, és megállapodott valamelyik mélyedésben. Arra lehetett fogadni, hogy a golyó fekete vagy fehér rovatkába érkezik. Jean-Baptiste Scotin *Hölgyek kiskapus játékot játszanak* című metszete tökéletesen illusztrálja ezt.<sup>22</sup> Antoine Trouvain megegyező témájú, 1694-ben készült *Első lakosztály* című metszete ismertebb, mivel a híres *Lakosztályok* sorozat tétele.<sup>23</sup>

<sup>15</sup> SOURCHES, 1882–93. 174. Idézi: GRUSSI, 1984. 570.

<sup>16</sup> Idézi: LITTRÉ, 1863–72. *Portique* szócikk.

<sup>17</sup> SOURCHES, 1882–93. 314. Idézi: GRUSSI, 1984. 35.

<sup>18</sup> Olyan alkalmakról van szó, amikor a király vagy a királyi család valamely hercege a lakosztályában fogadja az udvaroncokat. (L. E.)

<sup>19</sup> GRUSSI, 1984. 311.

<sup>20</sup> Lásd: a 18. jegyzetet.

<sup>21</sup> Idézi: HAVARD, 1887–90. *Portique* szócikk, amelyben a szerző az idézethez a következőket fűzi hozzá: „Valójában ettől kezdve a portique játék nem elfogadott többé az udvarban.”

<sup>22</sup> A reprodukció megjelent: ALLEMAGNE, 1906. 143.

<sup>23</sup> *Saint-Simon*, 1976. 214. tétel.

Egyértelműen szerencsejátékról van tehát szó, nem ügyességiről, ahogyan azt néha állították, összekeverve a *portique*-ot a *trou-madame*-mal.<sup>24</sup> 1739-ben még ez utóbbit is biztosan játszották; Luynes hercege az emlékirataiban számol be arról, hogy „*volt egy nagy portique játszma is, ahol M. de la Trémoille 1200 Lajos-aranyat vesztett; de a király [XV. Lajos] nem játszott*”.<sup>25</sup> 1769-ben egy kárpitos még hirdetést is adott fel egy *portique* játékról [ti. a hozzá való kellékekről – L. E.] az *Annonces et Avis divers* (Különféle hirdetések és felhívások) május 8-i kiadásában: „*ELADÓ Léchevin kárpitos úrnál, a Neuve des Petits Champs utcában, a Royale utca sarkán [...] egy portique játék, illetve egy rulett.*” Ne hagyjuk figyelmen kívül, hogy itt a *portique* a rulettel együtt tűnik fel! E kései utalások ellenére nem valószínű, hogy ez a játék sokkal tovább ismert lett volna, nem szerepel ugyanis az 1792-ben kiadott *Dictionnaire des jeux de l'Encyclopédie méthodique*-ban (A Szakenciklopédia Játékszótára).

Szembeötlő a hasonlóság a *portique* játék leírásai, illetve a rulett 18. századi ismertetői között (lásd: fentebb): „kis kapuk”, „árok”, golyó, fehér és fekete – rendre ugyanazok a kifejezések kerülnek elő. A két játék lényege is meglehetősen hasonlóan tűnik. A *portique* és a rulett között az egyedüli számottevő különbség az, hogy utóbbiban – valószínűleg az *hoca* hatásának köszönhetően – különböző tétek is megtehetők. Könnyű elképzelni, hogy a *portique* és az *hoca* kereszteződéséből született a rulett. Ha az előbbi 1689–1690-ben volt divatban – és ez a tendencia még 1692 után is bőven tartotta magát –, akkor a rulett megjelenését a 18. század első éveire datálhatjuk.

### A rulett kialakulása

A rulett a *biribi* és a fáraó árnyékában, mondhatni feltűnés nélkül vált a párizsi játéktermek különlegességévé. Egészen 1749. május 7-ig kellett várni arra, hogy XV. Lajos egy rendelettel betiltta.<sup>26</sup> A rulettet legtöbbször figyelmen kívül hagyták a szerencsejátékokkal szembeni intézkedések: mindössze egy 1773. december 24-i rendőrségi rendelet tiltotta be újfent a mulatókban.<sup>27</sup> 1769-ben azonban – mint azt fentebb említettük – Léchevin kárpitos mégis föladta azt a hirdetést, amelyben megvételre kínál egy *portique* játékot.

1788-ban P. N. Huyn a következő leírást készítette el a ruletről: „*A Rulett. Negyven játékműzöböl húsz egyféle, húsz pedig másféle színű. Körbegurítanak egy golyót, amely azt a színt hozza ki nyertesnek, amelyiken megállapodik. A két szín húsz-húsz mezejéből egy-egy a bankosé, aki, ha ezen áll meg a golyó, kisorsolhatja, hogy ki vesztett, anélkül, hogy nyere-ményt kellene fizetnie. A bankosnak ez Lajos-aranyanként 12 sout vagy két és fél százalékot hoz.*”<sup>28</sup> A rulett tehát még a 18. század végén is feltűnően hasonlít a *portique*-hoz. Úgy tűnik, hogy ennek a kezdetleges rulettnek 40 (tehát nem 36, 37 vagy 38) fehér és fekete játékműzeje volt.

<sup>24</sup> Ügyességi játék, melynek lényege, hogy egy kis faépület kapucskáiba üveggolyókat kell gurítani. (L. E.)

<sup>25</sup> 1739. április 18. Idézi: GRUSSI, 1984. 313.

<sup>26</sup> GRUSSI, 1984. 81–82.

<sup>27</sup> GRUSSI, 1984. 83–85.

<sup>28</sup> HUYN, 1788. 25.

A rulettet ismerték Brüsszelben is, ahol 1737-ben tiltották be. A korlátozást 1738-ban Dél-Németalföld egészére kiterjesztették.<sup>29</sup> Angliában, ahol, úgy tűnik, korábban jelent meg – míg az *hoca* és a *biribi* aligha jutottak el a csatornán túlra –, 1745-ben érte utol a rulettet a korlátozás. II. György adta ki a határozatot, amelyben betiltott „egy bizonyos Rulett vagy Roly-poly nevű ártalmatlan játékot”. Ez utóbbi megnevezés 1713-tól fordul elő, majd 1730-ban, 1759-ben és 1762-ben is.<sup>30</sup> Kétségtelen, hogy a szerencsejátékosok első számú célpontjának számító két divatos fürdőhely, Bath és Tunbridge Wells közönsége kimondottan lelkesen fogadta az új játékot.

Párhuzamosan kell vizsgálnunk egy másik, hasonló szabályzatú játékot, amelyet Angliában *E. O.* (az *even and odd*, vagyis „páros és páratlan” kifejezés kezdőbetűi) néven ismertek. Az *E. O.* egy elég kezdetleges lutrijáték, amint azt James Gillray és Thomas Rowlandson satirikus metszetei is elárulják.<sup>31</sup> Egy forgó tárcsa alkotta, amelyen húsz-húsz „E” és „O” jelzésű rovátka váltakozott. Oliver Goldsmith arról számol be Richard Nashról írt életrajzában (1762), hogy az *E. O.* játékot egy bizonyos „C-k” találta fel, és először Tunbridge Wellsben játszották 1730 körül. Nash fölfigyelt a játékra, és ő maga mutatta be 1740-ben Bathban, ahol az komoly sikert aratott. II. György 1745-ben, Nash minden erőfeszítése ellenére, a rulettet és a hozzá hasonló játékokat betiltotta.<sup>32</sup> Sajnos egyik szövegből sem derül ki, hogy az *E. O.*-nak részét képezte-e már az a forgótárcsa, amely a 18. század végi metszeteiken rendre feltűnik. Tisztázatlan kérdés, hogy az *E. O.* a francia rulett egyszerűsített angol másolata, vagy éppen megelőzte azt a forgótárcsa használatában.

### *A rulett győzedelmeskedik a Palais-Royalban*

Ha az 1788-as leírásban szereplő rulett még elég kezdetlegesnek is tűnik, hamarosan rohamos fejlődésnek indult, hiszen a 18. század végén számos alkalommal a modern játékhoz nagyon hasonló formában ábrázolták. A párizsi Bibliothèque nationale metszetgyűjteménye három, minden bizonnyal korabeli, 1800 körül készített metszetet őriz,<sup>33</sup> ugyanitt az Hennin-gyűjteményben pedig egy 1800-ra datált rajz és annak egy metszétváltozata lelhető fel.<sup>34</sup> Többségük mellett *Le jeu de la roulette* (A rulett játék) képaláírás szerepel, kettő esetében pedig a „Faites le jeu, Messieurs” („Tegyétek meg tétjeiket, Uraim”) mondatot is olvashatjuk. Az elrendezés nagyjából olyan, amilyennek ma is ismerjük: egy hosszúkás asztal, amelynek közepén helyezkedik el a – láthatóan forgó – tárcsa, ezt a krupié egy abból kiálló kar segítségével pörgeti meg, egyik és másik oldalán kivehető a tábla, amelyen a tétet lehet megtenni. A krupié kezében már látható a zsetonok összeszedésére szolgáló gereblye. Az a néhány játéktábla, amelyet párizsi asztalosok készítettek (így például 1800–1805 körül Biennais), azt mutatja, hogy ez az elrendezés különösen ismert volt.

<sup>29</sup> VANHEMELRYCK, 1981. 254.

<sup>30</sup> Vö.: *Oxford English Dictionary*, 1989. *Roly-poly* szócikk.

<sup>31</sup> WYKES, 1964. 210. Itt szerepel egy *E. O.*-kerekét ábrázoló Thomas Rowlandson-metszet reprodukciója, amelynek eredetijét valószínűleg a londoni Victoria and Albert Museumban őrzik.

<sup>32</sup> GOLDSMITH, 1966. 319. (A szöveghely egy Nash-idézet.)

<sup>33</sup> Bibliothèque nationale de France, Département des Estampes et de la photographie. Kh 449, 7. köt.

<sup>34</sup> Bibliothèque nationale de France, Département des Estampes et de la photographie, Collection Hennin. 12688., 12690., 12687.

Az ábrázolások bősége azzal magyarázható, hogy a párizsi Palais-Royalban is megszorodtak a játékkermek. A palota az orléans-i herceg magántulajdonát képezte, aki kereskedelmi és lakóépületek egész sorát fűzte egybe; ezt az építkezést 1782 és 1786 között fejezték be. A Palais-Royal nem sokkal később különleges státuszra tett szert: egyrészt az első forradalmi gyűlések helyszínéül szolgált, másrészt azonban valószínűleg olyan tiltott tevékenységeknek (prostitúció, szerencsejáték stb.) is a melegágya volt, amelyeket sem a Konventnek, sem a Direktóriumnak nem volt ideje és módja visszaszorítani. Néhány éven belül Párizs lett a szerencsejátékok európai központja: a Palais-Royalon kívül a városban máshol is létesültek játékkermek, kihasználva a laza bűnüldözést, majd azt a mérsékelt toleranciát, amelyet Napóleon 1806-os szabályozó rendelete tanúsított. Minden ilyen játékközpont kínált legalább egy szórakozási lehetőséget: a rulettet.<sup>35</sup>

1800-ban vagy 1801-ben J.-C. Mortier, „a törvény embere” támadta a szerencsejátékokat röpiratában, amelynek egyszerűen az *A bas tous les jeux (Le minden játékkal)* címet adta.<sup>36</sup> A fogalmazványban erélyesen lépett föl a rulett ellen: „A legálmokabb és következőképp a legnépszerűbb játék a rulett, amelyet a nép kedvéért 5 garasos zsetonokkal lehet játszani oly módon, hogy mivel egy óra alatt legalább száz gurítás esik, melynek mindegyike a bankosé, hiszen ő 37 számmal áll egy ellen, végül a hozzá nem értő szerencsétlen, de a leggyakorlottabb játékos is ugyancsak meg van kopasztva!”

Az is kiderül ebből a figyelemre méltó szövegből, hogy volt dupla nulla a keréken („37 számmal áll egy ellen”). Arra következtethetünk tehát, hogy egy nulla már korábban is szerepelt a játékban.

## Összegzés

A rulett nem a semmiből született. A XIV. Lajos udvarában kitalált *portique* játék és az *hoca* elnevezésű, Katalóniából származó többtétés lutrijáték keresztesítéséből jött létre 1700 körül. A rulett – eleinte szerény – elterjedését azon erényeinek köszönheti, hogy biztonságos volt, és egyenlő esélyeket biztosított. Eleinte egy rovátkolt táblából állt, amely még nem mozgott, majd a 18. század végén kiegészült egy forgó szerkezettel, amelyet talán az angol *E. O.* játékból kölcsönöztek. Modern formáját a Párizsban 1800 körül megszorodó játékkermekben nyerte el, ahol hamar népszerűvé is vált, és idővel a szerencsejátékok jelképévé avanszált. A franciaországi játékközpontok és lutrijátékok 1836-os betiltása után a német kaszinók továbbra is szívesen adtak teret a rulett úzásának, különösen Bad Homburgban, amely 1841 után François Blanc vállalkozásának köszönhetően a játék fellegvárává nőtte ki magát. A rulett Franciaországba csak 1933-ban tért vissza.

*Fordította: Liktör Eszter*

<sup>35</sup> A *Dictionnaire administratif et topographique de Paris (Párizs közigazgatási és helyrajzi szótára)* listát közöl a játékkermekről azok címével és az ott üzhető játékokkal együtt. A rulett mindenhol – és olykor egyedülként – szerepel a kínálatban. GOBLET, 1808.

<sup>36</sup> Egy VIII. esztendő Aratás hava 12-én (azaz 1800. július 1-jén) Párizsban, Pelletiénél kiadott rendeletről van szó.

## Felhasznált irodalom és rövidítések

**ALLEMAGNE**

1906 ALLEMAGNE, Henry-René d': *Récollections et passe-temps*. Paris, Hachette, 1906.

**AMADES-COLOMINES-VILA**

1931 AMADES, Joan – COLOMINES, Josep – VILA, Pau: *Imatgeria popular catalana: Les auques*. 1–2. köt. Barcelona, Orbis, 1931.

**Autographes et documents**

1992 *Autographes et documents: vente*. Paris, Drouot-Richelieu, salle 4, 25 juin 1992. Paris, C. Demarest, 1992.

**BENZACAR**

1905 BENZACAR, Joseph: Les jeux de hasard à Bordeaux (1701–1789). *Revue Philomathique de Bordeaux et du Sud-Ouest*, 9. (1905) 5. sz. 193–215.

**BLANCHET**

1930 BLANCHET, Jules-Adrien: *Manuel de numismatique française*. 3. köt. Paris, A. Picard et fils, 1930.

**DEPAULIS**

1987a DEPAULIS, Thierry: Jeux de hasard sur papier : les « loteries » de salon. *Le Vieux Papier*, fasc. 303. (1987) 183–185.

1987b DEPAULIS, Thierry: Jeux de hasard sur papier : les « loteries » de salon. *Le Vieux Papier*, fasc. 304. (1987) 225–233.

1987c DEPAULIS, Thierry: Une boîte à jeu du musée de Cluny. *La Revue du Louvre*, 27. (1987) 1. sz. 26–30.

**DUBOIN**

1818–69 DUBOIN, Felice Amato: *Raccolta per ordine di materie delle leggi... emanate dai sovrani della R. Cassa di Savoia*. 1–8. köt. Torino, Dalla stamperia Davico e Picco, 1818–1869.

**GOBLET**

1808 *Dictionnaire administratif et topographique de Paris*. Ed.: GOBLET, F. V. Paris, Allut, 1808.

**GOLDSMITH**

1966 GOLDSMITH, Oliver: The life of Richard Nash. In: *Collected works*. Ed.: FRIEDMAN, Arthur. 3. kiad. London, Clarendon, 1966.

**GRUSSI**

1984 GRUSSI, Olivier: *Le jeu d'argent à Paris et à la cour de 1667 à 1789*. (Kézirat.) 1984.

1985 GRUSSI, Olivier: *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à la cour*. Paris, Hachette, 1985.

**HAVARD**

1887–90 HAVARD, Henry: *Dictionnaire de l'ameublement et de la décoration*. 1–4. köt. Paris, Maison Quantin, 1887–1890.

**HUYN**

1788 HUYN, P. N.: *La Théorie des jeux de hasard, ou analyse du Krabs, du Passe-dix, de la Roulette, du Trente & Quarante, du Pharaon, du Biribi & du Lotto*. H. n., k. n., 1788.

**LITTRÉ**

1863–72 LITTRÉ, Émile: *Dictionnaire de la langue française*. Paris, Hachette, 1863–1872.

**Oxford English Dictionary**

1989 *Oxford English Dictionary*. Eds.: SIMPSON, John A. - WEINER, Edmund S. C. Oxford, Clarendon, 1989.

**Saint-Simon**

1976 *Saint-Simon ou »l'Observateur véridique«*. (Kiállítási katalógus: Párizs: Bibliothèque nationale.) Paris, Bibliothèque nationale, 1976.

**SOURCHES**

1882-93 SOURCHES, Marquis de: *Mémoires sur le règne de Louis XIV*. 1-13. köt. Paris, Hachette, 1882-1893.

**VANHEMELRYCK**

1981 VANHEMELRYCK, Fernand: *De criminaliteit in de ammanie van Brussel van de late middeleeuwen tot het einde van het Ancien Régime (1404-1789)*. Brussel, Koninklijke academie voor wetenschappen, letteren en schone kunsten van België, 1981.

**WYKES**

1964 WYKES, Alan: *The complete guide to gambling*. London, Doubleday and Co., 1964.



*Kovács Ilona*

## A szerencsejátékos Casanova

**A** 18. SZÁZAD egyik nagy témája az unalom, amelynek elkerülésére minden eszközt kipróbáltak. Azok, akiknek volt elegendő szabadidejük, esetleg műveltségük, az unaloműzés módozatai között a kultúrát is számba vették, de a játékok minden formája bizonyára elterjedtebb és népszerűbb volt az olvasásnál és az írói tevékenységnél. A leggazdagabb rétegek a vadászatot, a színházat, az irodalmat sem vetették meg, de a szervezett szerencsejátékoknak nagy előnye lehetett mindezekkel szemben, hiszen állandóan rendelkezésre álltak. Ha Casanova (1725–1798) háttérét, Velence példáját vesszük alapul, amely fénykorában, de a hanyatlónak számító 18. században is – a színházi kultúra mellett – a hazárdjátékok központja volt, akkor könnyű egy rövid történeti összképet adni a játékszenvedély intézményesüléséről és működéséről. Velencében a játékbarlangok működtetése nemcsak az idő eltöltésének és a pénz forgatásának egyik kedvelt formája lett, de idővel a nemesek számára bevételi forrást is biztosított. Igaz, hogy a szegényebb társadalmi rétegek a bizalmukat a játékba mint megélhetési forrásba vetették, de hatékony szervezés, irányítottan forgandó szerencse nélkül ez csupán illúzió maradt. Folyamatosan pénzt keresni mások veszteségein csak úgy lehet, ha az egyik oldalon az állam (példánkban a Velencei Köztársaság), vagy a bankot biztosító társaság (akár nemesi kiváltsággént, akár alkalmi társulásként) előre kiköti a maga számára a nyereség egy részét biztosíték gyanánt, vagy a másik oldalról a játékosok szintén kidolgoznak egy rendszert a szerencse irányítására. Velencében a 18. században mindkét rendszert kialakították, és egyfelől a nemesek tartották a bankot nekik kedvező feltételekkel, másfelől a hamiskártyázás és a csalás egész művészete virágzott fel. Az utóbbinak megvoltak a maga szabályai, főleg iratlan formában, de idővel kézikönyvbe is foglalták őket. Ugyanis a hamiskártyások szívesen tekintették saját gyakorlatukat jogosnak, és igyekeztek másokkal is úgy láttatni, hogy csupán „korrigálják a szerencsét”. Casanova történeteiből ítélve például a cinkezés vagy a kártyalapok megjelölése túlment ezen a határon. Segédkönyvek és tananyagok is segítettek ennek a tudásnak az elsajátítását,<sup>1</sup> és a bennük foglalt szabályokat Casanova alaposan ismerte, igaz, rendszerint a tapasztalatára hagyatkozott.

Casanova sajátos technikákat alakított ki a maga számára, amelyeket többnyire sikeresen alkalmazott, és az esetleges erkölcsi aggályokat is előre elhárította magától. Mivel nem szégyellte ezt a fajta pénzszerzést, elég szavahihetőnek tekinthetők az erről szóló történetei. Igaz, hogy sok esetben lóditott vagy torzított emlékei papírra vetésekor, de éppen a játékokkal kapcsolatban hihetőnek tartom a beszámolóit. Mivel sokan kételkedtek elbeszélései megbízhatóságában, kiváló casanovisták sora

---

<sup>1</sup> GOUDAR, 1758.

járt utána az emlékek valódi voltának, és megállapították, hogy sokkal kevesebbet torzított, mint azt korábban feltételezték. A kiváló Casanova-kutató és kiadó Helmut Watzlawick egy mindmáig kéziratban maradt cikkében hét fokozatba sorolja tévedései, torzításai típusait, amelyek két esemény véletlen keverésétől vagy a felejtés miatt elhomályosodott emlékektől a szándékos hazugságokig terjednek. A dátumok és nevek tekintetében sokszor téved, vagy kénytelen változtatni azokon, hogy ne legyen könnyen felismerhető az illetők személyazonossága. Előfordul az is, hogy valaki halála napját módosította,<sup>2</sup> hogy ne kelljen magyarázkodnia egy komolyabb csalása miatt. A kártyával és más szerencsejátékokkal kapcsolatos „kiigazításait” én Watzlawick hetes skáláján, ahol a jelentéktelen tévedésektől (1–3-as fokozat) halad a komoly torzítások felé, az apró, feltehetőleg minden rossz szándék nélküli torzítások közé sorolnám.<sup>3</sup> Éppen a szerző erkölcsi közömbössége miatt, amivel ezeket az eseteket kezeli, tartom úgy, hogy nem volt oka igazán átírni a saját sikereiről, veszteségeiről és csalásairól szóló beszámolókat. Értelemszerűen persze nehéz ellenőrizni ezeket a történeteket, akárcsak az alkív-titkokat, mert más korabeli, szavahihető forrás nem áll rendelkezésünkre. Mivel más téren csak akkor hallgat el, vagy módosít fontos eseményeket, ha komoly oka van rá, így azt gondolom, hitelt lehet adni a legtöbb játékos történetének. Ha igaz, márpedig minden jel és dokumentum erre mutat, hogy az emlékirat azért maradt befejezetlenül, mert igazi nagy sérelmét nem tudta feldolgozni, akkor a játékok jelentőségét nem szabad eltúlozni. A nagy seb, amely az önértetén és ambícióján esett, ugyanis azzal kapcsolatos, hogy a saját hazájában, Velencében, soha nem tudott saját erejéből megfelelő megbecsülést, vagyont és társadalmi rangot kivívni magának. (Amint erre Arthur Schnitzler is ráérezett nagyszerű empátiával *Casanova hazatérése* című kisregényében.<sup>4</sup>) Az igazi gondjait, fájdalmas szerelmi csalódásait és ezt a velencei kizsájtottságot sem hazugsággal, hanem elhallgatással igyekezett takargatni. Alapelvként elfogadhatjuk, amit a pszichoanalitikai<sup>5</sup> és történeti<sup>6</sup> kutatások támasztanak alá, hogy a kisebb horderejű ügyekben keveset hazudik, a komolyabbakban időnként lódit, a jelentéktelenekben pedig szinte igazmondó. Mivel a játék számára főleg megélhetést, nem pedig igazi szenvedélyt jelentett, ezzel kapcsolatos emlékeit is az utóbbi kategóriába sorolhatjuk. Igaz, hogy lelkesen játszott, de igazi szenvedélyéhez, a szerelmi kalandokhoz és a velencei patriciusléthez képest mégis kevesebb jelentőséget tulajdonít a szerencsejátékoknak. A lassúbb észjárású gazdagok vagy kevésbé ügyes szélhámosok átverését pedig nem tekintette igazi bűnnek.

Emlékirata, az *Életem története* előszavában külön kitér arra, hogy nem szégyen a butábbakat rászedni, sőt meggyőződése, hogy az okosabbak és fürgébb észjárásúak jogosan nyereszkednek a náluk ostobábbak kárára: „*Ha egy tökfilkót becsapunk,*

<sup>2</sup> A leghíresebb az ilyen lóditások közül a d'Urfé márkinéval kapcsolatos hamisítása, ahol hét évvel korábban „eltünteteti” a hölgyet az élők sorából, csak hogy ne kelljen kitérnie a perre, amit a család indított ellene a valóban hatalmas szélhámoskodása miatt. Több ilyen kínos esetet lehetne még idézni, de a szerencsejátékos történetek nem tartoznak ide. Az Ólombörtönből való szökést sem hitte el mindenki Casanova korában és később sem, de miután a szöveggel egyeztetették a tényeket és a közben előkerült dokumentumokat, kiderült, hogy a beszámoló hiteles. CASANOVA, 1993. 3. köt. 198–199. (2. jegyzet.)

<sup>3</sup> A kéziratot Helmut Watzlawick bocsátotta a rendelkezésemre.

<sup>4</sup> SCHNITZLER, 2004.

<sup>5</sup> Lásd: ROUSTANG, 1984.

<sup>6</sup> Lásd: LUNA, 1998.

azzal a szellem nevében állunk bosszút, és a győzelem megéri a fáradságot, mert a tőkfilkók bőre vastag, és nehéz fogást találni rajtuk. Egy tőkfilkó rászedése végső soron okos emberhez méltó tett. Mióta élek, engesztelhetetlen gyűlölet forr bennem irántuk, mert magamat is tőkfilkónak érzem a társaságukban. Mindamellettt különbséget kell tennünk az ostoba tőkfilkók és az együgyűek között, ez utóbbiakat ugyanis, ha csak nevelés híján buták, meglehetősen kedvelem. Találkoztam köztük igen derék emberekkel, és olykor még valamiféle szellem is megcsillant együgyűségükben. Olyanok ők, mint egy szép szem szürkehályog alatt.”<sup>7</sup>

Ezen a morálfilozófiai alapon működött Casanova ifjúkorától kezdve a játékasztalok mellett, bár eleinte inkább őt szedték rá, mint fordítva. Hivatásos játékosként jól ismerte nem csupán Velence játékbarlangjait, hanem saját korának európai kasszinóit, és az ott gyakran játszott szerencsejátékok és kártyapartik sokféle változatát. Mindenféle szerencsejáték iránt élénken érdeklődött, hiszen megélhetését nagy részben ez biztosította. A játékszenvedély azonban jelleme meghatározó eleme lett. Saját életét is egy színjáték több felvonásaként tudta szemlélni, és – hol tudatosan, hol ösztönösen – ügyesen játszott szerepeket.<sup>8</sup> Alakításaihoz jelmezeket is igénybe vett, például nőnek is szívesen öltözött be, amihez a velencei karnevál és a városban virágzó színházi élet kiváló mintákat nyújtott. Játékosságát jól tudta kombinálni pénzszerzési manőverekkel: jól sikerült szélhámoskodásaiban, például d’Urfé márkinéval szemben, egyformán kamatoztatta színjátszó képességét, az alkímiában és okkult tudományokban való jártasságát, mulattatta barátait, mindeközben pedig nem feledkezett meg a játékok anyagi oldaláról sem. Mivel erkölcsi aggályaitól már korán megszabadult, a csalások és szélhámoskodások különböző formáit is híven leírja emlékirataiban. A hazardjátékok esetében technikai részletekre nem tér ki, de sejteti a módszereket, és készséggel elismeri, hogy Fortunát – nehogy elpártoljon tőle – gyakran előrelátóan magához tudta láncolni. Ezért olyan kivételes értékű kútfője a 18. századi játéktörténetnek az öregkorában megfogalmazott visszaemlékezése, annak ellenére is, hogy a szavahihetőségével kapcsolatban jogosan merülnek fel kételyek. Némi szkepszissel ugyan lehet élni, de helyesbíteni lehetetlen az emlékirat történeteit. Visszaemlékezései ilyen fenntartások mellett is értékes forrásai a korabeli játékoknak és csalási technikáknak.

### *Casanova és százada a modern játékelméletek tükrében*

A legkomolyabb, filozófiai igényű összefoglalás a játékok és játékosság meghatározására Huizinga könyve,<sup>9</sup> amelyben a szerző annyira fontosnak tartja a játékos tevékenységeket, hogy még a *homo sapiens* megjelölést is felváltaná a *homo ludens*szel, és sokféle összefüggésben tekinti át a játékokat mint kultúrjelenséget, illetve mint kultúrateremtő létformát és tevékenységet. „A játék régebbi, mint a kultúra, mert bármilyen elégtelenül határozzuk is meg a kultúra fogalmát, az minden esetben emberi társadalmat tételez fel.”<sup>10</sup> Jog, háború, tudomány, költészet, filozófia és művészet játéktörzsei

<sup>7</sup> CASANOVA, 2000. 9–10.

<sup>8</sup> Casanova viselkedésének ezt a színházias jellegét bővebben kifejtettem egy cikkben: KOVÁCS, 2003. 51–61.

<sup>9</sup> HUIZINGA, 1944. 225.

<sup>10</sup> HUIZINGA, 1944. 8.

adják a gerincét Huizinga 1938-ban kiadott esszéjének. Minden kultúrát „*sub specie ludi*” vizsgál, és a játékos versengési kedv különféle formáit meg is találja az összes korban. Az újabb korok közül a 17–18. században kiemeli a különleges férfi és női viseletek, továbbá a parókviseelés jelentőségét, ami az adott kor nemesi és főnemesi szalonjaiban a színjátszáshoz közelíti a társasági életet. Csakugyan, a díszruhák agyonbonyolított fazonjai nemcsak a női, hanem a férfidivatban is fantasztikus ruhakölteményeket ihlettek. Az abroncsos szoknya csak egy a bonyolult szerkezetek közt, amivel kiemelték az öltözék viselőjét a hétköznapi valóságból. Emellett sok kiegészítő is szerepet játszott: „*Rengeteg dísz, szalagok, csipkék, csokrok egészen a lábszárig le; egyedül a kabát, kalap és paróka menti meg ennek a játékos viseletnek eleganciáját és méltóságát.*”<sup>11</sup> A túlbonyolított és nehézkes viseletek divatjának meglehetősen brutális módon a francia forradalom vet majd véget, de a játékoság másutt is megnyilvánul a 18. században. A rokokó mindenütt játékos és bonyolult, elég csak Watteau és Nicolas Lancret képeire vagy az egzotikum iránti rajongásra, a „keleti divatra” utalni. Még az államvezetéshez is rengeteg játékos elem tartozik hozzá, hiszen az államférfiak kockáztatnak, méghozzá sokak nevében: „*Mindenható miniszterek vagy hercegek, akiket rövidlátó tetteikben szerencsére akadályozott hatalmi eszközök csekély mozgékonyasága és csekély hasznossága, országaik erejét és jólétét, társadalmi vagy gazdasági szempontok mérlegelése nélkül és tetteiket bíráló fórumok beleszólása nélkül teszik halálos próbára, mintha csak egy parasztot vagy futót kockáztatnának a sakkasztán.*”<sup>12</sup> Góg és hatalomvágy, személyes indíttatások, ezek a romlás okai.

A történelem során azonban a játékszabályok módosulnak és finomodnak is egyes kultúrákban, a „*komolyság*” (*de ernst*) és kikapcsolódás külön szférákra válik szét, a termelő és döntéshozó területek végképp a „*komolyság*” terei maradnak. Ezzel párhuzamosan a játékok elkülönülnek, és saját szabályokat alakítanak ki, de nem szakadnak el teljesen a „*komolyság*” szférájától: „*A sakk és a vele rokon játékok, amelyek már a primitív népeknél is oly nagy jelentőségre tettek szert, még ha szerencsejátékok voltak is (mint a rulett), mindig tele voltak komolysági elemekkel. Vidám hangulatnak nincs itt tere, különösen nincs ott, ahol a véletlen nem játszik szerepet, mint a malom, sakk és ostromjátéknál stb. Ezek a játékok mégis teljesen a játék-meghatározás fogalmi körén belül maradnak.*”<sup>13</sup> Külön kategóriát képeznek persze a pénzben folyó hazárdjátékok, és ezek között is a kártyázás: „*A kártyajáték abban különbözik a sakkszerű játékoktól, hogy a kártyánál a véletlen soha sincsen egészen kikapcsolva. Amennyiben hazárdjátékról van szó, a kártyajáték mint szellemi foglalkozás odatarozik, ahová a kockajáték, kevéssé alkalmas klubalkotáásra és nyilvános versengésre.*” Itt nyílik lehetőség a hivatásos játékosréteg kialakulására, olyanok fellépésére, akik már nemcsak a szerencsére bízzák a partik kimenetelét. Ezen a téren egyre komolyabbá válik a tevékenység: „*A l’homme és quadrille-től a whisten át a bridge-ig állandóan finomodik a kártyajáték, de csak a bridge-nél vette kézbe a modern társadalomtechnika a játékot.*”<sup>14</sup>

A játékelméletek gazdag szakirodalmából most eltekintünk azoknak a jelentős szerzőknek a munkásságától, akik valamely tudományterület felől közelítenek a témához, mint például Jean Piaget (gyermeklélektan), Donald Woods Winnicott

<sup>11</sup> HUIZINGA, 1944. 194.

<sup>12</sup> HUIZINGA, 1944. 196.

<sup>13</sup> HUIZINGA, 1944. 208.

<sup>14</sup> HUIZINGA, 1944. 208. (Kiemelés az eredeti szövegben.)

(mélylélektan) vagy Lev Szemjonovics Vigotszkij (kognitív pszichológia). A házárjátékok szemléletében és vizsgálatában a francia Roger Caillois jutott a legmesszebbre, aki az élvezetet tekinti a játék elsődleges céljának. 1958-ban megjelent művében osztályozást is javasolt a különféle játékok fajtáira: *agon*, *alea*, *mimicry* és *ilinx*.<sup>15</sup> A görög elnevezések tájékoztatnak valamennyire a különböző kategóriákról: az első csoportba az intenzív gondolkodást megkövetelő, szigorú szabályrendszerű és versenyzésre alkalmas tevékenységek tartoznak, például a sakk vagy a billiárd. A második csoportot a véletlenül alapuló játékok alkotják, tehát a kártya és a kockajátékok. A harmadikba kerülnek az utánpótlásra építő cselekvések, amilyen az összes szerepjáték. Az utolsó csoportot a szédületet okozó játékok alkotják, mint a hintázás vagy a táncok. A kategóriák nem válnak el élesen egymástól, hanem gyakran érintkeznek és kombinálódnak az emberi cselekvésekben.

Casanova nyilvánvalóan az *alea* kategóriájába tartozó játékokat kedvelte elsősorban, de az *agôn* szellemiségével űzte őket, mert a véletlent okosan irányította, hogy lehetőleg jól járjon. Jellemző, hogy tudott sakkozni: Pauline nevű szerelmével három partit is lejátszott, de nem titkolja, hogy pár lépésben mattot kapott mindháromszor.<sup>16</sup> Alighanem túl intellektuális volt számára ez a játék, amellyel akkor még pénzt sem lehetett keresni, a hazardírozás viszont megfelelt alapvető hajlamának, a kalandvágy és a meglepetések hajszolásának. Mivel azonban megélhetési okokból is játszott, éberem figyelnie kellett mindig a többi játékosra, hogy kik a hozzáértő „görögök”, akik segítenek Fortunának, és kik játszanak valóban a vakvéletlenre bízva a sikert. Ebből sok konfliktusa származott, ahogy erre majd később kitérünk, amikor olyan hamiskártyásokkal hozta össze a sors, akik a csalás kimondatlan törvényeit sem tartották be, hanem a normákhoz képest durvább cselekvések vagy módszerekhez (például kábítószerhez vagy aljas figyelemelterelő trükkökhöz) folyamodtak. Casanova maga többször került ilyen okok miatt igen veszélyes helyzetbe, és amikor időben felfigyelt a kockázatra, akkor igyekezett cinkosságot kialakítani a lehetséges ellenfelekkel. Ha ez nem sikerült, akkor a menekülésben kereste a kiutat, és abban is többször sikeresnek bizonyult, mert bátorsága és segítői soha nem hagyták cserben. Jó példa erre stuttgarti szökése, ahol egy egész szervezett bandával került szembe, akik majdnem börtönbe vagy a fejedelem hadseregébe juttatták. Mielőtt azonban részletesebben végigkövetnénk hazardóri működését, tekintsük át, hogyan tanult bele a szerencsejátékok szabályaiba, ideértve a csalás „még elfogadott”, a korban bevett formáit is.

### *A velencei kaszinók*

A Velencei Köztársaság előbb engedélyezte, sőt támogatta (igaz, csak szabályozott formában), majd betiltotta a házárjátékokat.<sup>17</sup> A patriciusok részt vettek a játékban, de gyakran annak haszonélvezői is voltak, ha ők adták a bankot. A kaszinók

<sup>15</sup> CAILLOIS, 1958. A játékok osztályozásával foglalkozó rész megjelent magyar fordításban is: CAILLOIS, 1995.

<sup>16</sup> CASANOVA, 1993. 3. köt. 168. Mivel lefordítatlan szemelvényekről van szó, saját fordításomban közlöm ezeket az idézeteket.

<sup>17</sup> A velencei kaszinókra vonatkozó leírásban az adatokat főleg Maurice Vaussard művéből merítem. A témába vágó rész: VAUSSARD, 1959. 178–180.

komoly adót is fizettek a bevételeik után, csak a Ridotto átlagban 100 ezer tallért fizetett be a kincstárba.<sup>18</sup> A Ridotto volt a leghíresebb kaszinó, amely éjjel-nappal nyitva tartott egészen 1774-ig, amikor a Tízek Tanácsa bezáratta mint az erkölcsi züllés helyszínét. Attól kezdve sem szűnt meg azonban minden lehetőség, sőt az egész városban elterjedtek a hazárdjátékok: kávéházakban, színházakban és kocsmákban egyaránt lehetett játszani. Korábban is léteztek magánkaszinók, ahol a gazdagok saját kedvükre űzhettek bármilyen játékot, de ezentúl nyilvános helyeken is egyre több alkalom nyílt a szerencse megkísértésére.

Az ifjú Casanova szenvedélyesen vetette bele magát a játékasztal mellett a hazardírozásba, és hamar beletanult a „vakvéletlen korrigálásába”. Amint úgy érezte, hogy használható tudás birtokába jutott, kezdte megélhetési forrásként kezelni a kaszinózást, amivel komoly összegeket tudott nyerni, és ezzel – legalább időlegesen – olyan színvonalon tudott élni, ami meggyőződése szerint megillette őt. A fényűző és tékozló életforma kergetése és megvalósítása nála az egyik legbiztosabb jele annak, hogy vagy titokban mindig fattyúnak tekintette magát, akinek kijár, hogy úgy élhessen, mint az igazi patriciusok, vagy már ekkor is úgy képzelte, ahogyan önéletírása előszavában megfogalmazta, miszerint a „*hebehurgyákat, csirkefogókat, tökfilkókat*” gátlástalanul be lehet csapniuk az okosabbaknak. Amikor ezt előljáróban bevallja emlékirata leendő olvasóinak, arra számít, hogy cinkosan vele együtt nevetnek majd a pórul jártakon.<sup>19</sup> Ez a tudat alapozhatta meg önérzetét és büszkeségét, amely arra készítette, hogy baráti körben készséggel elismerje manipulációit, sőt hogy nagy előszeretettel adja át ilyenfajta tudását szerelmeinek és barátainak. A későbbiekben aztán önzetlenül tudott örülni, ha tanítványai tehetségesebbnek bizonyultak nála, és amikor az erszénye tele volt, készségesen állt rendelkezésükre, ha a hamiskártyázás során mégis bajba kerültek. Ez a szolidaritás a kalandorok és szélhámosok közt kialakuló, egész Európát átszövő kapcsolathálóokban is jól működött, de csak akkor, ha az illetők a hamiskártyások kódexében található, íratlanul is érvényes szabályokat betartották.

Casanova velencei tartózkodásai alatt gyakran megfordult a Ridottóban, jóval az intézmény váratlan bezárása előtt, amikor még nem tartott egész évben nyitva: „*Ezt a hat nap vakációt a barátaimmal a Vigadóban töltöttem, amit ekkoriban Szent István napján nyitottak ki. Nem tudtam bankot adni, mert azt csak a tógás patriciusok<sup>20</sup> tehették. Reggeltől estig játszottam, és megállás nélkül vesztettem. Aki a bank ellen játszik, veszít. Elvesztettem az összes pénzemet, úgy négy-ötezer zecchinót, de ettől a szerelmem még erősebb lett.*”<sup>21</sup> Amikor 1774-ben bezárták az intézményt, szintén a városban tartózkodott, és előadja, hogy a Ridotto bezárása körül milyen furcsa események történtek. A bezárásról döntő szavazás meglepő fordulatát, amelyet Casanova ironikusan csodának nyilvánít, a történészek annak tudják be, hogy a szavazó nemesek képmutatóak és kétlelkűek voltak. Mivel pénzt kerestek a játékon, nem akarták betiltani, másfelől viszont a lelkiismeretük is háborgott a pénz eredete miatt, ezért túl sokan gondolták úgy, hogy ők mégis a bezárással szavaznak, hiszen a többiek majd úgyis az ellen

<sup>18</sup> VAUSSARD, 1959. 180.

<sup>19</sup> CASANOVA, 2000. 9.

<sup>20</sup> A Ridottóban mindenkinek maszkot kellett viselnie, kivéve a patriciusokat és feleségeiket. A szénatorok vörös, a többi nemes fekete tógát öltött magára a velencei vigadóban. Lásd: VAUSSARD, 1959.

<sup>21</sup> KOVÁCS, 2010. 147–148. A szerelemre tett célzás M. M.-re és az 1756-os évre vonatkozik.

adják le a voksukat: „Az 1774-es év végén a Nagy Tanács betiltotta az összes szerencsejátékot, és bezáratta a Ridottónak nevezett helyet. A Nagy Tanács megdöbbsent, amikor összeszámolta a szavazatokat, hiszen olyan törvényt hozott, amit nem tudott volna meghozni, mert legalább a szavazók háromnegyede nem akarta ezt, és ennek ellenére a szavazatok<sup>22</sup> háromnegyede azt bizonyította, hogy igenis akarták. A szavazók döbbenet meredtek egymásra. Nyilvánvalóan a dicsőséges evangélista, Szent Márk tett csodát, akit Flangini úr, akkor első korrektor,<sup>23</sup> jelenleg bíboros és a három állami inkvizítor idézett meg.”<sup>24</sup> A csoda persze nyilván a tanácsstagok lélektani tévedésének, a többiek nemleges szavazatába vetett bizalmának volt köszönhető, de – mint említettem – a játék tovább folyt a városban, változatos helyszíneken, pénzzel és tanácsokkal, mindazoknak, akik szerencsét akartak próbálni.

Egy másik híres velencei, Lorenzo Da Ponte<sup>25</sup> szintén hódolt a játékszenvedélynek, és gyakran megfordult a Ridottóban, ám sokat veszített, ami arra enged következtetni, hogy szemben Casanovával és sok más ismert korabeli kalandorral, így például Ange Goudarral, az idézett kézikönyv szerzőjével, nem volt elég jártas a „szerencse korrigálásának művészetében”. Ő is az általános vélekedésnek megfelelően írja le a Ridottót, de az örök vesztes szemszögéből: „Akkoriban működött Velencében az a híres játékbárlang, amelyet csak a Pubblico Ridotto [Nyilvános Vigadó] néven ismeretek, ahol a gazdag nemeseknek kizárólagos joguk volt, hogy saját pénzükkal adják a bankot, a szegényeknek pedig, hogy egy bizonyos árért másoknak, mindenekelőtt Ábrahám módos ivadékaiknak pénzével játsszanak. Ide mentünk nap nap után, és minden éjjel úgy mentünk haza, hogy átkoztuk a játékot és azt, aki kitalálta.”<sup>26</sup>

Velencében ezekre a balsorsú kártyázókra is gondoltak, akik nagy veszteséggel álltak fel a kártyaasztal mellől, és akik a városban némi együttlérésre számíthattak. Lorenzo Da Ponte visszaemlékezéseiben előad egy érdekes esetet, amikor – rossz szokása szerint – mindenét elveszítette, és elzalogosította még a ruháit is, de így sem sikerült a maga javára fordítania a szerencsét. Lógó orral szállt be egy ismerős evezős gondolájába, aki megszánta, és 50 zecchinót ajándékozott neki, hogy megvigasztalja. Nem mellékesen a gondolások iránti tiszteletet akarta növelni nagylelkű gesztusával, amely aztán busás kamatot hozott neki. Da Ponte ugyanis a pénzzel azonnal visszatért a Ridottóba, és – kivételesen – mesés hasznot zsebelt be a tétjeiből. A gondolásnak nemcsak a kölcsönt adta vissza, hanem ajándékkal is megtoldotta a kapott összeget, majd boldogan rohant haza. Ott aztán akkori szerelmének a bátyja elkobozta tőle az egész nyereséget, hogy most ő menjen vissza a játékbárlangba kockára tenni újfent az összes pénzt. Ebben a harmadik felvonásban azután végleg elúszott minden, Da Ponte és barátnőjének szeme láttára, de már nem volt mit tenni.<sup>27</sup> A folytatás ennek ellenére figyelemre méltó, mert itt írja le a visszaemlékező azt a helyet, ahol alaposan kibúsulhatták magukat, akik mindenüket elvesztették.

<sup>22</sup> A Nagy Tanács tagjai különböző színű golyókkal szavaztak, amiket azután megszámoztak.

<sup>23</sup> A korrektori intézményt (*Correttori delle leggi e del palazzo*) 1553-ban vezették be. Az öt, patríciusok közül választott korrektor feladata a törvények felülvizsgálata volt, de jogosítvánnyal rendelkeztek azok átírására is.

<sup>24</sup> KOVÁCS, 2010. 147–148.

<sup>25</sup> DA PONTE, 1970. 47.

<sup>26</sup> DA PONTE, 1970. 47.

<sup>27</sup> Lásd: DA PONTE, 1970. 47–48.

Da Ponte is ide menekült: „Nem kell mondanom, milyen lelkiállapotban maradtam ott. Visszavonultam a sóhajok szobájába – így neveztek egy bizonyos szobát, ahova a szerelmesek és a vesztő játékosok szoktak visszahúzódni, hogy csevegjenek, sóhajtozzanak vagy aludjanak. Nemsokára elnyomott az álom. Világos nappal volt, mikor felébredtem, addigra már az egész társaság eltávozott, kivéve néhány embert, akik, mint én, itt aludtak el.”<sup>28</sup>

### A csalás iskolája

Ahhoz persze, hogy valaki elkerülje a „sóhajok szobáját”, és idővel bekerüljön a „görögök” közé, tudatosan kellett felkészülni a hamiskártyázás módszereiből, és ki kellett alakítani a hasonszőrűekkel a megfelelő kapcsolatrendszert. Még a mimikát is meg kellett tanulni, amellyel palástolni lehet az érzelmeket, és félre lehet vezetni a naiv játékosokat. Goldoni is megjegyzi egyik darabjában, hogy az a művészet a kártyajátékban, ha „úgy tudod megkopasztani a fűrjet, hogy nem rikoltozik közben”.

Casanova ugyan korán kezdte a játékot, de előbb neki is ki kellett járnia a balekok iskoláját. Már tízéves korában végignézte otthon, hogy a vendégek fáraót játszanak, de ekkor még csak báméskodott. 1743-ban, Corsini páter kíséretében szenvedte el első vereségét Chioggiában, ugyanebben a játékban.<sup>29</sup> Ekkor még bizonyára nem ismerte az alapvető trükköket, mert egyfolytában veszített. Kölcsönt vett fel, azt is elveszítette, majd elzalogosította összes holmiját, néhány ing és keszkenő kivételével, hogy ő adhassa a bankot, ami a közvélekedés szerint növelte a nyeresési esélyeket. Ennek ellenére továbbra is kitért mellette a balszerencse, vagy alaposan rászédtek a nála ravaszabbak. Ehhez a korai történethez még semmilyen kommentárt nem fűz, csak azt jegyzi meg, hogy nemigen tudott volna kikeveredni ennyi rengeteg adósságból, ha nem adódott volna hirtelen egy lehetősége, hogy hajóra szállva megszökjön. A későbbiekben is gyakran folyamodik majd ehhez az eszközhöz, amikor nála ügyesebb vagy gátlástalanabb csalókkal kerül egy asztalhoz. 1746-ban, amikor még csak huszonegy éves, de már Bragadino szenátor pártfogoltja, egy magát Rinaldi grófnak kiadó szélhámós és a felesége kopasztja meg alaposan a Castelletto negyed egyik fogadójában. Itt a szenátor menti meg a következményektől, mert amikor a veszteségről panaszkodva elmeséli neki a történeteket, a bölcs öregember ír a házaspárnak. Másnap ott a válasz komoly pénzvisszatérítéssel a veszteségből, egyúttal elengedik az összes tartozást.<sup>30</sup> Nyilvánvaló, hogy (az állítólagos)<sup>31</sup> Rinaldi gróf és felesége nem merték megkockáztatni a botrányt egy szenátorral szembekerülve, inkább meghátráltak. Velük még sokszor találkozik a későbbiekben, és mindig gyanús helyzetekben.

Konstantinápoly felé indulva megáll Korfu szigetén 1745-ben, és még mindig a balekok közé tartozik, mert sem szerelmét, katonai felettése feleségét, F.-nét nem sikerül meghódítania, sem a kártyán nem tud nyerni. Maga foglalja úgy össze a

<sup>28</sup> DA PONTE, 1970. 50.

<sup>29</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 137–138.

<sup>30</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 385–386.

<sup>31</sup> Casanova több helyen megjegyzi, hogy kételyei voltak Rinaldi nemesi címe felől. Inkább kalandoroknak nézte a házaspárt, akik jogtalanul használták a grófi címet, ahogyan ő is légből kapott lovagi titulust alkotott magának.



helyzetét, hogy minden idejét a kávéházban töltötte fáraózással, és folyton vesztett. Nem tűnődik a folytonos vereség okain, csupán saját ostobaságának tulajdonítja, hogy nem tudta időben abbahagyni a játékot.<sup>32</sup> Megint meglép a sok adósság elől, elszegődik egy hadihajóra, amelyik célba juttatja, és Konstantinápolyból visszatérve tudja csak megfordítani a szerencséjét. Bevallja, hogy az útja előtt mindenét elzalogosította, viszont mivel a törökök ajándékaival gazdagon megrakva tér vissza, így újra játékasztalhoz ülhet. Összesen ötszáz zecchinóért tudja értékesíteni a magával hozott tárgyakat,<sup>33</sup> de ezúttal elhatározza, hogy nem hagyja magát többet rászedni, hanem beletanul a szerencse irányításának művészetébe: *„Kiváltottam a zsidóktól mindazt, amit Konstantinápolyba menet elzalogosítottam náluk a játékon elszenvedett veszteségeim miatt, és mindent eladtam, azzal a szent elhatározással, hogy ezentúl nem leszek balek a játékasztalnál, hanem kihasználom mindazokat a lehetőségeket, amelyekkel egy bölcs és okos fiatalember élhet, anélkül, hogy gazembernek nevezhetnék.”*<sup>34</sup> Most már maga mellé tudja állítani a szerencsét. Itt utal először arra, milyen módszereket követett: játékszövetséget kötött azzal a Maroli nevű őrnaggyal, aki hivatásos kártyás lévén minden pénzét elnyerte annak idején.<sup>35</sup> Most, hogy Casanova nem hajlandó más-képp asztalhoz ülni, az őrnagy megtanítja a család módszereire, és felesben beveszi a fáraózásba segédnek:<sup>36</sup> *„[Maroli] méltónak ítélte arra, hogy megossa velem a szerencsejátékok bölcs maximáit, amelyek nélkül a hazardírozást kedvelők mind tönkremennek. Mindazonáltal nem bíztam meg teljesen Maroli lojalitásában, és éberem figyeltem.”*<sup>37</sup> Ettől kezdve gyanakszik, és ügyel az új „szabályok” betartására: *„Minden éjszaka, amikor bezártuk a fáraó bankot, megszámloltuk a pénzt, és a pénzes ládikó a pénztárosnál maradt, mi pedig, miután elosztottuk a készpénz nyereséget, hazamentünk, hogy otthon ürítsük ki az erszényünket.”*<sup>38</sup> A hamiskártyás Marolival nem csupán egyezséget köt arról, hogy azontúl feleznek, de megtanulja tőle a főbb titkokat, illetve a játékostársak félrevezetésére alkalmas mimikákat is. Kiosztják a szerepeket, és felváltva tartják a bankot, illetve tesznek fel pénzt a bank ellen. Maroli kapja az erős játékos szerepét, ő igyekszik megfélemlíteni a kívülállókat, Casanova viszont mindig ellenkező arckifejezést vág, mint amilyen a lapjárása: *„Felesben játszottam vele, én voltam a segédje, amikor pedig én tartottam a bankot, ő volt az én segédem, ami elég gyakran megesett, mert azok, akik a bank ellenében játszottak, nem szerették őt. Úgy tartotta a kártyalapokat, hogy megijedtek tőle, én viszont épp az ellenkezőjét csináltam, boldognak, sőt könnyednek és vidámnak mutatkoztam, amikor vesztesre álltam, és kétségbeesett képet öltöttem, amikor nyeresben voltam.”*<sup>39</sup>

Ez tehát a fordulópont, ettől kezdve kerül át Casanova a rászédettek táborából a csalók közé, és előfordul majd még, hogy veszít, de annak különleges magyarázata lesz: olyankor esik ez meg vele, amikor a hamiskártyázás írott és íratlan szabályait

<sup>32</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 279.

<sup>33</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 306–307.

<sup>34</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 306–307.

<sup>35</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 307.

<sup>36</sup> Casanova a francia *groupier* kifejezést használja erre a funkcióra, amelynek lényege, hogy a bankot adó játékos háta mögött állt, és felesben játszott vele, nemcsak a fáraóban, hanem a *bassette* nevű játékban is.

<sup>37</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 309.

<sup>38</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 309.

<sup>39</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 309.

a többiek nem tartják be, és vagy leitatják, vagy megfélemlítik. Ilyenkor minden „tudása” ellenére kénytelen újra megszökni, különben börtönbe juttatnák, vagy másféle büntetések várnának rá.

A továbbiakban Casanova nem csak többnyire nyer, de értő szemmel figyeli a mások játékát, és vagy elfogulatlan szemlélőként értékeli az ügyes játékosok tudását (különösen, ha nők), vagy alaposan körülnéz, mielőtt asztalhoz ülne, nehogy kellemtelen meglepetés érje. Sok olyan arisztokrata nővel találkozik, aki ügyes a játékban. A nemesi családokban a lányokat eszerint nemcsak társalogni tanították meg, hanem a társasjátékok szabályaira is, és akik hajlamot vagy tehetséget éreztek a hazardírozásra, egész művészetté fejlesztették tudásukat. Persze, ehhez vagy elszegényedő környezetben kellett élniük, mint például a Rinaldi lánynak, akiről később részletesen szó lesz, vagy titkos utakon kalandozni, mint a nagy szerelmek közül a rejtélyes M. M.-nek, illetve Henriette-nek.

1754-ben, amikor Casanova a két muranói apácával (C. C. és M. M.)<sup>40</sup> sokáig gyanútlanul változatos szerelmi együtteseket képez (valójában a kényes Bernis abbé, az akkori velencei francia nagykövet kedvéért), szemtanúja lesz annak, hogy szerelme, M. M. sokat nyer. Egyik légyottjuk előtt, a San Samuele színházból jövet betérnek a Ridottóba, ahol M. M. veszít, előbb Momolo Mocenigo, majd Pietro Marcello bankja ellen. A lány azonban nem adja fel könnyen, és a Casanovától kapott kölcsönpénzből felesben addig folytatja a játékot, amíg megadásra nem kényszeríti a bankot. A nyereséget megfelelően, és a bőséges vacsora után kiderül, hogy a feleség még mindig ezer zecchinót tesz ki.<sup>41</sup> Itt nem világos, hogy milyen módszerrel nyert az apáca, vagy hogy volt-e egyáltalán módszere. Casanovának az a sokszor előadott elmélete – hogy csak az nyerhet, aki bankot ad (*tailler*), az nem, aki a bankár ellen tesz fel pénzt (*ponter*) – nem illik az esetre. Inkább a kitartás a nagy nyereség magyarázata, mindenesetre meglepő, hogy egy muranói apáca gyakorlottan kártyázik a Ridottóban, mielőtt a szeretőjével visszavonulna egy magánkaszinóba, amely valójában szerelmi találkák helye, és a francia nagykövet tartja fenn.

Casanova másik nagy szerelmének, Henriette-nek<sup>42</sup> is jól kellett ismernie a kártyajátékokat, mert egy beszélgetésben a fáraójáték metaforáját alkalmazza egy szenteskedő hölgynek adott szellemes válaszában.<sup>43</sup> Amikor Henriette még egy magyar tisztalattal utazik férfinak öltözve, egy Madame Querini nevű hölgy epés megjegyzést tesz arra, hogy együtt élnek, de nem tudnak egymással beszélni. A magyar tiszt ugyanis németül és latinul tudott (a magyaron kívül), Henriette pedig francia nemes hölgy lévén csak franciául beszélt. Csattanós replikájában Henriette arra hivatkozik, hogy olyan ügyekben, mint az övék, nincs szükség a beszédre. Az újabb epés megjegyzésre, hogy nincs olyan fontos ügy, amelyben a beszéd és az írás ne lenne szükséges, Henriette a játékot említi, mint fő időtöltésüket, amihez pedig nem kell be-

<sup>40</sup> A két muranói apáca történetének egyes részletei olvashatók magyarul: CASANOVA, 1999. 1. köt. 177–304.

<sup>41</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 764–765.

<sup>42</sup> A francia arisztokrata hölgy személyazonosságát máig nem tudták tisztázni. Csak az biztos, hogy dél-franciaországi lehetett, mert egy későbbi találkozás során egy ottani várban vendégeskedik nála Casanova Marcolinával, anélkül hogy felismerné a kastély úrnőjét. Csak később tudja meg, a vár birtokosának leveléből, amelyet Marcolina csak Lyonban adhat át neki, hogy Henriette volt a vendéglátója. Az egész történet olvasható magyarul: CASANOVA, 1999. 1. köt. 121–157.

<sup>43</sup> CASANOVA, 1993. 1. köt. 478–479.

szélni. Azt állítja, hogy fáraóznak, és ő adja a bankot, mire a társaság egy másik tagja megkérdezi, hogy mennyit nyer a bank. A végső ríposzt aztán elhallgattat mindenkit: a játék tétje oly kicsi, hogy nem is érdemes számolgatni. A szerelmet a fáraózáshoz hasonlítani nemcsak pikáns, de arra is utal, hogy a kártyajátékok az úri társaságban annyira ismertek voltak, hogy minden erre történő célzás érthető volt számukra.

### *Európai kaszinók*

Casanova Velencében és Korfun,<sup>44</sup> saját kárán megszerzett tudását Európa-szerte kamatoztatta, és szerelmeinek is átadta. Muranói kedvese, M. M., aki egyúttal Bernis abbé szeretője is volt, nem szorult rá az ő tanácsaira, sőt kártyában és szerelemben egyaránt jártasabbnak bizonyult, de későbbi kapcsolataiban már ő játszotta a mester szerepét.

1760 táján Marseille-ben beleszeretett egy szutykos szolgálólányba, Rosalie-ba, akiben a szegényes öltözék és cselédsor ellenére felismerte a szép nőt, kiemelte a nyomorból, felöltöztette és bevezette a társasági életbe. Amikor már nagyvilági dámaként tudta bemutatni az ismerőseinek, bevette a kártyapartikba is. Nizzában, a város kormányzójának, Sir James Patersonnak a társaságában elvitte fáraót játszani a kávéházba, és Rosalie szép summát nyert a játékon. Mindhárman szerencsések voltak, de Casanova sejteti, hogy a lány tőle tanulta meg a nyerés titkait. A Rosalie-nak nyújtott nevelés, a társalgási és öltözködési tanácsok (hozzá egy ajándékba adott teljes ruhatárral) valamint a kártyázás magaskolájába való bevezetés mind olyan gondoskodás, amit szívesen nyújt, és amivel magához szeretné láncolni a lányt, akivel ekkor még élete végéig együtt szeretne élni. A körülmények aztán úgy hozzák, hogy inkább őt is férjhez adja egy korábbi udvarlójához, egy genovai kereskedőhöz. Történetükből kiderül, hogy a kártyatudás ekkoriban a társasági nevelés alapelemei közé tartozott.<sup>45</sup>

Legtehetségesebb női kártyajátékosként egy Irène Rinaldi nevű fiatal lányt emleget, akinek a szüleivel még Velencében ismerkedett meg, a már jelzett, rosszul induló, de Bragadino közbelépésének hála, jól végződő családi história során. Tizenhat évvel később, 1763 táján Milánóban találkozik újra a Rinaldi családdal, és a lányuk nagyon megtetszik neki: Irène Rinaldi, aki gyors fejszámolás után akár az ő lánya is lehetne,<sup>46</sup> és időközben hivatásos hamiskártyássá fejlődött apja tehetséges tanítványaként. A szülők mégis folyton anyagi gondokkal küszködnek, és szinte a

<sup>44</sup> Korfu 1797-ig a Velencei Köztársaság fennhatósága alá tartozott.

<sup>45</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 528. A kártyanyereség történetéhez fűzi végszóként a Rosalie-val kapcsolatos terveit: „Így láncoltam magamhoz őt abban a reményben, hogy hátralevő napjaimat vele fogom tölteni, és hogy ha boldogan együtt élünk, nem lesz szükségem arra, hogy egyik szép nőtől a másikhoz futkossak.” Rosalie-val és egész családjával csakugyan jó viszonyt ápolt végig, és később, amikor kémnek elszegődve hazafelé tartott Velencébe, náluk várta meg az inkvizítorok végleges választát. Ezt az újabb találkozást használta fel Schnitzler kisregénye, a *Casanova hazatérése* kiindulópontjául. SCHNITZLER, 2004.

<sup>46</sup> Itt derül ki, hogy Velencében viszonya volt az állítólagos grófnővel, de apasága soha nem lesz bizonyos, mert a grófnő szándékosan eltereli a figyelmet a kérdésről, és megtevesztően nyilatkozik a férje jelenlétében.

gáláns kalandor karjába lökik a lányukat, aki a tőle ajándékba kapott száz zecchinót megsokszorozza, de előbb egy vadonatúj paklival bemutatót tart a fáraó sajátos műveléséből. A lapok elhelyezése lehet a nyerés magyarázata, de Casanova, hiába figyel nagyon a keverésre, nem jön rá a trükk nyitjára, mert a lány állandó csevegéssel elvonja a figyelmét, azután öt-hat perc alatt bemutatja, hogy mindig ő nyer. Cinkezésről vagy másféle megjelölésről szó sem lehet, mert vadonatúj paklikat bontanak a bemutatóhoz. Azt is megbeszélik, hogy a lány hiába ilyen ügyes, mégsem tud nagy összegeket nyerni, mert mindig kisstílű ellenfelek ülnek vele szemben, akik nem tudnak komoly tétet kockáztatni. Irène azt állítja, hogy a bank ellenében is tud nyerni, ha nem hivatásos csalókkal ül szemben. Szívesen Casanova mellé szegődne útitársnak, azzal az ígérettel, hogy vagyonokat nyer majd neki. Irène a kalandorral együtt, a tőle kapott száz zecchinóval a zsebében elmegy egy Carcano nevű alak kártyabarlangjába. Csak a lány játszik (*parolit*), és az idősebb hamiskártyás tanácsai ellenében, megint a saját módszerét követve rengeteget nyer. A játék végén kettőszáznegyven zecchinóval távoznak, amit a lány megtarthat magának a nagy-lelkű udvarló ajándékeként. A rövid szerelmi történet után mégis szétválnak útjaik, de Casanova őszintén csodálja a lány tehetségét és hamiskártyás tudását.<sup>47</sup>

Nemsokára újra találkoznak Avignonban, ahol nagy bajtól menti meg a lányt, és megint teljesen eladósodott családját. Alighanem az apa miatt kerültek bajba, aki Nizzában újra játszott és veszített, mindenestre összes értéktárgyukat el kellett zálogosítaniuk, többek között azt a hiúzprémmel bélelt kabátkát, amit a lány még Casanovától kapott szerelmi ajándékként. Egy Genovában felszedett francia szeretője, nyilvánvalóan szintén hamiskártyás, hitegette őket sokáig, hogy majd szerez pénzt, és Bordeaux-ban hatalmas pénzeket fognak nyerni, de időközben eltűnt. Másnap reggel mindhárman utcára kerülnének, ha nem áll be addig valami szerencsés fordulat, amit Casanova feltűnése meg is hoz. Mindent elintéz, mert van pénze, és ilyenkor mindig nagylelkű: visszavásárolja a zálogba tett szőrmés kabátot, és kifizeti a fogadóst. A társaságában lévő Marcolina annyira megszereti a lányt, hogy előbb még vele tölt egy éjszakát. A Rinaldi lány tizenegy év múlva (1774-ben) még egyszer megjelenik az emlékiratok utolsó lapján: Casanova Triesztben várja a velencei inkvizitorok válaszát, hogy hazatérhet-e feljelentőként Velencébe. Várakozás közben színházba jár, és az egyik színésznőben ráismer Irène-re. Meglátogatja, és megtudja, hogy férjhez ment a *trupp* egyik komédiásához, sőt van egy kilenc éves kislánya. A színjátszás mellett a kártyázást is folytatja, és mivel Triesztben ekkoriban tilos a szerencsejáték, csak otthon, a szállásán rendez fáraópartikat. Casanovát is meghívja, aki rögtön felismeri, hogy továbbra is ügyesen csal a keverésnél, mert ő tartja a bankot, de csak kis tétekben játszanak. Casanova is veszít, akárcsak a többiek (csupa fiatal kereskedő, akik szerelmesek a színésznőbe), de másnap felveszi barátnőjét az öltözőjében, és nagy nehezen beismerteti vele, hogy nem tiszta eszközökkel nyert ellene. Végül a színésznő hajlamos lenne nemcsak visszaadni az elvesztett kis összeget, hanem be is venné hajdani szerelmét társnak a bankba, de az nem áll kötélnek. Tudja, hogy nagy a feljelentés veszélye, és óva inti a hamiskártyás komédiásnőt a további játéktól, nehogy komoly pénzbüntetéssel sújtsák. A veszélyt ezúttal is Casanova hárítja el Irène feje fölül, mert a házaspár kilenc

<sup>47</sup> Lásd: CASANOVA, 1993. 2. köt. 309., 835–847.

éves kislánya megtetszik a kalandornak, aki szívesen látná saját unokáját is a gyerekekben. Jární kezd hozzájuk, és másokat is magával visz látogatóba. Az egyiknek, egy Pitoni nevű bárónak szintén tetszik a kislány, és ő értesíti időben Irène-t, hogy a karneváli idő végén rendőri razziaikat fognak tartani a tiltott játékok üzöi ellen. Így a rajtaütésakor nem találnak nála senkit. Az emlékirat utolsó mondata<sup>48</sup> is rájuk vonatkozik: három évvel később Padovában találkoztak újra, és ott Casanova gyöngéd viszonyt létesített a lánnyal. Mivel az emlékezés itt megszakad, nem lehet pontosan tudni, hogy milyen típusú viszonyra gondol az emlékiratíró, csak sejteni lehet, hogy talán pedofil hajlamait élte ki Padovában a Rinaldi unokával, aki akár a saját unokája is lehetett, bár erről soha nem tudott bizonyosságot szerezni.

A kártyázó és ügyesen csaló nőkről szóló történetekből levonható az a tanulság, hogy hiába dolgoztak ki ügyes módszereket a játékosok, hiába álltak rendelkezésükre kézikönyvek is a hamiskártyázás magas fokú elsajátításához, a legügyesebbek sem tudtak megélni csak a játékból. A Rinaldi családdal való találkozásai során Casanova mindig nagy bajban és anyagi csődben találja őket. A lebukás veszélye olyan nagy, hogy az első esetben Bragadino szenátor közbelépésére azonnal visszatérítik a tisztességtelenül szerzett nyereséget, a továbbiakban pedig mindig eladósodva, közvetlen veszélyben forogva szorulnak segítségre. Ebből látható, hogy túl ingatag jövedelemforrás a hamiskártyázás, amellettt hogy a könnyen szerzett pénz tékozlásra ösztönöz. Casanova magára nézve többször is elismeri, hogy a játékon nyert pénzt ugyanolyan gyorsan szórta el, mint ahogy megszerezte, és az ő történetéből is kiderül, hogy nem kizárólag szerencsejátékok jövedelmeiből élt. A d'Urfé márkinéval és más rászedett gazdagokkal szembeni, híressé vált csalásai bizonyítják, hogy még fénykorában is többféle forrásból volt jövedelme. Ráadásul az a társadalmi közeg, amelyben a szélhámósok és kalandorok mozognak, szintén veszélyforrás, mert könnyen találkoznak maguknál is ügyesebb vagy gátlástalanabb csalókkal. A sikerhez sok energia, erős koncentrációs képesség, gyors észjárás és kiemelkedő ügyesség egyaránt szükséges. Az ellenfelek felméréséhez pedig az empátia éppen úgy elengedhetetlen, mint amennyire kell a megfelelő kapcsolati háló, amely információkkal és cinkossággal segít.

Hiába tehetséges szélhámós, öregkorára Casanova Waldstein gróf jótékonyására szorult, mert nem maradt semmije, még energiája sem volt a csábításokra és a hamiskártyázásra. (Utolsó éveinek duxi magányában, depressziós hangulatban írta meg élettörténetét, amely nagy nyeresége a világirodalomnak.) Beszédes az is, hogy a Rinaldi lány idejekorán beáll színésznőnek, férjhez megy, és emellettt űzi a hamiskártyázást. Ez bizonyítja, hogy a manipuláció csak kiegészítő jövedelemként jöhetett szóba, kizárólagos pénzforrásnak túl veszélyes és ingatag volt.

### *Csapdák és veszélyes helyzetek*

Különösen éles helyzetek alakultak ki, amikor Casanova ismeretlen játékosokkal került szembe, és amikor – súlyosbító körülményként – az illetők nyelvén sem tudott megszólalni. Ebből a szempontból Németországban többször sarokba szorították,

<sup>48</sup> A kézirat 1774. szeptember 10-én szakad meg, amikor valójában megkapta az inkvizitoroktól azt az útleveleként használható oltalomlevelet, amellyel visszatérhetett Velencébe.

és stuttgarti balszerencsége majdnem kényszersorozásra juttatta. 1760 tavaszán Bonnól indult el Stuttgart felé, hogy táncosnő ismerőseit felkeresse, akik ott léptek fel a württembergi nagyherceg udvarában. A Toscani család, a Binetti és a Balletti házaspár mind régi jó barátai voltak, akiket mindenütt szívesen meglátogatott, utazásának nem is volt más célja. Anna Binetti ekkoriban a bécsi udvar küldöt-tével, Ried báróval élt, ami a későbbi bonyodalmakban nagy hasznára vált a bajba jutott kalandornak. Az első estét Binettiéknél töltötte, és tőlük hazafelé tartva találkozott három helybeli katonatiszttel, akiket már korábban a kávéházban látott, de alaposabban nem ismert: „*Három nagyon előzékeny tiszt jött oda hozzám, akikkel a kávéházban kötöttem ismeretséget, és elmentem sétálni velük két-három körre. Hívnak, hogy mulatságot rendeznek rosszlányokkal, és ha kedvem volna velük tartani, bizonygatják, hogy az nagy örömükre szolgálna. Válaszul arra, hogy mivel nem beszélek németül, csak unatkozni, meggyőznek, hogy a felfogadott lányok olaszok.*”<sup>49</sup> Casanova velük tart, de hamar belátja, hogy nagy hiba volt elfogadni a meghívást, mert egy ócska lebuja vizsik, ahol a tisztok lármásan és közönségesen viselkednek, távozni viszont már nem tud. „*Ócska csapszékbe illő vacsorát szolgálnak fel, nem is eszem semmit, de hogy ne tartsanak udvariatlannak, iszom két-három pohár magyar bort.*”<sup>50</sup> Kártyát hoznak, az egyik tiszt tartja a bankot, én ellene játszom, de közben elkezdek szédülni, el is veszem a nálam lévő 50-60 Lajos-aranyat. Nem akarom folytatni a játékot, de a nemes tisztok nem bírják elviselni annak a gondolatát, hogy bosszúsán távozzak, amiért velük vacsoráztam. Meggyőznek, hogy tartsam most én 100 Lajos-arannyal a bankot, és az összeget le is számolják nekem zsetonban. Mind elvesztem, újra bankot adok, újra vesztek, egyre többet teszek fel, és miközben folyton vesztek, emelem a tétet, mire éjfélkor kijelentik, hogy elég volt. Megszámolják az összes zsetont, és úgy találják, hogy nagyjából négyezer Lajos-arannyal tartozom nekik. Annyira szédültem, hogy hordszékért kellett küldetni, hogy vissza tudjak menni a fogadóba. Az inasom pedig, amíg vetkőztetett, kijelentette, hogy nincsenek meg sem az óráim, sem az arany tubákosszelencém.”<sup>51</sup> Másnap reggel aztán Casanova kijózanodva úgy gondolja, hogy nem lehet komolyan venni ilyen veszteséget, és reméli, hogy előbb-utóbb majd csak visszakapja ellopott értékeit is. Legnagyobb meglepetésére azonban semmi nem kerül elő, sőt a tisztok sem hajlandók elismerni, hogy kábítószert kevertek a borába. Táncos ismerősei pedig, akik jól ismerik a várost, azt tanácsolják, hogy sürgősen forduljon a fejedelemhez kérvénnyel, nehogy a gazemberek megelőzzék, és komoly bajt okozzanak neki.

Egy korabeli leírás szerint<sup>52</sup> a württembergi játékbarlangokat mind a nagyherceg szolgálai tartották fent, az ő tudtával, a jogi eljárásnak tehát nem sok esélye lehetett. Csakugyan, Casanova hiába ír kérvényt, hiába folyamodik Ried báró közbenjárásához, hiába fogad ügyvédet, és kér kihallgatást a nagyhercegtől, hamar rájön, hogy megint meg kell szöknie, különben súlyos büntetést kap, és – ahogyan a pletykák már rebesgetik – ha nem fizet, erővel besorozzák a hadseregbe. „*Egy pohár borral megmérgezték, megcsaltak, megloptak, és még a szabadságomtól is megfosztottak, ráadásul féltő volt, hogy százezer frank megfizetésére ítélnék, amihez egy szál ingre vetkőztettek volna,*

<sup>49</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 278-279.

<sup>50</sup> Valószínűleg nem tokaji borról van szó, mert azt Casanova többször „Tokai” néven említi.

<sup>51</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 279.

<sup>52</sup> *La Pure Vérité* (1765). CASANOVA, 1993. 2. köt. 279.

*minthogy senki nem tudta, hogy mi van még az erszényemben.*"<sup>53</sup> A szabadsága elvesztése lenne a legfájóbb a számára, mert el van szánva, hogy nem fizet, hiába talált egy nagyobb összeget véletlenül a tárcájában. Vagy börtön vár rá, vagy ami még annál is rosszabb, a fejedelem hadserege: „*Még hogy engem egy szál ingre vetkőztessenek, és katonát csináljanak belőlem! Velem ez nem történhet meg!*"<sup>54</sup>

Ettől kezdve időhúzásra játszik, és felismerve kényes helyzetét, nem hajlandó külön-külön megegyezni a tisztekkel, hanem ragaszkodik ahhoz, hogy minden érdekelt fél és a rendőrfőnök vagy megbízottja jelenlétében kössenek megállapodást, és becsüljék fel értékeit, amelyekkel fizetni tud. Közben táncos- és táncosnő barátai segítségével megszervezi őrzőjének kijátszását, aki napközben az ajtaja előtt áll, éjszakára pedig rázárja azt. Valóságos színjátékot rendez a fogadóban: az ágyba maga helyett hálósipkás parókát rak, majd az inas eltereli a katona figyelmét, hogy gazdája megléphessen. A táncosnők már korábban bejárnak hozzá a fogadóba, hogy az egyik a szoknyája alatt előre kicsempéssze a ruháit és összes érték tárgyát, a többiek pedig megszervezik a bécsi küldött házából a szökést a városfalon át.<sup>55</sup> Sikeres menekülését egyenesen az Ólombörtönből való szökéshez hasonlítja, bár elismeri, hogy annyira nem volt nehéz dolga. A tartományban uralkodó állapotok azonban jól érzékeltetik, mi várhatott egy óvatlan hamiskártyásra, ha számára ismeretlenekkel, nála sokkal gátlástalanabb szélhámosokkal ült le játszani. A korfui történet már megmutatta, hogy csak szövetségeseikkel és cinkosokkal összejátszva, a szerencsének besegítve lehetett folyamatosan nagyobb nyereségre szert tenni, a stuttgarti csapda pedig a „mesterséggel” járó komoly veszélyekre mutat példát.

Aix-en-Savoie-ban,<sup>56</sup> ahol egy szerelmi történet miatt időzik hosszabban, fáraójátékot szervez, és ő adja a bankot. Tudja, hogy a többiek hivatásos játékosok, ezért óvatos. Délután háromkor ülnek asztalhoz, és egy ismerőst, Désarmois-t kéri fel segédjének (*groupier*), azzal hogy lassítsa a játék menetét, ő pedig minden új osztáshoz új kártyacsomagot bont. Ennek ellenére öt óra felé már vesztesre áll, amikor befut Genfből három angol, akiket ismer, mert korábban egy tizenötös (*quinze*) nevű játék során már találkozott velük. Nem kommentálja, hogy miért tartja őket előre veszteseknek, de egy megjegyzése erre utal: „*Mivelhogy Isten semleges, csak veszthettek, és Isten semleges volt. A harmadik osztásnál már mindegyikük erszénye kiürült.*"<sup>57</sup> Az egyik angol váltót ajánl fel pénz helyett, amit Casanova elfogad: „*Az angol emel, és az ászra rakja a tétjét. A másik kettő felesben játszik. Az ász nem jön ki, nekem tizenkét kártyám marad, és a legnyugodtabb arccal felajánlom az angolnak, hogy joga van kiszállni a játékból. Nem fogadja el. Kétszer húzok, az ász megint nem jön ki, már csak nyolc kártyalapom maradt, benne négy ásszal, mert az utolsó lapom nem az volt. – Milord – fordulok hozzá – fogadni lehet arra, kettő egy ellenében, hogy az ász itt van, megkegyelmezek magának, szálljon ki a játékból. – Túlságosan nagylelkű – válaszolja –, húzzon. Erre kijön az ász, és nem egyszerre kettő, mire zsebre vágtam a váltót anélkül, hogy elolvastam volna, az angolok pedig nevetés és köszönetések közepette távoztak.*"<sup>58</sup> Casanova bankja ezután

<sup>53</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 283.

<sup>54</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 283.

<sup>55</sup> Az egész történet: CASANOVA, 1993. 2. köt. 278–290.

<sup>56</sup> Ma Aix-les-Bains.

<sup>57</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 437.

<sup>58</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 438.

egyfolytában nyer, csak a hölgyek nem vesztenek, aminek a magyarázatát később adja meg, de nyilvánvalóan Désarmois keze van abban, hogy csak a férfiak járnak pórul.<sup>59</sup> Ezért részesedés járt a segítőnek, az ezer Lajos-arany nyereségből huszonötöt adott a hálás Désarmois-nak. Később kitér arra is, hogyan szervezte meg a játékot a segítőjével, amivel elsősorban a hölgyeket akarta szórakoztatni. Egy másik partival kapcsolatban utal arra, hogy összejátszás révén a nyereséget is meg tudták határozni.

Mindebből okulva, a következőkben már nagyon óvatos: Aix-en-Savoie-ban nemcsak fáraót játszik, hanem egy márkival tizenötös partit (*quinze*) is, amin veszít ugyan, de lévén még van ideje és némi tartalékpénze, szerelmi légyottja előtt, fél nyolcig bankot ad újra. Itt meséli el, amit előre megbeszél Désarmois nevű segédjével, hogy csak azokat a kártyalapokat veszi figyelembe, amiken van pénz, és hogy fél nyolckor mindenképpen távozik. Azzal is tisztában van, hogy a férfiak mind csalnak, tehát ki kell játszania őket. Ezután a két legszebb hölgy között foglal helyet, és mulattatni akarná őket, de közbejön egy kellemetlen incidens. *„Láttam, hogy csupa felbontott pakli fekszik előttiünk, és újakat kértem. A fogadós mondja, hogy már elküldte egyik emberét Chambérybe, hogy száz csomagot vásároljon, és hamarosan meg kell érkeznie. – Közben oszthat ezekkel a paklikkal, mert olyanok, mintha újak lennének. – De én nem mintha újakat, hanem újakat akarok. Vannak olyan elveim, barátom, amelyektől ördög és pokol sem tud eltántorítani. Amíg az embere vissza nem jön, csak nézem a játékot.”*<sup>60</sup> És csakugyan feláll a helyéről, visszaveszi a pénzét, és az egyik hölgy mellé szegődik. A fogadós embere csak éjfélre ér vissza, és addigra ő már szerelmével, egy apácával tölti az idejét.

Nápolyi kártyajátszmáinak leírásában több furcsaságot is látni, ami leginkább babonának tudható be. Egy jó barátjával, Monteleone herceggel közösen játszik úgy, hogy a maga részét papírpénzben (vagy talán váltókban) teszi le az asztalra, mondván, hogy ha becsületszóra játszik, az balszerencsét hoz neki.<sup>61</sup> Teljesen kifosztja a bankot, de itt nem számol be részletesen a módszeréről. Másnap a herceg palotájában folytatják a játékot, ahol egy Ottoboni nevű ember adja a bankot. Casanovát nagyon zavarja, hogy Ottoboni a kártyákat a bal kezében szoroson összenyomva tartja, így amikor onnan jobb kézzel húz, ellenfelei nem látják a lapokat. Casanova ezért igen kis téteket kockáztat csak meg, és a bankár kérdésére, hogy miért nem tesz fel nagyobb összegeket, elmagyarázza, hogy ha legalább a kártyalapok felét nem látja, fél, hogy veszíteni fog.<sup>62</sup> Sajnos, azt nem magyarázza el, hogy csupán babonából szereti-e látni az ellenfél lapjait, vagy – ami szintén elképzelhető – azokból következtet az illető csalási módszerére. Egy nappal később újból elnyeri a bank (egy bizonyos Cassaro herceg) összes pénzét, de revansot ad nagy társaságban, mikor már ő tartja a bankot. A herceg újra veszít, ezúttal tízezer dukátot, és mivel nincs több pénze, abbahagyja a játékot. Casanova azonban újabb pénzt tesz a bankjába, hogy a herceg szeretője, aki szintén veszített, vissza tudja nyerni a pénzét, de nem sikerül a manipuláció. Hajnali kettőkor azzal zárja a játszmát, hogy a hölgy majd Rómában megadja a tartozását. A tervezett manipuláció tehát ebben az esetben nem sikerült, holott Casanova – galantériából – kifejezetten erre játszott. Nem tudni,

<sup>59</sup> Vö. CASANOVA, 1993. 2. köt. 438.

<sup>60</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 450.

<sup>61</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 631.

<sup>62</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 632.



milyen arányban sikerült befolyásolnia a nyereményeket, de elég sok esetben csalódottságának ad hangot, tehát a megengedett vagy elfogadott „kiigazítások” alig biztosítottak annyi jövedelmet, amivel elégedett lett volna.

### *Casanova kedvenc kártyajátékai*

Érthető, hogy mivel egyik fő megélhetési forrása volt a hazardírozás, Casanova a korban divatos szinte valamennyi kártyajátékot megtanulta és gyakorolta, de kedvence mindig és mindenütt a fáraó és a *biribi* volt. Szerteágazó érdeklődésébe ezen kívül persze még a hazardjátékok sok fajtája belefért.<sup>63</sup> Komoly nehézséget okoz, hogy ezeknek a játékoknak a szabályait ő maga nem adja meg, mert ismertnek feltételezi őket, ma viszont nem lehetséges rekonstruálni a játékmenetüket. Soknak közülük nincs is magyar neve. Mivel a kétnyelvű szótárak vagy egyáltalán nem vették fel ezeket az elnevezéseket a szóanyagukba, vagy nem adnak meg magyar megfelelőt, kártyalexikonok alapján lehet megkísérelni az azonosítást, de ott is különböző nehézségekbe ütközünk.

Korabeli forrásként Jacques Lacombe játékszótára a leginkább kézenfekvő, mint ma is viszonylag könnyen hozzáférhető kézikönyv (*Dictionnaire des jeux*, 1792).<sup>64</sup> Kilencven hazardjáték leírása szerepel a könyvben, melyből a későbbi játékléxikonok is sokat merítenek. Ha kiválasztjuk találmra a *bassette* címszót, a következő definíciót találjuk: „*Szerencsejáték, amelyik igen divatos volt XIV. Lajos korában, de ma már nem játsszák. A fáraójáték egyik változata, amely kiszorította az előbbit, ld. ott.*” A *fáraójáték* címszó már részletesen tájékoztat a szabályokról, több oldalon. A korabeli leírások mellett természetesen a modern magyar nyelvű kézikönyveket is jól lehet használni, mert ezek részben történeti összefoglalókat is tartalmaznak. Például a magyar *Kártyalexikon bas(s)ette* címszáva is alaposan tájékoztat: későbbi formája a német *landsknecht* nevű játékból alakult ki, és így vált a fáraó elődjévé. Előbb a 15. századi Velencében játszották, Franciaországban 1674-ben említik először. Két teljes csomag latin, illetve később francia sorozatjelű kártyát használtak hozzá, ebből az egyik a bankárnál volt, a másikat színek szerint osztották szét a játékosok között.

Külön feladat lenne tehát előbb összegyűjteni a régi és az új játékszabályokat, majd összevetni őket, ez azonban meghaladja jelen tanulmány kereteit. Itt elegendő talán annyit megállapítani, hogy Casanova jobban szerette a szerencsejátékokat, talán, mert ezekben tanulta meg ügyesebben irányítani Fortunát. Ezt a feltevést támasztja az is alá, hogy Ange Goudar, Casanova barátja, és a bevezetőben már említett hamiskártyás kézikönyv szerzője is ugyanazt a két játékot részesítette előnyben a többivel szemben, mint ő. Valószínűleg erre a két kártyajátékra dolgozták ki a legalaposabban manipulációs technikáikat. Mivel a szélhámosok hazardjátékok iránti szenvedélye soha nem volt mentes az anyagi megfontolásoktól, ezt a szempontot

<sup>63</sup> Többek között: a *brelan*, *quinze*, *passee-dix*, *bassette*, *hocá*, *trente-et-quarante*, *vingt-et-un*, *lansquenet*, *petits-paquets*, *pour-et-contre*, *échecs*, *dames*, *hombre*, *barcarole*, *marseillaise* stb. A komsz játékok több változatát is említi: *comete*, *piquet*, *primiera*, *tri*, *tresette*, *whist*. A kockajátékok közül a *tric-trac* szerepel az emlékiratokban.

<sup>64</sup> A 18. század végi játékszótár hozzáférhető a világhálón: [<http://bibnum2.banq.qc.ca/bna/dicoJeux>] 2012. szeptember 26.

mindig szem előtt kell tartani az elemzésben. Érvényes ez a lottóval kapcsolatos kalandokra is, amikor Casanovának az Ólombörtönből való szökés után újra kellett kezdenie az életét Velencén kívül.

### *Lottólegendák*

Rendkívül sokféle kontextusban említik együtt Casanova nevét a franciaországi lottóval, annak ellenére, hogy sem a sorsjáték párizsi, sem pedig franciaországi bevezetésében nem játszhatott komoly szerepet, hiszen az már jóval előtte ismert volt.<sup>65</sup> Párizsban a városvezetés szervezett ilyen fogadásos sorshúzásokat a 18. század elejétől, hogy bevételeket teremtsen magának, az egyházi sorsjátékok pedig még korábban elindultak. Több évszázadot átfogó történetüket itt nincs módunk áttekinteni. Valószínű, hogy az e téren Casanova szerepéről elterjedt túlzó vélemények alapvetően a saját maga által keltett legendán alapulnak, ahogyan sikeres csábítóként elterjedt hírnevét is ő alapozta meg az emlékirataival.

Az biztosan megfelel a valóságnak, és maga sem tagadja, hogy amikor az Ólombörtönből való szökés után 1757. január 5-én megérkezett Franciaországba, ahol azután kisebb megszakításokkal két évig tartózkodott, megpróbált egy lottótípus eredeti szerzőjeként fellépni. Régi támogatója, az akkor már külügyminiszter De Bernis segítségével beadványt is készített az általa javasolt rendszerről, amelyet benyújtott Joseph Pâris-Duverney államtanácsosnak, aki később a katonai akadémia, az École militaire első intendánsa lett. Az akadémia 1751-ben megkezdett építési munkálataihoz akartak nagyobb összegeket előteremteni a játékkal, és ekkor Pâris-Duverney vezetésével már javában folyt a lottó előkészítése, amelyet végül 1757 októberében hirdettek meg először. Az államtanácsos rögtön egy másik tervet tartott Casanova elé, egy bizonyos Calzabigi<sup>66</sup> előterjesztését.<sup>67</sup> Casanova ugyan rendületlenül a sajátjának tartotta a koncepciót, de az emlékiratban nem utal arra, mit tartalmazott a szöveg. A kínos egybeesés láttán ügyesen azzal védekezett, hogy két szerző egymástól függetlenül is kidolgozhat hasonló tervet, és az egyezés épenséggel az elgondolások helyességét bizonyítja. Mivel sem ez a terv nem jelent meg nyomtatásban, sem Casanova állítólagos előterjesztése nem maradt fenn, nem lehet összevetni a két elgondolást. (Elképzelhető, hogy mindkét elképzelés az ún. genovai lottó [*lotto genovese*] meghonosítását vázolta fel.) Egy kiváló casanovista, Gustav Gugitz kutatásai szerint<sup>68</sup> csakugyan a Calzabigi fivérek dolgozták ki az École militaire továbbépítése finanszírozásának tervezetét. Az idősebbiket, Ranierit

<sup>65</sup> Franciaországban 1539 óta léteztek a sorshúzásos játék különböző formái. A témához lásd: ROUAULT, 1934.; LEONNET, 1963.

<sup>66</sup> Két Calzabigi fivér szerepel az École militaire lottójának megalapításával kapcsolatban: az idősebbik, Ranieri matematikus, író és operaszövegkönyvek szerzője volt. Valószínűleg tőle származik a pontosan kidolgozott terv. A fiatalabbik, Giovanni Antonio, diplomata volt, és a fivérével együtt dolgozott a terv megvalósításán, majd több helyen próbálkozott hasonló lottók létesítésével. Lásd: CASANOVA, 1993. 3. köt. 343. (3. jegyzet.)

<sup>67</sup> A *Loterie de quatre-vingt-dix billets, dont les lots tirés au sort chaque mois ne pourront tomber que sur cinq numéros* című iratot nagyalakú füzetként írja le Casanova az emlékiratban. Lásd még: LEONNET, 1963.

<sup>68</sup> GUGITZ, 1927. 97–105.; CASANOVA, 1993. 2. köt. 922–923.

1758-ban nevezték ki a munkálatok vezetőjévé, de az öccse is vezető állásban dolgozott az irányítása alatt 1759-ig. Mindkettőjüket leváltották 1759 júniusában, amikor is a fiatalabb Németalföldre ment lottót szervezni, majd Nagy Frigyes fogadta fel szintén lottóalapításra. Mindkettőjük életrajzában sok a kiváló üzleti érzékre és szélhámos hajlamokra utaló jel, illetve a homályos pont, tehát nem véletlen, hogy hasonló terepen mozogtak, mint Casanova.

Nem csoda az sem, hogy szembeszállás helyett a három szerző hamarosan szövetséget kötött, és Casanova sem firtatta tovább a szerzőség kínos kérdését. Azért valószínű, hogy itt a genovai lottójátéokra kell gondolni, mert az csakugyan újdonságnak számított akkor Franciaországban. Egy másik jeles casanovista, Charles Samaran kutatásai szerint<sup>69</sup> ennek a szabályai a Genovai Köztársaság előjáróinak megválasztásakor érvényes eljárásból eredtek: negyedévenként öt (számmal helyettesített) nevet sorsoltak ki egy urnából, és a genovai polgárok fogadásokat kötöttek az eredményre. A kormány később monopóliummá tette a játékot, amelyik több formában is elterjedt előbb Itáliában, azután egész Európában.<sup>70</sup> Sajnos, Casanova leírásai és matematikai számításai a kutatók egyöntetű véleménye szerint hemzsegek a hibáktól, nem érdemes tehát az ötös (*quine*) és négyes (*quaderne*) változatok szabályait az ő nyomán ismertetni. Saját előadásában sem tünteti fel már magát ekkor a játék kiötlőjének vagy franciaországi úttörőjének, inkább mint népszerűsítő lép fel. Emlékei szerint sikeresen érvelt a hat számmal játszott lottó mellett is,<sup>71</sup> bár elismeri, hogy a hatodik szám bekapcsolása a húzásba aránytalanul megnövelte volna a költségeket. Beszámol arról, hogy 1757-ben az École militaire lottójának előkészületei során részt vett egy olyan megbeszélésen, ahol szerinte d’Alembert<sup>72</sup> is megjelent a hivatalos tanácsosok, köztük a már említett Páris-Duverney társaságában. Végül az idősebbik Calzabigire bízta a szervezést, Casanova pedig a fogadóirodák működtetésében vehetett részt komoly anyagi befektetés és azzal arányos részesedés fejében: „Azt ajánlották nekem, és én el is fogadtam, hogy hat fogadóiroda legyen az enyém, továbbá négyezer frankos díjazás magából a lottóból. Ez százezer frankos tőkebefektetésnek felelt meg, amit bármikor kivehettem, de akkor a fogadóirodákrol is le kellett mondanom, minthogy ez a tőke volt egyúttal az óvadékom is.”<sup>73</sup> Azt állítja, hogy Calzabigié lett a központi fogadóiroda, ő a hat lottógyűjtődéjéből viszont rögtön túladott ötön, és csak egyet tartott meg a rue Saint-Denis-n.<sup>74</sup> Szokása szerint ott is fényűzően rendezkedett be, és egyik inasát tette meg ügynökének. Hatalmas hírverést csapott a játéknak, és azt ígérte, hogy a nyertes sorsjegyeket, az aláírása ellenében huszonnegy órán belül kifizetik az ő irodájában. Hat százalékos nyereséget is megtartott magának, ami miatt a többi fogadóügynök hangosan tiltakozott, de

<sup>69</sup> SAMARAN, 1914. 117–136.

<sup>70</sup> MEUCCI, 1932. 66.; CASANOVA, 1993. 2. köt. 21. (4. jegyzet)

<sup>71</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 28–29.

<sup>72</sup> Charles Samaran szerint inkább Diderot lehetett ez a jeles filozófus, mert ő levéltári kutatásai során talált két kézírásos ismertetőt erről a tervről a hagyatékban. Lásd: CASANOVA, 1993. 2. köt. 28. (1. jegyzet)

<sup>73</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 29.

<sup>74</sup> A kutatások szerint az ő neve nem szerepel a 28 irodavezető 1758-as listáján. Samaran viszont talált adatot arra, hogy 1758 szeptemberétől 1759 végéig voltak fogadóirodái, de csak egyet tudott lokalizálni, a rue Saint-Martin-en, ami igen közel esik a rue Saint-Denis-hez. Lásd: CASANOVA, 1993. 2. köt. 21. (4. jegyzet.)

Calzabigi nem lépett közbe. Az ő előadása szerint hatalmas sikerrel zárult az első húzás,<sup>75</sup> ami megalapozta a játék későbbi sikerét.<sup>76</sup> Lottóbevételeiről csak eleinte közöl számokat, de arra több utalást is tesz, hogy zsebében rengeteg bankjeggyel, olykor arannyal járt-kelt, és hintóval közlekedett, ami nagy hírnevet szerzett neki a városban. Innen eredhet az a legenda, hogy ő vezette be francia földön a lottót, holott mellékszerep jutott neki még az École militaire játékának megszervezésében is. Legföljebb a saját haszna lehetett jelentős, ennek megbecsléséhez azonban nincs elég adatunk, azt viszont lehet tudni, hogy idővel a játék deficitbe fordult, és nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.<sup>77</sup> Az emlékirat egy 1759 végi bejegyzésében már ő maga is keserűen arról beszél, hogy rosszul mentek a pénzügyei, és el kellett adnia párizsi fogadóirodáját: „Így aztán lemondtam nevetséges lottófelügyelői foglalkozásomról. Ajándékba adtam az irodámat az ügynökömmnek, aki időközben megnősült, és ezzel megcsináltam a szerencsését.”<sup>78</sup>

Említi még egyszer-kétszer a lottót más történetekben is, például amikor Berlinben újra találkozik az egyik Calzabigivel. Itt már úgy emlékszik vissza, hogy ketten együtt hozták létre a párizsi sorsjátékot: „Berlinben legelőször Calzabigit látogattam meg, annak a Calzabiginak az öccsét, akivel együtt szerezttem meg Párizsban 1757-ben a lottót, amit előbb az École militaire-ről neveztek el, később, Duverney halála után pedig királyi lottó lett a neve.”<sup>79</sup> Berlinben Calzabigi megmutat neki egy újabb tervet, amelyről a véleményét kéri. Ezúttal a hitelezésnek egy formáját vonta volna be az alaptőke képzésébe, ami önmagában bizonyítja, hogy az előbbi terv nem volt sikeres: „Calzabigi terve rövid volt és világos. A gazdagságukról ismert polgárokat arra kérte, hogy ne készpénzt adjanak be a lottó kasszájába, hanem a nevüket kölcsönözzék egy olyan összegre, amelyre kétségtelenül van fedezetük. Ha valamelyik lottóhúzás veszteségbe fordulna, akkor az aláíróknak kellett volna viselniük a veszteséget, kinek-kinek a vállalás arányában, és ugyanolyan mértékben, ahogyan a nyereségből részesednének.”<sup>80</sup> Casanova részletesen leírja kifogásait, amelyek szerint ezek a szabályok a biribi nevű kártyajátékhoz közelítik a lottót, és túl nagy kockázatot jelentenek. A kritika a terv készítőjét bosszantotta, de több szó amúgy sem esett erről a tervről, mert közben teljesen becsődölt a lottó Berlinben. Hasonló bukásokról még történik említés: Casanova oroszországi útja alkalmával találkozik egy bizonyos Lefort báróval, aki Moszkvában próbálkozott a lottó bevezetésével. A sorsjátékot Nagy Katalin megkoronázásának évfordulója alkalmából hirdették volna meg. A cárnő maga adott rá pénzt, de – Casanova szerint megfelelő szabályok híján – az egész tőke ráment, és a báró kegyvesztett lett.<sup>81</sup> Ahogy telik az idő, egyre több csődről és veszteségről esik szó, de párizsi híre, miszerint gazdag ember lett belőle, mindenhová elkísérte ezek után is. Előadja, hogy Varsóban mindenki tudott párizsi lottója sikeréről,<sup>82</sup> amit nem is igyekezett cáfolni, ehelyett inkább a lottójáték szakértőjének adta ki magát. Nagy

<sup>75</sup> 1758. április 18-án került rá sor.

<sup>76</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 30–31.

<sup>77</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 30. (1. jegyzet.)

<sup>78</sup> CASANOVA, 1993. 2. köt. 213.

<sup>79</sup> CASANOVA, 1993. 3. köt. 343. 1776-ban nevezték át a lottót.

<sup>80</sup> CASANOVA, 1993. 3. köt. 348.

<sup>81</sup> CASANOVA, 1993. 3. köt. 389–390.

<sup>82</sup> CASANOVA, 1993. 3. köt. 480.

Katalin udvarában is felvetette a genovai lottó bevezetését, holott a cárnő az első sikertelenség után érthetően elzárkózott mindenféle további kísérlettől.<sup>83</sup>

Casanova próbálkozásainak tárgyilagos megítéléséhez feltétlenül számításba kell venni azt, hogy ő minden téren leleményesnek bizonyult, és különböző ötletek megvalósítását szorgalmazta lelkesen, ha attól anyagi hasznot remélhetett. Gyakran nem is a pénzszerzés volt az elsődleges célja, mint a nyilvánvaló szélhámoskodásokban,<sup>84</sup> hanem vagy reformterveket próbált eladni (például a selyemhernyó-tenyésztést akarta meghonosítani Oroszországban, de a cárnő nem vette őt komolyan), vagy matematikai problémákon törte a fejét, vagy az alkímia nagy kérdéseit igyekezett megoldani, amiből később, nem mellékesen, pénz is lehetett volna szerezni. A lottóval és a sorsjátékokkal általában kettős célt tűzhetett ki maga elé: elúzni az unalmat, és egyúttal bevételekre szert tenni. A hazardírozásban ennek érdekében trükkökhöz kellett folyamodnia, amelyek komoly kockázatot jelentettek, a lottó esetében pedig biztosan többet remélt a vállalkozástól, mint amennyi nyereséghez jutott végül. Sikereit és hozzáértését minden alkalommal igyekezett kedvező színben feltüntetni, még ha az emlékirat egyes pontjain aztán, öreg fejjel, időnként az ellenkezőjét is bevallja. Mivel az *Életem története* befejezetlen maradt, hiába dolgozott át egyes részeket, az összes önellentmondást nem tudta kiiktatni. Ez az utókor értelmezői számára is gondot okoz, hiszen a Casanova életével kapcsolatban levont konklúziók közül csak azokat lehet relevánsnak tekinteni, amelyek az – így ellentmondásokkal terhes – életmű egészét tekintve is megállják a helyüket.

### *Egy élettörténet játékos oldala*

Casanova századának igazi gyermeke volt abban az értelemben, hogy lelkesen gyakorolt mindenféle játékos tevékenységet, és igyekezett játékká tenni az élet különböző helyzeteit. Nem volt ez alól kivétel sem a mindennapi élet, sem az udvarlás, sem a pénzszerzés. Mivel nem született nemesnek, és soha nem tudta rászárni magát a rendszeres munkára, életelve lett, hogy játéknak fogja fel még a veszélyes és nehéz feladatokat is. Több felvonásos színjátéknak látta a saját életét, boldogan talált ki jelmez, megrendezett jeleneteket nagy szökései lebonyolításához, és játéknak szerette megélni a szerelmeket is. Jó példa erre egy muranói epizód, amelyben új hódításra készül, és C. C. grófnőt akarja elbűvölni. Kiviszi a Giudeccára, ahol egész nap mulattatja, még futásban is vetélkednek. Igaz, hogy a lány javasolja a zálogosdit, de Casanova boldogan támogatja az ötletet, mert lehetőséget lát benne egy ajándék átadására. Nem tud önerőből nyerni, hát némi csalással úgy intézi, akár csak a kártyaasztal mellett, hogy a lány veszítsen. Egy színlelt sérüléssel szedi rá C. C.-t, amit azután bevall, mert ekkor már udvarolni akar, és a zsebéből több drága ajándékot ránt elő. Itt válik világossá, hogy előre készült a meglepetésekkel, és csak a játékos alkalmat várta, hogy lecsúszott nemesi családból származó szerelmét drága harisnyával és aranykapcsos harisnyakötővel lephesse meg.<sup>85</sup>

<sup>83</sup> CASANOVA, 1993. 3. köt. 431.

<sup>84</sup> Amilyen d'Urfé márkiné „újjaszületésének” ügye a sokáig mímelt alkímista mágiával.

<sup>85</sup> CASANOVA, 1999. 1. köt. 191. A teljes történet: 177–205.

Rögtönző tehetsége ritkán hagyja cserben, amikor lehetősége van úgy alakítani az eseményeket, hogy játékot vigyen a legegyszerűbb gesztusokba és szavakba. A szójátékokat éppen úgy műveli, mint a futóversenyt és a zálogosdit, és amíg életereje engedi, játékossággal szövi át minden tettét. Játékszenvedélye olyan erős volt, hogy fénykorában gyakran alábecsülte az eljátszott szerepekkel járó esetleges veszélyeket. Tudatában volt ugyan a hazardírozással járó következményeknek, de részben igyekezett befolyásolni a szerencsét, részben könnyen beletörődött az elkerülhetetlen veszteségekbe. Az olyan durva támadásokat, mint amilyen például Stuttgartban érte, nem lehetett kivédeni, ilyenkor a meneküléshez folyamodott, és ezekben a kísérleteiben hamar új siker koronázta terveit. Az Ólombörtönből való szökése díszes jelmezben és ügyes rögtönzésekkel szépen szemlélteti ezt a tehetségét és az újrakezdéshez való erejét. Nemcsak győztest, ügyes szélhámost, de a bukások utáni talpra állás bajnokát is jogosan láthatjuk benne, akit csak az öregedés tudott végleg legyőzni. Élete végén, amikor már nem volt ereje szerepeket játszani, amikor a szerelmek is elmaradoztak, az írásban talált vigaszt. Az emlékezés és a képzelőerő terén játszotta újra élete színjátékát. Ennek köszönhetjük az *Életem története* izgalmas szövegét.

### Felhasznált irodalom és rövidítések

#### CAILLOIS

- 1958 CAILLOIS, Roger: *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard, 1958.  
 1995 CAILLOIS, Roger: A játékok osztályozása. In: *Bevezetés a sportszociológiába*. 1-2. köt. Szerk.: FÓTI Péter. Miskolc, Egyetemi Kiadó, 1995. 45-61.

#### CASANOVA

- 1993 CASANOVA, Giacomo: *Histoire de ma vie*, 1-3. köt. Paris, Laffont, 1993.  
 1999 CASANOVA, Giacomo: *Casanova emlékiratai*. 1. köt. Ford.: Szerb Antal. Budapest, Atlantisz, 1999.  
 2000 CASANOVA, Giacomo: *Casanova emlékiratai*. 2. köt. Ford.: Kovács Ilona – Ádám Péter – Szeredás András. Budapest, Atlantisz, 2000.

#### DA PONTE

- 1970 DA PONTE, Lorenzo: *Lorenzo Da Ponte emlékiratai*. Válogatta, ford. és jegyzetekkel ellátta: JÁSZAY Magda. Budapest, Zeneműkiadó, 1970.

#### GOUDAR

- 1758 GOUDAR, Ange: *Histoire des Grecs ou de ceux qui corrigent la fortune*. La Haye, Dessain, 1758.

#### GUGITZ

- 1927 GUGITZ, Gustav: *Giacomo Casanova und sein Lebensroman, historische Studien zu seinen Memoiren*. Wien, E. Strache, 1927.

#### HUIZINGA

- 1944 HUIZINGA, Johan: *Homo ludens. Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására*. Ford.: Máthé Klára. Budapest, Athenaeum, 1944.

**KOVÁCS**

- 2003 KOVÁCS Ilona: La théâtralisation d'une vie dans les Mémoires de Casanova. *Atelier du Roman*, 11. (2003) 34. sz. 51–61.
- 2010 *Casanova Velencéje*. Összeállította: KOVÁCS Ilona. Ford.: Ádám Péter – Kovács Ilona – Szeredás András. Budapest, Atlantisz, 2010.

**LEONNET**

- 1963 LEONNET, Jean: *Les Loteries d'État en France aux XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles*. Paris, Secrétariat général de la Loterie nationale, 1963.

**LUNA**

- 1998 LUNA, Marie-Françoise: *Casanova mémorialiste*. Paris, H. Champion, 1998. (*Les Dix-huitièmes siècles*)

**MEUCCI**

- 1932 MEUCCI, Carlo: *Casanova finanziere. Aventure di denaro e d'amore*. Milan–Vérone, A. Mondadori, 1932.

**ROUAULT**

- 1934 ROUAULT, René: *La Loterie à travers les âges et plus particulièrement en France*. Paris, M. D'Hartoy, 1934.

**ROUSTANG**

- 1984 ROUSTANG, François: *Le bal masqué de Giacomo Casanova*. Paris, Minuit, 1984. (*Critique*)

**SAMARAN**

- 1914 SAMARAN, Charles: *Jacques Casanova, vénitien. Une vie d'aventurier au XVIII<sup>e</sup> siècle*. Paris, Calmann-Lévy, 1914.

**SCHNITZLER**

- 2004 SCHNITZLER, Arthur: *Casanova hazatérése*. Ford.: Róna Imre. Budapest, Eri, 2004.

**VAUSSARD**

- 1959 VAUSSARD, Maurice: *La vie quotidienne en Italie au XVIII<sup>e</sup> siècle*. Paris, Hachette, 1959.

Kulcsár Krisztina

## „...azt gondoltam, hogy ez nem Hazard Spiel” Tiltott és engedélyezett szerencsejátékok a 18. században<sup>1</sup>

A Z IDÉZETT MONDATTAL védekezett 1771-ben Kleiner Ferenc, akit Debrecenben szerencsejáték közben értek tetten. Esete nem egyedülálló, hiszen a szerencsejáték már régtől fogva nagy népszerűségnek örvendett az emberek körében, játékszenvedélytől hajtva vagy a gyors meggazdagodás reményében sokan kártyáztak vagy kockáztak. Nem tisztünk e helyen a játék morális, erkölcsi vonatkozásaival, vagy néprajzi, babonától vezérelt indokaival foglalkozni, még kevésbé a társadalomra gyakorolt hatásait vizsgálni. Mivel e témakör a magyar szakirodalomban eléggé elhanyagolt,<sup>2</sup> így célunk ezúttal az, hogy lehetőség szerint egy képet nyújtsunk a kora újkori tiltott szerencsejátékok egyes fajtáiról és a tiltó rendeletek változásairól. Az engedélyezették közül bemutatjuk a különféle sorshúzásokat, majd a Magyar Királyságban 1762-ben bevezetett lottójátékot, a játék bérlőit és privilégiumaikat, továbbá a játék szabályait és szabályozásait.

A játékok közötti jogi különbségtétel már a középkortól kezdve megfigyelhető: engedélyezett, tolerált és tiltott játékokat választottak szét. Ezek határai természetesen az évtizedek, évszázadok folyamán képlékenyek voltak, és egyes játékok hol az egyik, hol a másik kategóriába tartoztak. De ugyanez megfigyelhető az egyes országok esetében is: amit az egyik helyen tiltottak, azt a másik helyen esetleg privilégiumhoz kötöttek engedélyezték. A játékok módozatai alapján is három csoportot állítottak fel. A hazárdjátékok jelentős részében a vakszerencse dönt, tehát a játékosnak semmiféle előképzettségre, ügyességre vagy kombinációra nincs szüksége, a kora újkorban ezek leginkább a kockajátékok, majd a lottójátékok voltak. Érthető módon az ilyen játékok rendkívül elterjedtek számítottak, hiszen a legszegényebb, legegyszerűbb alattvalók is kipróbálhatták szerencséjüket. Jól elhatárolható csoportot alkottak az olyan ügyességi játékok, ahol a tehetség vagy a taktikai érzék dönt – ide tartozik a legtöbb, kombinációt is feltételező és stratégiára lehetőséget nyújtó kártyajáték vagy az ostábla. A harmadik kategóriába az előző kettőt kombináló játékokat osztották.<sup>3</sup> A 18. században másfajta kategorizálás is megjelent: ügyességi játékok (*jeux d'adresse*), társasági, szórakoztató játékok (*jeux de commerce*)

<sup>1</sup> A téma kapcsán ezúton is köszönettel gondolok témavezető tanárnómra, H. Balázs Évára, aki 2004 táján indított el a lottó és a szerencsejátékok kutatása irányába.

<sup>2</sup> Említsük meg itt kivételként az 1943-ban készült nagy összefoglalót, amely vázlatosan bemutatja a 18. századi helyzetet is: N. N., 1943.; valamint a játékokról egy népszerűsítő jellegű kiadványt: ENDREI-ZOLNAY, 1986.; továbbá röviden érintve: CSUKOVITS, 1993. 30–35.

<sup>3</sup> ENDREI-ZOLNAY, 1986. 37.; ZOLLINGER, 1997. 21. Kategóriák napjainkban: ADDOR, 1993. 77–78.



és szerencsejátékok (*jeux de hasard*).<sup>4</sup> A kártyajátékok között feltűnt egy újabb csoport, az úgynevezett bankárjátékok csoportja, amelynek feltétele volt, hogy valaki a bankot adja (vagyis a pénzt, amiért játszani lehet), míg a többiek a játékosok voltak. A bankárjátékokon nagy összeget lehetett nyerni és veszíteni is. E játékok egy részénél cserélődött a bankár személye, némelyikükénél nem, és ez utóbbiakat tartották egykorúan igazán veszélyeseknek, amint egy 1810-ben kiadott játékkönyv fogalmazott: „Valamennyi szerencsejáték közül a fáraó a legelőnyösebb a bankár és a leghátrányosabb a játékos számára.”<sup>5</sup>

### A szerencsejátékok ellenében

A legkorábbi tiltó rendeletek a túlzottan szenvedélyes játékosokat célozták meg: a 15. században I. Albert német-római császár megtiltotta, hogy a játékosok saját felelőségüket, gyermekeiket vagy testüknek egyes részeit tegyék fel tétként. Magyarországon az 1279. évi budai zsinat már tiltotta egyházi személyek számára a játékot. Hasonló értelemben rendelkezett IV. László és II. Ulászló – a játékfüggő hivatalnokokkal kapcsolatban.<sup>6</sup> A Habsburg Monarchia osztrák örökös tartományaiban a legelső ismert rendelet 1529-ből származik, amelyet Ferdinánd főherceg többek között az istenkáromlásról és hasonló tevékenységekről adott ki. E pátens nem egyes, név szerint felsorolt szerencsejátékok tiltásáról szól (mint majd a későbbiek), hanem általánosságban tiltja a bűnös, istenkáromló játékokat, az ivászatot és egyéb könnyelműségeket a kocsmákban, borozókban, különösen az egyházi ünnepnapokon és menyegzőkön. A kockázást egyéb egyházi ünnepnapokon (például templomszenteléseken), sőt még böjt idején is tiltották. A tiltó rendeletek mindinkább specializálódtak: a 17. században már nem csupán általánosságban, hanem név szerint is megemlítik a játékokat, amely egyben azt is mutatja, hogy a kockázás mellett időközben egyre változatosabb játékfajtákat találtak ki a leleményes játékosok. Tiltás alá esett a kötél tánca és mindenféle komédiázás is.<sup>7</sup> A törvényhatóságok is kiadhattak saját jogkörükben szabályozást. Általában a verekedésnek, veszekedésnek, szitkozódásnak akarták elejét venni, és a státúumok ezért tiltották a kocsmákban, ivókban a kártya- és kockajátékokat.<sup>8</sup> Átfogó uralkodói rendelet a 17. század végén született: I. Lipót német-római császár 1696. október 12-én kelt pátense név szerint is felsorolta a hazárdjátékokat (*bassette, trenta et quaranta*), valamint tiltotta a magas tétekért játszottakat (*das hohe Spiel*).<sup>9</sup> A rendeletből azonban az is kitűnik, hogy nem a játékot önmagát tartották istenkáromlónak, hanem az azt kísérő szörnyű káromkodást és szitkozódást. A 16–17. század erkölcsöt javító szabályozásán túl a 17–18. század fordulóján azt is felismerték, milyen gazdasági rizikóval járhatnak a hazárdjátékok (különösen a fogadásokkal összefüggő játékok). Így azt a „bünt”, amikor az állandó szitkozódás és szidalmazás gyakran tettlegességig fajult,

<sup>4</sup> HUYN, 1788. 2.

<sup>5</sup> CÁSAR, 1810. 247.

<sup>6</sup> Szakirodalmi hivatkozások alapján: SZABÓ, 2004. 278.

<sup>7</sup> ZOLLINGER, 1992. 302., 304.

<sup>8</sup> Besztercebánya példája: GRAUS, 2005. 346–348.

<sup>9</sup> ZOLLINGER, 1992. 304–305.; PAUSER, 2005. 100.

időközben egy másik veszélyforrás váltotta fel: nem ritkán tekintélyes és tehető családok jutottak a tönk szélére.<sup>10</sup>

Az osztrák örökös tartományokban az 1758. február 15-én kiadott rendelet megújította a korábbi szerencsejátékokat tiltó pátenseket, első sorban említve az akkor – magában a bécsi udvarban is – igen kedvelt fáraót és a *bassette*-et, de ismét megnevezte a kockázást és más szerencsejátékokat is.<sup>11</sup> Ezt követően Mária Terézia a közjót szem előtt tartva – nehogy az alattvalók a játékszenvedélytől hajtván eladósodjanak, és így csorbát szenvedjen adófizetői képességük – több alkalommal is adott ki hasonló tiltó rendeletet. Az első Magyarországra is vonatkozó 1768-ban kelt, és már ez is név szerint sorolja fel a tiltott játékokat.<sup>12</sup> Az ezt követőek időről időre megismételték a tiltásokat és a büntetéseket,<sup>13</sup> illetőleg bővítették a tiltott játékok sorát.<sup>14</sup>

Akit ennek ellenére a hazardjátékok egyikének üzésén rajtakaptak, arra pénzbüntetést róttak ki. A büntetés összege kezdetben a nyereség, illetőleg a veszteség mértékéhez igazodott: így az 1696. évi pátens a vesztesektől az elveszített összegük értékét követelte (vagy ha még nem fizetett volna, akkor az összeget duplán kellett lerónia). A pátens a nyerteseket viszont nyereségösszegük háromszorosának megfizetésével sújtotta, a kincstár pedig kétszeresen is behajtotta rajtuk az esetlegesen még ki nem fizetett nyereségrészt. Ezenfelül mindkét felet – vagyoni állásuknak megfelelően – további pénzbüntetésre, vagy szigorúbb esetben akár testi fenyegetésre is ítélték. De nem csak az járt pórul, akit tiltott szerencsejáték közben értek tetten. 1705-től ellenőrizték a kávéházak, fogadók tulajdonosait is, és azt is megbüntették, akinél tiltott szerencsejátékot űztek. 1707-től 1000 dukátot kellett fizetniük, ugyanúgy, mint a játék (például a *bassette*) „bankárjának”.<sup>15</sup> A játékosok esetében a 18. század derekától jelennek meg a kötött összegű pénzbüntetések: 1758-ban a szegénypénztárba befizetendő 500 dukátot követeltek attól, akit tiltott szerencsejátékon értek, majd 1765-től már csupán 300 dukátot róttak ki a szerencsejátékosokra és a játékot engedélyező háztulajdonosokra. A rendelet értelmében ezen összeg egyharmadával a feljelentőt jutalmazták.<sup>16</sup> Ilyen feljelentés következ-

<sup>10</sup> ZOLLINGER, 1992. 307–308. Példák a Német-római Birodalomból: KÖGER, 2008.

<sup>11</sup> Mária Terézia rendelete, Bécs, 1758. február 15. Pöck, 1777. 1238–1239. Vö.: KHEVENHÜLLER-METSCH-SCHLITZER, 1911. 9.; ZOLLINGER, 1992. 305.

<sup>12</sup> Mária Terézia rendelete, Bécs, 1768. február. 24. MNL OL, A 57 (Libri regii) 48. köt., 15.; Vö.: MNL OL, A 35 (Conc. exp.) 1768. III. Nr. 2.

<sup>13</sup> Mária Terézia rendelete, Bécs, 1770. október 9. MNL OL, A 57 (Libri regii) 48. köt., 492.; a Magyar Királyi Helytartótanács leirata a törvényhatóságokhoz, 1770. november 8.; MNL OL, A 39 (Acta gen.) 1770/5293; MNL OL, C 35 (Acta oec.) Lad. A. Fasc. 32. Nr. 2. Itt szeretném pontosítani a szakirodalomban tévesen idézett rendelet előírását: Mária Terézia a vármegyegyűlések részvevőinek és a városi magisztrátusok tagjainak tiltotta meg, hogy a tanácskozások idején kártyázzanak. Az említett „hatósági személyek” kifejezés félreértésre adhat okot. SZABÓ, 2004. 279. További pátensek, így az 1765. szeptember 25-én kelt rendelet kihirdetése az Erdélyi Nagyjedelemségben: MNL OL, F 46 (Ált. iratok) 1773/2471. Tiltó rendelet: Bécs, 1779. május 5. MNL OL, C 23 (Imp. circ.) II. sorozat. Nr. 128.

<sup>14</sup> II. József rendelete, Bécs, 1784. május 1. [KROPATSCHEK], 1785–86. Bd. 6. Abt. 2. Policey- und Sicherheitsangelegenheiten. 76–78.

<sup>15</sup> ZOLLINGER, 1992. 313–314.

<sup>16</sup> 1765. szeptember 25-én kelt rendelet az osztrák örökös tartományok részére. [KROPATSCHEK], 1786. Bd. 4. 519. Nr. 819. Az összeg további harmadai a kincstárt, valamint a lottójátékot üzemeltető társaságot illették. Vö.: az 1762. évi privilégium tervezetét: MNL OL, A 10 (Ins. cam. aul.) 1761/103. 2. pont.

tében érték tetten 1796-ban a neves és gazdag családból származó Raimund von Wetzlar bárót és rokonait, akik otthonukban tiltott kártyajátékot űztek. A bécsi magisztrátus nem engedhetett, erkölcsi példamutatásként a befolyásos személyiséget a rendeletben megszabott 300 dukát (1350 forint) megfizetésére kötelezte.<sup>17</sup> A „feljelentés” motívuma nem új keletű, már a kora újkor kezdetétől nyomon követhető, hogy hivatalos feljelentőket alkalmaztak.<sup>18</sup> 1696-tól ismét megjelenik a feljelentő figurája, akinek a markát a büntetés összegének harmada ütötte. Ezt vette át Mária Terézia imént említett rendelete, míg az 1758. évi csupán az ötödét ígerte jutalmul. Az 1765. évi módosítás viszont már azzal kecsegtette a pórul járt veszteseket, hogy amennyiben feljelentést tesznek a hazárdjáték esetéről, visszakövetelhetik elvesztett pénzüket a nyertestől, sőt büntetlenül távozhatnak.<sup>19</sup> Az összeg nagysága a 18. századi viszonyokat tekintve elég elrettentőnek nevezhető. Ha valaki nem tudta megfizetni (és bőven akadtak ilyenek), azokat börtönbüntetésre ítélték. Az otthonukban játszókat legfeljebb besúgók útján lehetett tetten érni, míg mások nyilvános helyeken: vásárokon, búcsúkon a szabad ég alatt,<sup>20</sup> illetőleg, főként a 18. században, az egyre gyarapodó kávéházakban játszottak.<sup>21</sup> Pozsonyban Michael Eichinger kávést nem is egy alkalommal fedték és büntették meg, mivel „*az ottani fiatalság és a városi adófizető polgárság legnagyobb kárára*” megengedte kávéházában a tiltott szerencsejátékokat, főként a kockázást. Ugyan ő maga nem játszott, de megbízott vele egy „márkit”, aki – a szakértő kézműves mesterek tanúvallomásai szerint – szándékosan rosszul faragott és esztergált kockákkal nyert jelentős összegeket. A kávéháztulajdonos egyéb módon is hasznot húzott mások játékfüggőségéből: Jámbor Jánostól például zálogba vette a zsebóráját, amelynek kiváltásakor három forinttal nagyobb összeget követelt rajta.<sup>22</sup>

### *Tiltott szerencsejátékok*

A felsorolt példák alapján érthető tehát, hogy az uralkodók miért tiltották a hazárdjátékokat annak érdekében, hogy alattvalóikat (és közvetve az államot) ne érje jelentős anyagi kár. A sorozatos tiltások azonban jól mutatják, hogy ezeket a játékokat a szerencsét hajhászók igen gyakran játszották. De melyek is voltak ezek a játékok, amelyek elterjedését központi rendeletekkel igyekeztek megakadályozni?

„...elhatároztuk, hogy tartományaink ezen részében is az Ausztriában kiadott rendelet által a Hazardspielnek nevezett szerencsejátékokat, név szerint pedig a fúraót, bassette-et, bassa-diecit, landsknechtet, quindicit, trenta-quarantát, a kockajátékokat, nem különben a rauschent, ferblit, treschako-sincere-t, brentent, malmot s ezekhez hasonlókat, amelyeket csalárd módon a tiltást kijátszva találtak ki, szigorúan megtiltjuk...” – áll az 1768. évi

<sup>17</sup> ZOLLINGER, 1997. 85–86.

<sup>18</sup> ZOLLINGER, 1992. 314.

<sup>19</sup> Az 1765. szeptember 25-én kelt rendelet módosítása 1765. november 29-én. [KROPATSCHEK], 1786. Bd. 4. 521. Nr. 821.

<sup>20</sup> Vö.: SCHICHT, 2008.

<sup>21</sup> Vö.: SZABÓ, 2004.; ZOLLINGER, 1997. 121–127.; HIRSCHFELDER, 2001. 91–92. Pest-budai példák: PÁSZTOR, [1935]. 325.

<sup>22</sup> Feljegyzés 1775-ből. MNL OL, C 35 (Acta oec.) Lad A. Fasc. 32. Nr. 4.

rendeletben.<sup>23</sup> E felsoroltak közül néhány szerencsejáték szabályairól csak keveset tudunk,<sup>24</sup> hiszen mivel be voltak tiltva, így ritkán jelentették meg nyomtatásban a leírásukat.<sup>25</sup> Ráadásul a gyakran megújított tiltó rendeletek következtében a szenvedélyes játékosok találekony módon változtattak is a rendszerükön, játékszabályaikon. Mihelyst ugyanis rendeletileg tilalmazták az egyik játékot, kis módosítással más néven kezdték el űzni, vagy újabbat találtak ki. Ezért kerültek be később a rendeletekbe olyan jövőre is vonatkozó preventív kitételek, mint „bármi néven is nevezzék”; „ezekhez hasonló már megnevezett vagy a jog kijátszásával újonnan kitalált, avagy a jövőben kitalálendő” játékok.

Az uralkodók „félelme” nem volt alaptalan attól, hogy a játékszenvedély következtében alattvalói eladósodnak (és így az adófizetésre képtelenné válnak), valamint attól, hogy ezáltal az államkassza megrövidülhet. Ahogy említettük, a kora újkorban divatos legtöbb kártya- és kockajátékban ugyanis nem a taktika, hanem a vakszerencse döntött. Mai hazard, illetőleg hazardjáték kifejezésünk is a legegyszerűbbnek, a kockajátéknak az arab elnevezéséből származik (*az-zahr*). Megállapíthatjuk, hogy alapvetően a kockajátékok minden fajtáját tiltották, bármilyen néven is nevezték. Ezek számítottak már kezdetektől fogva a leginkább veszélyesnek, mivel (általában) csak és csupán a véletlen döntött.<sup>26</sup> Igaz, kedveltségéhez hozzájárulhat az is, hogy a játékos úgy érezhette, maga is alakíthatja a játék kimenetelét, mivel ő dobott a kockákkal és nem egy „semleges” személy. A *bassa-dieci*-ként megjelölt (*passa-dieci*, *passé dix*, *Paschen*, *Elf hoch*, *passage*) kockajáték volt a leginkább elterjedt és az egyik legrégebb Európában. A játék nevében szereplő tízes szám arra utal, hogy a játékosnak a három kockával tíznél nagyobb számot kellett dobnia, különben veszített.<sup>27</sup> A *brenten* (*brendlen*, *prenten*, *Drehbrenten*, *Drehbretter*) játékot különösen egyházi ünnepek, éves vásárok és lövészversenyek alkalmával rendezték meg. Pontos leírása nem ismert, de már a 17. századtól kezdve tiltottnak számított. Feltehetően a kockázáshoz hasonlóan egy speciális eszközzel végezték a dobásokat, vagy különleges táblára dobták a kockákat.<sup>28</sup> A rendeletek megemlítik a *molina* (malom) nevű kockajátékot, amelyet már egykorúan igen károsnak ítélték.<sup>29</sup> A kockázók tetemes összegeket veszíthettek, nem egyszer éves jövedelmük többszörösétől fosztották meg őket egy este alatt. A pozsonyi Michael Eichinger kávémérőnél így Lellovics kancellista 400 forinttal, Jámbor János pozsonyi borbélylegény 200 forinttal rövidült meg játékszenvedélye következtében.<sup>30</sup>

A hazardnak bélyegzett kártyajátékokban is legtöbbször a véletlen, vagyis a kihúzott kártya értéke döntött. A taktikának, kombinációnak, furfangnak vagy pszichikai „hadviselésnek”, színjátéknak itt nem volt helye. A legegyszerűbb kártyajáték az úgynevezett *Landsknecht* (*Lansquenet*) volt. Sokak szerint nevét arról kapta, hogy a harmincéves háború alatt a zsoldos katonák körében volt elterjedt. A kutatás

<sup>23</sup> Mária Terézia rendelete, Bécs, 1768. február. 24. MNL OL, A 57 (Libri regii) 48. köt., 15..

<sup>24</sup> Lásd az irodalmi hivatkozásokat: ENDREI-ZOLNAY, 1986. 51.

<sup>25</sup> Ellenpéldaként lásd: HUYN, 1788.

<sup>26</sup> A kockajátékokról legújabban: SCHUHMACHER, 2008.

<sup>27</sup> ZOLNAY, 1928. 228. Továbbá lásd: HUYN, 1788. 23–24., ahol a szerző táblázatszerűen kimutatja a három kockával dobott lehetséges 216 variációt, majd az esélyeket latolgatja.

<sup>28</sup> ZOLLINGER, 1997. 120., 295.

<sup>29</sup> ZOLLINGER, 1997. 304.

<sup>30</sup> Az 1775. évi vizsgálat iratai. MNL OL, C 35 (Acta oec.) Lad. A. Fasc. 32. Nr. 4.

újabb állása szerint azonban Franciaországból származik, és a zsoldoskatonákat ábrázoló kártyalapok miatt nevezték el így. A francia királyi udvarban igen közkedveltnek számított – és időről-időre be is tiltották. Egyszerűsége miatt hamar elterjedt a szegényebb néprétegek körében, Bécsben 1701-től a tiltott kártyajátékok közé tartozott. Ennek ellenére a bécsiek, az udvar, sőt Mária Terézia is előszeretettel játszottak.<sup>31</sup> Egy-egy menetben mindössze három, a bankár által lefedett kártyalap játszott. A tétek megtétele után a játékmester felfedte a szélső lapokat, és ha azok egyező rangúak voltak, rögtön a bank nyert. Ha a két szélső eltérő értékű volt, akkor jutott szerep a középső kártyalapnak. Ha az a jobb oldalival egyezett, akkor szintén a bank nyert, ha a bal oldalival, akkor a játékosok megosztottak a bankon. Ha egyikkel sem volt azonos értékű, akkor következett az újabb lap, egészen addig, amíg egyező értékű nem került felütesre.

A 15. századi Velencében jelent meg a *bassette* nevű, két paklival folytatott kártyajáték, amelynek hasonlóan egyszerű „szabályai” voltak. A 17. századra Európa legtöbb országában és udvarában elterjedt, sőt hamarosan be is tiltották. Az egyik paklit színek szerint szétosztották a négy játékos között (tehát mindegyikjük 13-13 kártyalapot kapott), majd egy-egy lapot felütvén egymás után megtették tétjüket. A bankot tartó játékos a saját paklijából két kártyát fedett fel. Az első a banké volt, a második értéke pedig eldöntötte a játékot. Azonos érték esetén természetesen a bank nyert.<sup>32</sup> A *bassette*-hez hasonlatos volt a 18. századi Európa egyik legkedveltebb kártyajátéka, az egykorúan kiadott tiltó rendeletekben első helyen szereplő fáraó (Fáró, *Pharao*, *Pharaon*), amely Giacomo Casanova emlékirataiból is ismert lehet.<sup>33</sup> A játék feltehetően onnan kapta a nevét, hogy az egyik lap a királyt fáraóként ábrázolta, és azt különösen szerencsehozónak tartották – ezért tették fel a legtöbben erre a lapra a pénzüket. A bankot adó és a négy további játékos között a nyertest a kártyák értéke döntötte el. A játék kezdetekor az asztalra színnel felfelé kitettek egy teljes sort az egyik pakli kártyából. Ezekre tették meg tétjeiket a játékosok. Ezt követően a bankár – az előzőekben említett kártyajátékokhoz hasonlóan – jobbra és balra is maga elé tett egy-egy lapot egy másik kártyacsomagból. Ezek döntöttek a nyertesekről vagy vesztesekről. A jobb oldali a bank nyereségét mutatta, a bal oldali a játékosokét. Azonos rangú kártya esetén a tétek fele a bankot illette. Ha eldőlt, melyik tét nyert, és melyik veszített, a bankár megkeverte a maradék paklit, és folytatta a lapok felütesét – miközben a játékosok újra fogadhattak a lapokra.<sup>34</sup> Ez a kártyajáték volt Lotharingiai Ferenc István császárnak, Mária Terézia hitvesének a kedvence, és bécsi estélyeken nem egy alkalommal játszott a császári pár.<sup>35</sup> A betiltott kártyajátékok közé így csak a császár elhunytá után, 1765-ben került be.<sup>36</sup>

<sup>31</sup> Például 1756. április 30-án. KHEVENHÜLLER-METSCH-SCHLITZER, 1914. 17.

<sup>32</sup> ZOLLINGER, 1997. 291.; ENDREI-ZOLNAY, 1986. 53.; ZOLNAY, 1928. 113–114.

<sup>33</sup> CASANOVA, 1999–2000. Fáraójátékosok szerepelnek például Csajkovszkij *A pikk dáma* és Offenbach *Hoffmann meséi* című operájában.

<sup>34</sup> ZOLNAY, 1928. 229.; CÁSAR, 1810. 243–246. Ugyanitt külön fejezettrész a csalások egyes módoszatairól: 247–260. Európa keleti részében *nasi-vasi* néven terjedt el. CÁSAR, 1810. 247–260.; illetőleg vö.: ZOLLINGER, 1997. 304.; HUYN, 1788. 39–43.

<sup>35</sup> Például 1757. október 28., november 3., 13., 15., 19. KHEVENHÜLLER-METSCH-SCHLITZER, 1914. 125., 127–128. Vö.: ZOLLINGER, 1997. 60–69.

<sup>36</sup> 1765. szeptember 25-i rendelet az osztrák örökös tartományok részére. [KROPATSCHEK], 1786. Bd. 4. 519. Nr. 819.; Vö.: KHEVENHÜLLER-METSCH-SCHLITZER, 1917. 219. 1767. január 13-i bejegyzés.

1771-ben Nyitra vármegyében is büntetés járt azoknak az uradalmi tiszteknek, akik Holicson a császári magánbirtokon egész éjjel fáraót játszottak, és állítólag volt, aki 40 aranyforintot is elveszített (miközben egész évi fizetése esetleg mindössze 150-200 forintra rúghatott). Ki kellett fizetnie a megszabott 300 aranyforint büntetést azoknak a katonatiszteknek és polgári személyeknek is, akiket Máramaros vármegyében fogtak el, szintén fáraózás közben.<sup>37</sup> Álljon itt a feltehetően betegesen játékfüggő Berlichingen altábornagy esete is, aki 1767-ben, soproni tartózkodása idején állítólag kártyajátékkal mulatta az időt, és bárhol is volt, mindenkit arra kívánt rávenni, hogy *biribisben* vagy fáraóban próbálják ki a szerencsájüket. A játékszenvedélyének élő katonatiszt és tisztársai ellen végül 1768-ban vizsgálat indult, amelynek végkifejletéről hallgatnak a források.<sup>38</sup>

Az osztás véletlenszerűségét használták ki a trizsák (*treschako*, *treschak*, *trischak*, *treschak-sincere*, *trischaken*) nevű kártyajátékban, amely szintén a 17. századtól számított közkedveltnak, főként a Német-római Birodalomban és Németalföldön. A francia *brehan*hoz (más néven *bouillotte*-hoz) és napjaink pókerjátékához volt hasonló. Három-öt személy játszhatta, akik három-három kártyát kaptak, míg a negyediket felütötték. Ez alapján döntötték el a játékosok, hogy kiszállnak, továbbjátszanak vagy tétet emelnek. A magyarul ferbliként ismert (*Färberln*) játék szintén a pókerhez hasonló, de itt nem volt lehetséges a kártyalapok cseréje. A játékosoknak két-két kártya alapján kellett megtenniük tétjeiket, és ezután kaphatták meg az újabb két lapjukat, végül az azonos színű számlapok összege és az értékkel bíró figurás kártyalapok döntöttek a játék kimeneteléről.<sup>39</sup> A *quindici* (*quindecim*, *quinze*) nevű kártyajáték lényege szintén a mai pókerhez hasonló, de a játékosnak 15 pontot kellett elérnie az egyesével kiosztott kártyalapok és a licitációk révén – innen az elnevezése is. A játék Spanyolországban és Portugáliában már a 16. században elterjedt. Ugyan 1734-ben már a tiltott szerencsejátékok közé számított, I. Ferenc idején mégis közkedvelt társasági játék volt.<sup>40</sup> Itáliában már a 16. században ismert volt az ún. *trenta-quaranta* (*trente et quarante*), amelyet I. Lipót tiltó rendelete név szerint is felsorolt a tiltott hazardjátékok között. 1768-ban a spai kaszinóban, majd Európa többi furdőhelyén is bevezették, és napjainkban is bevett kártyajáték (*rouge et noir* néven). A játékban a bankár két sorba (először a feketébe, majd a vörösbe) teszi ki a kártyalapokat, amíg azok összege a 30 és 40 közötti értéket eléri. Az nyer, aki arra a színű oldalra fogadott, amelyiken a kártyák összege alacsonyabb, vagyis közelebb van a 31-hez.<sup>41</sup>

Az 1784-ben kiadott pátensekbe<sup>42</sup> újabb szerencsejátékok, újabb kártyajáték-típusok kerültek be, olyanok, amelyekben továbbra is csak a véletlen döntött, és amelyek változatai manapság is kedveltek a kaszinókban. Ezek voltak a makaó

<sup>37</sup> Ignaz Franz Brabez levele a Magyar Királyi Helytartótanácsához, Holics, 1771. július 24. MNL OL, C 35 (Acta oec.) Lad A. Fasc. 32. Nr. 2.

<sup>38</sup> Karl von Liechtenstein előterjesztése Mária Teréziához, Bécs, 1768. március 2. ÖStA, HHSStA, Kabinettsarchiv, Nachlaß Lacy, Kt. 5. V. 3.a. Nr. 9. fol. 49r-50v.

<sup>39</sup> ZOLLINGER, 1997. 298.; ZOLNAY, 1928. 292–298.

<sup>40</sup> ZOLLINGER, 1997. 306.

<sup>41</sup> ZOLLINGER, 1997. 310.; HUYN, 1788. 26–38., ahol az egyes kártyalapok összegének előfordulási esélyei is megtalálhatók.

<sup>42</sup> Például az 1784. április 19-i uralkodói rendeletben: MNL OL, C 23 (Imp. circ.) II. sorozat. Nr. 378.

(Macao),<sup>43</sup> a *Halbzwölf* (*halb zwölfuhr, mezzo duodeci, onze et demi*)<sup>44</sup> és az 1770-ben már helyenként tiltott *vingt-et-un* (*Vingt-un, Einundzwanzig*). Ez utóbbi Spanyolországban már a 17. században kedvelt volt. Franciaországban, illetőleg a Német-római Birodalomban a 18. században terjedt el, az 1760-as évek végétől pedig divatosá vált az osztrák örökös tartományokban is.<sup>45</sup> Mindegyikük célja az volt, hogy a kihúzott kártyákkal egy bizonyos összeghez (8 vagy 9, 11 és fél, 21) legközelebbi értéket érjenek el.

A szerencsejátékok egy másik válfajában a húzások döntötték el, ki nyer. Ide tartozott az úgynevezett *biribis* (*Wirwisch, biribi*), amely a 18. században szintén elterjedt volt, sőt több európai országban nem is számított tiltottnak. Torinóban már 1665-től monopóliumhoz kötötték a játékot. Poroszországban és Szászországban pedig államilag privilegizált *biribis* játékbancok irányították a játékot. A *Palamedes Redivivus* című játékgyűjteménynek, amely első alkalommal 1678-ban Lipcsében látott napvilágot (majd korabeli szokás szerint bővített formában többször is ki nyomtatták) az 1755. évi kiadása a *biribist* előkelő, mulatságos és időtöltő játéknak nevezte, amellyel tisztességes társaságban férfiak és nők is szórakozhattak – tehát meg sem említi hazardjáték jellegét, vagy azt, hogy emiatt elítélendő lenne.<sup>46</sup> A *biribis* játékszabályai helyenként kissé eltérőek lehettek.<sup>47</sup> Debrecenben 36 (máshol 70, esetenként 66) számot írtak fel a játékasztalra. Ezeket jelölhették kisebb csoportokba osztva (például 2, 18, 32, 48) különböző nevekkal, például városok, állatok, figurák (például vadász vagy istenek) stb. után. Így a tét megadásakor a játékosnak nem kellett a számokat egyesével felsorolnia, elég volt csupán magát a csoportot megneveznie. Ezután egy zsákból egyet húztak ki a golyók közül, a benne elhelyezett papíroson ott szerepelt a nyerőszám (és a csoport megnevezése). Ha senki nem tett arra a számra, folytatódott a játék: a kihúzott golyó visszakerült a zsákba, és növelték a téteket. A húzás addig tartott, amíg valakinek a megtett számát ki nem húzták, és a többiek mind elvesztették a feltett pénzüket.<sup>48</sup> 1771-ben Debrecenben Kleiner Ferencet és társait érték tetten, akik egykorú elnevezéssel „szerencsefazeakat”, más néven *biribist* játszottak.<sup>49</sup> Mint azt a vizsgálat kiderítette, a *biribis* név szerint ugyan nem szerepelt a hazardjátékokat tiltó uralkodói rendeletben, de mivel ezt is rossznak, károsnak, sőt veszélyesnek ítélték, a helytartótanácsi leirat értelmében ekkortól kezdve ez is a tiltandók közé került. A *biribis* 1787-től már ténylegesen is a betiltott hazardjátékok között szerepelt, és a Habsburg Monarchiában még az 1813. évi egységes lottórendelet is tiltótként nevezi meg.<sup>50</sup> A Debrecenben elfogott Kleiner Ferencre (és játékosársaira) is feltehetően büntetés várt, sorsáról azonban az ügyiratokból csak annyi derül ki, hogy kivizsgálás céljából őt Debrecenből lakhe-

<sup>43</sup> ZOLNAY, 1928. 174.; ZOLLINGER, 1997. 302.

<sup>44</sup> ZOLLINGER, 1997. 304. Vö. megjelenését a tiltó rendeletben: MNL OL, C 23 (Imp. circ.) II. sorozat. Nr. 378. 1784. április 19.

<sup>45</sup> ZOLLINGER, 1997. 312.

<sup>46</sup> N. N., 1755. 138.

<sup>47</sup> Egy változatra lásd: HUYN, 1788. 43–45.

<sup>48</sup> ZOLLINGER, 1997. 294.

<sup>49</sup> A játék a forrásokban említett egykorú magyar nevét feltehetően a húzás módjáról kaphatta. MNL OL, C 35 (Acta oec.) Lad. A. Fasc. 32. Nr. 2.

<sup>50</sup> Az 1813. évi állami szabályozás körrendelete, 1813. március 13. MNL OL, A 39 (Acta gen.) 1813/5503.

lyére, Budára kellett átszállítani. Így rá a budai városi tanács rótt ki megérdemelt büntetését, míg társainál Bihar vármegye, illetve a katonai főhadparancsnokság folytatta le a vizsgálatot.

A fenti számos szerencsejáték tiltását végül országgyűlési törvénycikkelybe is belefoglalták, amely meghatározta, hogy azokat nem engedélyezik, „*melyekben minden a véletlenre van bízva*” (1790/1791:XXXI. tc.). Ekkor szabták meg immár törvényileg, hogy mind a tetten ért játékos, mind a szerencsejátékot engedélyező ház tulajdonosát 100 aranyforint büntetés sújtja. A 18. századhoz képest az összeg harmadolása is megmaradt, csak éppen mások lettek a kedvezményezettek: egyharmada a pert lefolytató törvényhatóság alapját illetve, második harmada a közalapnak, harmadik része viszont továbbra is a feljelentőnek járt. Ha valaki nem tudott fizetni, arra börtön várt, vagy a személy rendi állásához képest testi büntetést róttak ki rá.

Említsük meg még a biliárdot, amely állítólag Itáliából származott ugyan, de Párizson és Bécsen keresztül érkezett Magyarországra. Nyilvános helyen csak uralkodói engedélyhez kötötten lehetett játszani, és szigorúan tiltott volt, hogy a játékra fogadásokat kössenek.<sup>51</sup> Bécsben már a 18. század közepén engedélyt kaptak a kávések (kávémérők), hogy biliárdasztalokat állítsanak fel, de csak az épület földszintjén – nehogy kihasználják a lehetőséget, és a vendégek az emeleten egyéb hazárdjátékokat üzzenek. Éppen ezért volt tiltott a biliárd zárt ajtók mögött vagy ülő helyzetben.<sup>52</sup> Az 1770-es években a pesti kávések tiltakozása kapcsán kirobbant ügy a játék magyarországi megjelenésről tanúskodik.<sup>53</sup> Johann Kornberger, a Hét Választófejedelemhez címzett vendégfogadó kávésa (és később Pest város vendégfogadójának bérlője) ugyanis az emeleti tánctermekben szintén a vendégek rendelkezésére bocsátott egy biliárdasztalt. Ez ellen tiltakoztak a helytartótanácsnál a pesti kávémérők. Hiába volt – Kornberger védekezését ismerve – több más fogadónak: a pesti Két Nyúlhoz, illetőleg a pozsonyi Két Csukához címzeteknek emeleti tánctermében is biliárdasztal, a helytartótanács végül nem engedélyezte ezt a játékot a fogadókban, hanem nyilvános helyen kizárólag a kávésoknál, de a felső szinten itt sem lehetett biliárdasztalt elhelyezni.<sup>54</sup>

<sup>51</sup> ZOLLINGER, 1992. 308.

<sup>52</sup> ZOLLINGER, 1997. 121. Időnként azonban feloldották ezeket a tiltásokat, például az emeleti elhelyezésre vonatkozót (Bécs, 1781. december 21.). Vö.: [KROPATSCHEK], 1785–86. Bd. 1. Abt. 2. Policy- und Sicherheitsangelegenheiten. 135.

<sup>53</sup> Főként szakirodalom alapján: SZABÓ, 2004. A pest-budai elterjedésére vonatkozóan vö.: PÁSZTOR, [1935]. 324–325.

<sup>54</sup> Iratok és Johann Kornberger levele, Pest, 1778. december és 1779. március között. MNL OL, C 35 (Acta oec.) Lad. A. Fasc. 32. Nr. 2. Sign. #. Az esetről lásd még: BEVILAUQA-BORSODY-MAZSÁRY, 1935. 1. köt. 2. rész, 32–33.; SZABÓ, 2004. 274–275.



## Engedélyezett és privilegizált szerencsejátékok

### Árusorsolások

A húzáson alapuló szerencsejátékok különleges válfaja a tárgysorolás, vagy árusorolás, amely Flandriában egyszerre több városban jelent meg 1444 és 1449 között (Sluisban, Utrechtben, Oudenaardéban és Leydenben).<sup>55</sup> Szinte ezzel egyidőben a 15. századi Itáliában is felbukkant, Firenzében már 1450-ben tartottak húzást, Modenában 1476-ban, Velencében 1522-ben. Német nyelvterületen Zürichben 1465-ben, Münchenben két esztendővel később rendeztek sorsolást. Bécsben pedig 1475-től tudunk ilyen eseményről.<sup>56</sup> Főként a lövészversenyek, majd a vásárok és a búcsúk idején tartottak sorshúzásokat (*Waaren-Lotterie, olla fortunae*), amely nevét és külsőségeit Fortuna bőségszarujáról nyerte. Ezekben az alkalmakon tárgynyerményeket sorsoltak, meghatározott számú és szabott árú sorsjegyekkel, előre megadva, hány nyertes sorsjegy lesz. A sorsjegyek száma játékonként változó lehetett, nem ritkán meghaladta az ezret is. Nem utolsósorban ezáltal is a vásárokra, lövészversenyekre, búcsúkra csalogattak minél nagyobb számú érdeklődőt (és így a sorsjegyek árából finanszírozhatták a versenyek díjait). A húzásokat már elég korán, a 16. századtól kezdődően földesúri, illetőleg uralkodói engedélyhez kötötték,<sup>57</sup> így a települések saját hatáskörükben többé nem engedélyezhették a húzásokat. A 17. század kezdetétől pedig privilégiumhoz kötötték, és városok, egyletek vagy magánszemélyek is rendezhettek árusorsolásokat, de csak a szerződésükben megszabott módon. A húzás megkezdése előtt egy biztos jelenlétében kellett egyesével az edénybe tenni a nyerményszelvényeket, ügyelve arra, hogy csak az előre meghatározott darabszámú kerülhessen be a játékba. A másik edénybe kerültek a megvásárolt sorsjegyek, amelyekre a „tulajdonosok” azonosításként ráírták nevüket, olykor személyes szólásokat vagy szerencsehozó szavakat is.<sup>58</sup> A játék ezekről az edényekről kapta a nevét a német nyelvterületen (szerencsefazék, szerencseveder, *Glückstopf, Glückshafen*).<sup>59</sup> A két edényből egymás után húzták ki a nyertes vagy nyermény nélküli sorsjegyeket, legtöbbször árva gyerekek.<sup>60</sup> Mivel mindegyik szelvényt kisorsolták (ami egyben a kontroll célját is szolgálta), gyakran napokig vagy hetekig is elhúzódhatott ez az esemény. II. Miksa császár 1563. évi bécsi bevonulása megünneplésén például hat hétig tartott a sorshúzás, amelyen 60 000 darab sorsjegyet húztak ki.<sup>61</sup>

A sorsjáték és a sorsjegyarúsítás lehetőséget nyújtott a rendezőknek, hogy bizonyos jótékonyági célokra bevételhez jussanak. Ez a típusú sorsjáték leginkább az

<sup>55</sup> PAUL, 1978. 31.; BAUER, 1997a. 24.; PAUSER, 2008. 69.

<sup>56</sup> BAUER, 1997a. 25., 27.; PAUSER, 2003. 102.; PAUSER, 2008. 69. Lásd ugyanitt a többi német városbeli elterjedést is: 69–70.

<sup>57</sup> PAUSER, 2003. 109., 122.

<sup>58</sup> Például: „*Caritas raritas*”, „*A hetes számmal kedvelne a szerencse*” stb. NÄTHER, 2008b. 109. 1067. tétel.

<sup>59</sup> Főként 18–19. századi bécsi példák: ZOLLINGER, 1997. 198–203.

<sup>60</sup> PAUSER, 2008. 68. Vö. például a Maria Barbara Sieberinnel kötött szerződés szövegét, 1782. július 1. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameral, Fasc. 22. rote Nr. 1577. Subd. 4. Nr. 648 ex Juli 1782. A lottójátékkal kapcsolatos bécsi kutatásaimat a Klebelsberg Kunó Kutatási Ösztöndíj tette lehetővé. Külön köszönöm Fazekas István bécsi levéltári delegátus segítségét.

<sup>61</sup> PAUSER, 2008. 73.

észak-német területen és Hollandiában terjedt el, de találkozhatunk ezzel a formával Anglia és a Német-római Birodalom déli városaiban is. A szociális vagy karitatív célok közé tartoztak például templom- és kolostorépítések, gátak, kikötők, erődítések munkálatai, tébolydák vagy ispotályok felállítása, vagy akár egy árvaház támogatása.<sup>62</sup> A Hamburgban tervezett árvaház felépítésére szervezett nagyszabású játékokban 1614-től 20 655 darab többé vagy kevésbé értékes díjat lehetett nyerni. Amikor pedig 1727-ben Reutlingen város tanácsa hiábavalóan kért támogatást a birodalombeli fejedelmektől, hogy így enyhíthesse a városban előző évben pusztító tűzvész kárait, a magisztrátus végül 1730-ban sorsjátékot rendezett az újjáépítés finanszírozása érdekében.<sup>63</sup>

A 18. században a merkantilista állam gazdasági érdekei elég nyíltan megjelennek e játéktípusban: a Habsburg Monarchiában a hazai (osztrák) ipart támogatandó a nyeresémtárgyak a bécsi porcelánmanufaktúra termékei vagy ezüst- és tükörművesek áruai közül kerülhettek ki (*Silber-Lotterie*, *Spiegel-Lotterie*, *Porcelain-Lotterie*). Az első porcelánáru-szerencsefazekat 1729-ben, míg az első állami ezüstáru-sorsolást (*Commerzial-Silberglückshafen*) 1749-ben rendezték meg Bécsben.<sup>64</sup> Így ugyanis számos helyen és a társadalom széles rétegei között elterjeszthették ezen iparágak termékeit; olyanok között is, akiknek nem lett volna lehetőségük ilyen luxusáruk megvásárlására. A néhány krajcárért árusított sorsjegyeket azonban még ők is meg tudták venni, és így ezek a sorsolások biztosították a piacot a gyárak iparcikkei számára is.<sup>65</sup> Az állami szerencsefazekak mellett a magán árusorsolások esetén a portékák listáját engedélyezés céljából előre be kellett mutatni a hatóságnál. A jegyzékben ezüstözött evőeszközök, ezüst- és aranyékszerek, kávéskannák, kelyhek, poharak, aranyozott zseb- és állóórák, dohányosszelence, selymek, posztók, prémek szerepeltek, de volt, aki fegyvereket, töröket, pisztolyokat is kínált.<sup>66</sup>

Az e játékforma ellen tiltakozók és a kissé sztereotipnak nevezhető elutasító indokok egykorúan is elég hamar megjelentek. A „közjós és a közhaszon ellenében” megtartott sorsolások kapcsán ők erkölcsi kérdéseket is felvetettek: a sorsolások folyamán sok veszekedés pattant ki, ami rontotta a lakosság morálját, rossz példát mutatott a fiataloknak, sőt a könnyen megszerezhető termékek által a munkakedven is csorbíthatott. A gazdasági kihatások között természetesen a vagyon elvesztésének lehetőségét és így a családfenntartás képtelenségét nevezték meg. A sorsjátékok végül alkalmat adhattak arra is, hogy rendezőként gyanús elemek szivárognak be a településekre, és esetleg hamis játékot (vagy egyéb tiltott szerencsejátékokat) játszanak.<sup>67</sup> Az ehhez hasonló sorsolás azonban nem csak a szegény alattvalók szórakozásának számított. Albert hercegnek, Magyarország helytartójának Mária Krisztina főhercegnővel kötött 1766. évi esküvőjén tombolahúzást tartottak, amelyen a résztvevők értékes tárgyat, ékszert, tubákosszelencét vagy ékszeres dobozt

<sup>62</sup> BAUER, 1997a. 25.; N. N., 1943. 32.

<sup>63</sup> NÁTHER, 2008b. 106. 10/4. tétel., 108. 10/5. tétel.

<sup>64</sup> SIEGHART, 1899. 84.; PAUSER, 2008. 91.

<sup>65</sup> N. N., 1943. 35–36.

<sup>66</sup> ENDREI-ZOLNAY, 1986. 33.; PAUSER, 2008. 67., 93.

<sup>67</sup> PAUSER, 2003. 107–109.

nyertek.<sup>68</sup> Ezek a magán árusorsolások 1770-től már tiltottnak számítottak.<sup>69</sup> Azonban a nyereszkesedés, illetőleg a hazai termékek terjesztésének céljától eltávolodva egy másik területen váltak kedveltté: magánszemélyek vagy egyesületek által támogatói, jótékonyági céllal kerültek megrendezésre. Így Ausztriában például tartományi kiállítások, zenei koncertek formájában, Magyarországon pedig bányasorsjátékként, népszínházi vagy szegényeket támogató sorsjátékként és speciálisan a lótenyésztés támogatása céljából megrendezett játékként.<sup>70</sup>

## Osztálysorsjáték

Az árusorsolás és a pénznyeremény speciális ötvözete volt egy újabb szerencsejáték, az úgynevezett osztálysorsjáték (nagy lutri, *Klassenlotterie*, *holländische Lotterie*, *alte Lotterie*), amelyben a húzásokot nem egyszerre, hanem részletekben (osztályokban) tartották meg, és már a kezdettől fogva kötött volt, hány sorsjegy lesz nyertes, és szabott volt a nyeremények összege is. Ez a változat hollandiai, flandriai előzményekre vezethető vissza. Itt 1726-ban rendezték az első klasszikus állami osztálysorsjátékot 8000 szelvényvel.<sup>71</sup> A Német-római Birodalomban a 18. század folyamán honosodott meg, de 1697-ben Lipcsében, 1699-ben Nürnbergben, 1707-ben Frankfurtban is rendeztek már sorsolásokat.<sup>72</sup> A játékosoknak minden osztály húzása előtt külön meg kellett újítaniuk a sorsjegyet, de ki is léphettek. (Ebben az esetben a vállalkozó ezt a sorsjegyet ismét eladhatta, és ez újabb nyereséget jelentett a rendező számára.) Aki nem kezdettől játszott, annak viszont be kellett fizetnie az addigi osztályok húzásdíját. Az egyre későbbi osztályokban egyre magasabb volt a nyeremény összege, viszont egyre biztosabb a nyeresési esély.

A Habsburg Monarchiában is a 18. század elején bukkant fel először ez a típusú játék. A megszervezése az *Orientalische Compagnie* felállításával (1719) függött össze. A társaságot a hazai ipar támogatása és az előállított iparcikkek külhoni kereskedelme céljából alapították. A nagyra törő elképzelések alapját gyáralapítások biztosították (linzi gyapjúárugyár, neuhausi tükörgyár, bécsi porcelánmanufaktúra, arany- és ezüstáru-, rézedénygyár, schwechati gyapjúgyár, fiumei gyertyagyár stb.). Ezek egy része a társaság tulajdonát képezte, de az üzleti tevékenységéhez és a belföldi áruterjesztéshez hiányzott a forgótőkéje. Ennek előteremtésére rendezték meg a nagyszabású sorsjátékot, amelyet 100 000 sorsjeggyel terveztek. 1721-ben tartották az első húzást, és 25 év alatt, évente négy (vagyis összesen 100!) alkalommal sorsolták volna ki valamennyi sorsjegyet. Az első osztályban csak 1 forintot kellett fizetni sorsjegyenként, ez az összeg minden harmadik húzás után 1 forinttal nőtt volna. A végső sorsoláskor azonban már 1717 forintot kellett volna kifizetni a (garantált) nyereményért. A vállalkozó kedvű játékosok azonban nem tolongtak a szelvények vásárlásakor, és habár rövidítettek a sorsolási időn, nem volt sikeres

<sup>68</sup> „*Vermählung Seiner Königlichen Hoheit der Erzherzogin Maria Christina mit dem Prinz Albert von Sachsen.*” fol. 7v–8r. Vö.: *Wienerisches Diarium* 1766. Nr. 30. 1766. április 12. ÖStA, HHStA, Habsburg-Lothringische Familienarchive, Hausarchiv, Familienakten, Kt. 48.

<sup>69</sup> PAUSER, 2008. 93.

<sup>70</sup> SIEGHART, 1899. 93–95. További magyarországi példák: N. N., 1943. 65–67.

<sup>71</sup> SIEGHART, 1899. 16.

<sup>72</sup> SIEGHART, 1899. 22.

a játék. Az 1729-ben, majd 1730-ban megszervezett újabb lottójátékok sem jártak sikerrel, sőt hozzájárultak a társaság csődjéhez. A fennálló tartozásokat és követeléseket 1753-ig fizette vissza az állami kincstár.<sup>73</sup>

Ez a csúfos előtörténet olyannyira meghatározó lehetett, hogy a Habsburg Monarchiában közel 40 év elmúltával adtak csak engedélyt újabb osztálysorsjátéokra: az osztrák örökös tartományokban és a Magyar Királyságban Abraham Wetzlar udvari szállító, ágens és pénzkölcsönző ezt a sorsjátékot 1770-ben indíthatta el Ignaz von Dürfeld és Heinrich Christoph Herzog társasága nevében.<sup>74</sup> A sorsjegyet magas áron, darabonként 50 aranyforintért árulták, nem is titkolva, hogy ezzel a tehetősebb polgárokat célozták meg, így kizárták annak a lehetőségét, hogy a szegény alattvalók eljátszhassák csekély pénzüket. A játékot összesen 6000 sorsjegyre tervezték, ennek egyharmada biztosan nyerő volt. A meghatározott számú húzást több osztályban rendezték volna, évente négyszer. A kincstárat a bérleti idő első felében a bevételi összeg négy százaléka, majd öt százalék illette volna meg.<sup>75</sup> A nyolc évre engedélyezett sorsjáték már az első esztendőben veszteségesnek bizonyult. Ehhez hozzájárult, hogy kevés volt a vásárlóképes és vállalkozó szellemű játékos (mivel az 50 forintos sorsjegyek felezését, negyedelését az Udvari Kamara a már kiadott privilégiumban lefektetett kitétel miatt nem engedélyezte), valamint az is, hogy Wetzlar és a közel húsz éve működő *Lotto di Genova* vezetői között kicsinyes konkurenciaharc dúlt.<sup>76</sup> Wetzlar végül 1771-ben eladta versenytársainak a működtetési jogot, akik azonban saját lottójukat (és így bevételüket) féltve ezt a játékot nem folytatták tovább. Ennek ellenére számtalan alkalommal próbálkoztak szakemberek és kevésbé szakértők olyan tervezeteket benyújtani az Udvari Kamarához, amelyek az osztálysorsjátéknak a felelevenítésére irányultak. Minderre azonban csak a 19. században kerülhetett sor, amikor már jóval kisebb összegért, 10-12 krajcárért is lehetett sorsjegyet vásárolni.<sup>77</sup>

## A lottó

A klasszikus számlottó (lutri, kis lutri, *Lotto di Genova*, *Zahlenlotterie*) Genovából származik, erről kora újkori elnevezése: *Lotto di Genova* is tanúskodik. A genovai nagytanács új tagjait ugyanis 1576 óta sorsolással választották 120, később 90 jelölt közül. 1620-ban már állami rendezésű fogadásokat kötöttek arra, kik lesznek az új szenátorok. 1643-ban bérbe adták a fogadások rendezési jogát. Ez a játékforma hamar teret hódított Itália-szerte: Milánóban 1665-től, Rómában öt esztendővel később, míg a lottócentrumnak tartott és lottóbabonáiról nevezetes Nápolyban<sup>78</sup>

<sup>73</sup> SIEGHART, 1899. 58–83.; BAUER, 1997a. 29–32.

<sup>74</sup> Abraham Wetzlar privilégiumlevele az osztálysorsjáték rendezésére. MNL OL, A 10 (Ins. cam. aul.) 1770/53. Az erdélyi és bánági sorsjáték nyomtatott privilégiumlevele, benne például a sorsjegyek osztályok szerinti felosztása, 1770 (2264 ex 1771; de több példányban is megtalálható). MNL OL, E 303 (Landes-Adm. in Temesvár) II. sorozat. Fasc. 130. A társaság tagjairól: EDEL, 1975. 153–154.

<sup>75</sup> EDEL, 1975. 154., 157.

<sup>76</sup> EDEL, 1975. 176–179.

<sup>77</sup> N. N., 1943. 51.

<sup>78</sup> Vö.: SCAFOGLIO, 1997.; SCAFOGLIO, 2002.

csupán 1682-től rendeztek lottóhúzásokat.<sup>79</sup> Itt alakult ki az a szokás, hogy a szenátorjelöltek nevét árva lányok nevével helyettesítették, és azok, akiknek a számát kihúzták, hozománypénzt kaptak.<sup>80</sup> A játék a 17–18. század folyamán elterjedt egész Európában, de mindenütt uralkodói engedélyezéshez kötötték. Ugyan Franciaországban 1700-ban állami kezelésű lottót alapítottak, de számos magán lottójáték is létezett, ezek helyére 1776-ban a *Loterie royale* lépett.<sup>81</sup> Bajorországban 1735-ben vezették be ezt a típusú lottójátékot, de már 1743-ban megszűnt sikertelensége miatt, Poroszországban viszonylag későn, 1763-tól lehetett csak lottózni.<sup>82</sup> A lottójáték bevezetésének oka szinte mindenütt az állam bevételeinek növelésével és azzal a törekvéssel magyarázható, hogy az alattvalók pénzét az országban tartsák.<sup>83</sup>

A Habsburg Monarchia cseh-osztrák tartományaiban már a 18. század közepétől lehetett lottózni. A bevezetése a bérlőhöz, Ottavio Cataldi (1696?–1771) római vállalkozóhoz köthető, aki Toszkánában is már közelebbi kapcsolatba került a lottójátékkal, majd Bécsbe költözvén ott is ajánlatot tett a működtetésére.<sup>84</sup> Az osztrák örökösödési háború okozta gazdasági nehézségek miatt kapóra jött a vállalkozás, amely jelentős anyagi haszonnal, illetőleg részesedéssel kecsegtette az üres kincstárt. Cataldi, Lotharingiai Ferenc István császár támogatását élvezve, 1751. november 13-án elnyert *privilegium privativuma* értelmében 1752. április 1-je és 1762. március 31-e között üzemeltethette a lottójátékot az osztrák és cseh-morva örökös tartományokban.<sup>85</sup> A játék hamar elterjedt, és Bécs után 1754-től Prágában, majd rá három évre Grácban is rendeztek nyilvános húzásokat, váltakozva általában havonta egyet-kettőt.<sup>86</sup> Az elsőre a bécsi Augustinerplatzon (a mai Lobkowitzplazon) került sor 1752. október 21-én, amikor a következő számokkal lehetett nyerni: 26, 81, 53, 11 és 74.<sup>87</sup> A források egyelőre hallgatnak arról, miért adta át Cataldi a játék működtetésének jogát 1756-ban egy milánói társaságnak,<sup>88</sup> mindenesetre a tíz esztendő lejártával Cataldi ismét pályázott. Az uralkodó és a kincstár megint bizalmat szavazott neki: 1762. március 26-án újabb privilégiumot kapott, és így 1762. április 1-jétől 1770. március 31-ig korlátozás nélkül, „*saját felelősségére és költségére, ennél fogva nyereséggel, avagy veszteséggel*” rendezhetett *Lotto di Genova* néven számhúzásokat a cseh-osztrák tartományokban és a Magyar Királyságban is.<sup>89</sup> Privilégiumlevele szinte változatlan kötelezettségeket és jogokat kötött ki, mint tíz esztendővel korábban.

A pénzügyi vonatkozású pontok fő részét a biztosíték jelentette: Cataldinak 1751-ben és 1762-ben is 300 000 forintot kellett befizetnie a Wiener Stadtbankhoz. Ezt

<sup>79</sup> BAUER, 1997a. 27. További bevezetések: Torino: 1710; Palermo: 1713; Velence: 1734; sőt 1721-ben a pápai államban is megjelent a szerencsejáték, bár ott 1725 és 1731 között tiltottnak számított. BAUER, 1997a. 27–28.

<sup>80</sup> NÄTHER, 2008a. 101.

<sup>81</sup> SIEGHART, 1899. 13.

<sup>82</sup> ZOLLINGER, 2003. 131.; PAUL, 1978.

<sup>83</sup> További lottójáték-bevezetések a Német-római Birodalomban: pfalzi választófejedelemiség, Mannheim: 1764; Frankföld (Franken), Würzburg: 1767; Augsburg: 1768. BAUER, 1997b. 194.

<sup>84</sup> ZOLLINGER, 2003. 135–136.; ZOLLINGER, 2010. 19–20.

<sup>85</sup> Privilégiumlevelének részleges közlése: ZOLLINGER, 2004. 182–184.

<sup>86</sup> ZOLLINGER, 2004. 185. A húzásokra példák a *Wienerisches Diarium* 1762. évi lapszámaiban.

<sup>87</sup> *Wienerisches Diarium* 1752. Nr. 86. 1752. október 25.

<sup>88</sup> ZOLLINGER, 2003. 142.

<sup>89</sup> Cataldi privilégiumlevele, Bécs, 1762. március 26.; és Mária Terézia nyomtatott rendelete, 1762. január 16. MNL OL, C 35 (Acta oec.) Lad. A. Fasc. 31.

a tőkeösszeget azonban a húzást követő két hónapon belül ismét ki kellett egészítenie. Ha pénzhiány miatt erre a lottótársaság képtelen lett volna, akkor a privilégium három hónapon belül megszűnt volna. A játék adminisztrációját illetően teljesen szabad kezet kapott a bérlő: *„engedélyezzük, hogy a vállalkozó kénye-kedve szerint minden helységben lottóhivatalnokokat, lottócédula-gyűjtőket és közvetítő levelezőket alkalmazzon, kiválasszon, tartson, mint ahogy az is jogában áll, hogy e privilegizált lottójátékokat – uralkodói beleegyezésünkkel – teljesen vagy részenként másra átruházza vagy másnak átengedje.”* A privilégium az alkalmazottakról tehát nem is rendelkezik, a gyanú árnyékát kizáró csupán azt kötötte ki, hogy ahol lottógyűjtőde működött, ott Cataldi köteles volt egy lottótitkárt kinevezni és fizetni, aki a kettős zárral ellátott irattárat kezelte. Itt kellett őrizni a befizetéseket igazoló jegyzékeket és a kifizetett nyertes szelvényeket. A játék rendezésének ütemezésébe ekkor még nem szolt bele a kamara, a bérlő annyi húzást tarthatott, amennyit akart és tudott,<sup>90</sup> viszont a lefektetett szabályokon önkényesen nem változtathatott. Különleges jogként Cataldi saját nyomdát állíthattott fel, ahol csak és kizárólag a lottóval kapcsolatos nyomtatványok (hirdetmények, húzási listák, lottószelvények, nyertes számok közzététele stb.) készülhettek. Egy jelentős eltérés az első privilégiumhoz képest, hogy míg kezdetben a társaság a tetemesnek ítélt postadíjat levonhatta a bérleti összegből (vagyis visszatérítették neki), addig 1762-től a postaköltséget negyedévente meg kellett fizetnie.<sup>91</sup>

A privilégiumban megtalálhatók a lottótársaság működésének jogi kereteire és védelmére vonatkozó passzusok is. Az uralkodó a húzások tisztaságát négy császári-királyi biztos révén ellenőrizte (akik húzásonként 2-2, majd az 1770-es évektől 3-3 aranydukátot tehettek zsebre), és mindent jegyzőkönyvezni kellett. A pénzügyi könyvekbe az uralkodó (vagyis megbízottja) bármikor betekintést nyerhetett. A lottótársaság alkalmazottainak biztosították a kamarai hivatalnokok jogait és kiváltságait, a társaságnak a császári ügyészek segítségét. Büntető eljárás alkalmával a fiskális perekben illetékes ítélőszék elé került az ügy, és különösen szigorúan léptek volna fel a hamisítók és tolvajok ellen. Az uralkodói rendelet védelmébe vette a játékot és szigorúan megtiltotta, hogy az állampolgárok külföldi érdekeltségű lottózókban játsszanak, külföldi sorsjegyeket vásároljanak vagy terjesszenek. Olyan más sorsjátékokat azonban név szerint is engedélyezett (a tervezett nagy lutrit, a porcelán- és ezüstáru-sorsolásokat), amelyek szintén uralkodói engedélyhez kötöttek voltak, és egyben nyereséget is hajtottak a kincstárnak. A két privilégium között jelentős eltérés mutatkozik mind az időbeli, mind a területi határookban: 1751-ben tíz esztendőre, míg 1762-ben csupán nyolc évre nyerte el Cataldi a jogot (ugyan az első páteus kilencedik paragrafusá további tíz évre ígérte meg), ekkor azonban a Magyar Királysággal kibővítették a játékterületet. A nyilvánosságra hozott privilégiumban nem szerepelt, mennyi haszna volt a kincstárnak a lottójáték bérbeadásából, ugyanis külön szerződésben szabták meg a bérleti összeget: Cataldi a bérleti jogért az első időszakban évente 130 000 forintot, majd 1762-től ennek dupláját fizette. A második bérleti időszakban megjelent a haszonkulcs is: tiszta bevételének ötödét a kincstárnak utalta át.

<sup>90</sup> Az 1770-es években már 29-ben maximálták a húzások számát: Andrea Baratta és társaságának privilégiumlevele, 1777. szeptember 13. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1572. Subd. 5. Nr. 431 ex Dezember 1777. 4. §.

<sup>91</sup> Az 1762. évi privilégium tervezete. MNL OL, A 10 (Ins. cam. aul.) 1761/103. 9. pont.

*Játékszabályok és nyeremények – legális módon*

A *Lotto di Genova* játékosak akár már egyes találattal is nyerhetett (ez volt az úgynevezett határozatlan egyes húzás). A téteknek nem volt meghatározott, állandó összege, hanem a játékos – anyagi lehetőségeinek függvényében – maga szabta meg, hány számot és milyen összegre tesz meg. Így fogadhatott két számra (*ambo*), három számra (*terno*), sőt ezek kombinációjára is, tehát kétszer két számra. Négy (*quaterno*) és öt számra (*quinterno*) kezdetben nem lehetett tétet tenni, csak a kombinációk révén: tehát lehetett egyszerre két számra és külön a három másikra fogadni (sőt akár az öt szám kombinációjaként tíz *ambóra* és tíz *ternóra*). A játékos azt is meghatározhatta, megtett számát hányadikként húzzák ki az öt nyerőszámon belül (határozott egyes húzás). A nyomtatott magyarázatban is megjelentetett nyeréményszorzók értéke természetesen nem a játékosoknak, hanem a lottótársaságnak kedvezett. Ezek az esélyhez mérten mindig alacsonyabban lettek meg szabva, sőt a Habsburg Monarchiában megállapítottak Európa-szerte is a legalacsonyabbnak számítottak. A *terno* nyeréményszorzója csaknem 12 000-szeres lett volna, de ennek csupán negyedét (3000-szeresét) kaphatta kézhez a szerencsés nyertes – Franciaországban például három találat esetén a feltett összeg 5500-szorosát lehetett megnyerni. A Cataldi-féle játéknál a nyomtatott leírás egyes találatkor a feltett összeg tizenkétszeresét, kettes találatnál 225-szörösét, három helyes számnál tehát 3000-szeresét ígérte. Ha valaki a kihúzott számok sorrendjét találta el, nyereménye a tétjének a hatvanszorosa.<sup>92</sup> Ezek a szorzók 1770-ben már emelt összeggel szerepelnek: határozatlan egyes húzásnál tizennégyszeres, határozott egyes húzásnál 67-szeres, míg az *ambónál* 240-szeres és a *ternónál* 4800-szoros lett a nyeremény összege.<sup>93</sup> Mindezek természetesen összeadódtak, ha a játékos több számra, több kombinációban is fogadott. Ha vagyona engedte, bármennyi számot megtehetett. Az egykorúan kiadott magyarázatok és játékleírások részletesen bemutatták ezeket a lehetőségeket, így is érthetőbbé és kíváncsabbá téve a fogadást.

A lottóra a fogadásokat Bécsben, Prágában, majd Pozsonyban, Budán és Kassán lehetett kötni, illetőleg bárhol máshol, ahol lottógyűjtőde (*Lotto-Kollektur*) vagy lottóárus (*Lotterie-Einnehmer*) működött. Bécsben például már az első bérleti időszakban 90 lottógyűjtőde létesült, ebből 40 a belvárosban volt felkereshető.<sup>94</sup> A gyűjtődék nagy száma és a várható érdeklődés miatt szigorú adminisztráció volt szükséges. A fogadáskor a játékosnak meg kellett neveznie az általa választott számokat és a játék módját, majd készpénzben fizette be a téteket. A begyűjtő iktatta a fogadást, és egy ideiglenes cédulát (*Interims-Schein*) állított ki, amelyen a sorszám

<sup>92</sup> A lottójáték magyarázata. MNL OL, C 35 (Acta oec.) Lad. A. Fasc. 31. Nr. 3.; N. N., 1943. 45–46.

<sup>93</sup> Zollinger a *Wienerisches Diarium*ra alapozva állítja, hogy már a kezdetektől az emelt kvóták szerint számolták a nyeremények összegét: ZOLLINGER, 2003. 139.; *Avertissement*, Bécs, 1762. február 12. *Wienerisches Diarium* 1762. Nr. 13. 1762. február 13. Az 1770. évi privilégiumlevélhez csatolt játékleírásban (amely feltehetően az 1762. évi alapján készült) viszont az alacsonyabb kvótákat és nyereményösszegeket áthúzták, és az emelt összegűeket toldották be, vö.: Andrea Baratta és társaságának privilégiumlevele, 1770. február 22. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1566. Subd. 4. Nr. 131 ex Februar 1770. Ez alapján feltételezhető, hogy 1762-ben és így az első bérleti időszakban még tényleg az alacsonyabb szorzókat alkalmazták. A kérdés tisztázása a további kutatások feladata lesz.

<sup>94</sup> ZOLLINGER, 2004. 185.

alatt szerepelt(ek) a választott szám(ok), a játék módja, a befizetett összeg, valamint a várható nyereményösszeg is. Ezt az ideiglenes cédulát elküldték a lottókamarához, és személyesen a lottóvállalkozó által kiállított eredeti szelvényre (*Original-Los*) cserélték ki. Csak ezen eredeti szelvény birtokában lehetett ugyanis jelentkezni a húzást követően a nyereményért.

A szerződésben megszabottan a húzás napját röplapon és az újságban előre ki kellett hirdetni, és bárki részt vehetett ezeken a nyilvános helyeken tartott eseményeken.<sup>95</sup> Ott minden érdeklődő a saját szemével láthatta, amint a négy királyi biztos és a császári-királyi felesketett lottótitkár, valamint a lottókamarától néhány kiküldött személy jelenlétében nyilvánosan felolvasták a 90 sorsjegyet, és ezeket egymás után egy erre előkészített edénybe helyezték, majd jól megkeverték. Az első magyarországi lottóhúzásra a privilégium kibocsátásához képest meglepően későn, 1764. szeptember 12-én került sor.<sup>96</sup> Ennyi ideig tartott ugyanis, amíg Cataldi kiépítette a hálózatát, és megfelelő személyeket talált a magyarországi lottókamara fiáléiba. A húzás időpontja a pozsonyi országgyűlés idejével esik egybe.<sup>97</sup> Cataldi ügyes üzletemberként felismerte, hogy az országgyűlés idején az ország fővárosában nagyobb lesz a kereslet a lottószelvényekre, valamint azt is, hogy ennek révén a királyság számos helyéről érkező képviselővel ismertetheti meg az újfajta játékot, így azok később potenciális fogadók lehetnek, de elvihetik a játék hírét a királyság más vidékeire is. A legelső alkalommal sorrendben a 17, 72, 52, 80, 54 számok kerültek kihúzásra, és egy szerencsés nyertes markát 100 arany ütötte hármastalálataért.<sup>98</sup> Minderről a húzást követően az újságok számoltak be, a bérleti szerződés értelmében ugyanis nyomtatásban is közzé kellett tenni a nyertes számokat. A nyereményt egyébként a húzást követően 24 órával, de legfeljebb hat hónapig lehetett átvenni az eredeti szelvény bemutatása ellenében.<sup>99</sup> Míg kezdetben Pozsonyban rendeztek csak húzásokat, 1770-ben bezárt a pozsonyi lottókamara, és a hivatalt átköltöztették Budára, valamint Kassára.<sup>100</sup>

A lottójáték már a 18. században is betöltött bizonyos szociális funkciót. A sorsolásokon az öt számot egy árva fiú húzta ki a 90 szám közül.<sup>101</sup> A számok a Nápolyban

<sup>95</sup> Laibachban (Ljubljánában) például a tartomány székházának nagytermében. Fogalmazvány a krajnai Landeshauptmannschaftnak, 1772. augusztus 22. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameratele, Fasc. 22. rote Nr. 1567. Subd. 5. Nr. 233 ex August 1772.

<sup>96</sup> Hirdetés az első pozsonyi lottóhúzásról. *Pressburger Zeitung* 1764. Nr. 12. 1764. augusztus 22.; Híradás a szeptember 12-én megtartott első lottóhúzásról: *Pressburger Zeitung* 1764. Nr. 19. 1764. szeptember 15.

<sup>97</sup> Hirdetés az első pozsonyi lottóhúzásról. *Pressburger Zeitung* 1764. Nr. 12. 1764. augusztus 22. Hasonló módon felhasználták az 1751. évi pozsonyi országgyűlést egy ezüstárukat kisorsoló *Silberglückshafen* megrendezésére. Előterjesztés, 1751. január 19. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Neue Hofkammer, Kommerz Ungarn, Akten 1494. Nr. 6. fol. 11v.

<sup>98</sup> *Pressburger Zeitung* 1764. Nr. 19. 1764. szeptember 15.; *Wienerisches Diarium* 1764. Nr. 74. 1764. szeptember 15.

<sup>99</sup> 1778-tól ezt az időt három hónapra szállították le. „Entwurf oder Plan“ Andrea Baratta és társaságának privilégiumleveléhez, 1777. szeptember 13. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameratele, Fasc. 22. rote Nr. 1572. Subd. 5. Nr. 431 ex Dezember 1777.

<sup>100</sup> Mária Terézia rendelete, Bécs, 1770. augusztus 6. MNL OL, A 57 (Libri regii) 48. köt., 460–461.; ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameratele, Fasc. 22. rote Nr. 1566. Subd. 8. Nr. 118 ex Juli 1770., Nr. 72 ex August 1770.

<sup>101</sup> Hasonló módon két-két árva húzta ki a nagy lutri szelvényeit, akik fejenként 50 forintot és új ruházatot kaptak. EDEL, 1975. 157.



bevezetett szokás szerint itt is egy-egy árva lány nevét is viselték, és akinek kihúzták a nevét, annak a lottótársaság 30 forint hozománypénzt fizetett.<sup>102</sup> Ezen a gyakorlaton változtatott egy 1778. évi rendelet, amely megszüntette a hozományadás intézményét. A lottótársaság ehelyett szabott összeggel, évi 12 000 forinttal támogatta a Habsburg Monarchia kegyes alapítványai közül az árva-, szegény- és dolgházakat; a pozsonyi és a nagyszebeni árvaház ebből például 1200-1200 forinttal részesedett.<sup>103</sup>

### *Új vállalkozók, új feltételek*

1770-től újabb (bár Bécsben nem ismeretlen) szereplők léptek színre. Aurelio Mansi (Manzi) lucai diplomata (1722–1794) és a mögötte álló, tőkét biztosító tehetős főnemesek és polgárok is licitáltak a *Lotto di Genova* jogáért négy másik vállalkozó ellenében.<sup>104</sup> Ez az Andrea Baratta ügyvezetésével működő társaság február 24-én kapott jogot nyolc évre a lutri húzásainak megrendezésére<sup>105</sup> évi 400 000 aranyforint bérleti összegért és a bevétel negyedéért (120 000 forintig, azon felül a feléért).<sup>106</sup> Monopolhelyzetüket kihasználva 1778. január 23-án ismét elnyerték a privilégiumot. Ebben a bérleti időszakban már megemelt összeget: 425 000 aranyforintot és a bevétel 4/5-ét kérte tőlük a kincstár.<sup>107</sup> Míg a kaució összege 1770-ben még csupán 300 000 forint volt, 1778-ban már jelentősen megnőtt: 500 000 forintot fizettek be a bécsi városi bankhoz.<sup>108</sup> Felvetődik a kérdés: érdemes volt csupán a bevétel ötödrészeért üzemeltetni a lottójátékot? Minden bizonnyal. A lottójáték feltehetően tisztas hasznot hozhatott a vállalkozónak. A megszabott részesedésen túli bevétel az ő tiszta nyeresége maradt – Cataldi is jelentős összegeket tehetett zsebre az évek során. Első bérleti időszakának tíz évében 7 638 626 aranyforint volt a teljes bevétele, amelyből 686 999 aranyforint maradt nyereséggént a kiadásokat (nyereményösszegek és működtetési költségek), valamint a bérleti összeget levonva. Ehhez még hozzászámíthatjuk a lottóvállalkozóként neki járó 12 000 forintban megszabott évi díjazását, valamint a tiszta nyereségből kiutalt 10 százalékos részesedését.<sup>109</sup> A Mansi–Baratta társaság tagjai is hatalmas összegekkel növelhették vagyonukat:

<sup>102</sup> Példa az „Árva lányok listája”-ra, 1771. február: MNL OL, E 303 (Landes-Adm. in Temesvár) II. sorozat. Fasc. 130.

<sup>103</sup> Az Udvari Kamara fogalmazványa az Universal Kameralzahlamtnak, 1778. február 5. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1573. Subd. 5. Nr. 183 ex Februar 1778.

<sup>104</sup> Az Udvari Kamara előterjesztése, 1769. augusztus 31. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1565. Subd. 4. Nr. 77 ex September 1769.

<sup>105</sup> Andrea Baratta és társaságának privilégiumlevele, 1770. február 22. MNL OL, A 10 (Ins. cam. aul.) 1770/38.; ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1566. Subd. 4. Nr. 131 ex Februar 1770.

<sup>106</sup> SIEGHART, 1899. 117.; BAUER, 1997a. 44.

<sup>107</sup> Andrea Baratta és társaságának privilégiumlevele, 1777. szeptember 13. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1572. Subd. 5. Nr. 431 ex Dezember 1777. 12–13. §. A privilégium közzététele: *Pressburger Zeitung* 1778. Nr. 20–23. 1778. március 11., 14., 18., 21.; SIEGHART, 1899. 126.; N. N., 1943. 39.

<sup>108</sup> A Mansi–Baratta társaság privilégiumlevelének fogalmazványa a körrendelethez, 1778. február 6. MNL OL, C 35 (Acta oec.) Idealia Nr. 16.

<sup>109</sup> SIEGHART, 1899. 111.

1770 és 1778 között jövedelmük 870 790 aranyforint volt, míg az államnak 3 577 468 aranyforint részesedést fizettek be, vagyis havonta kb. 37 000 forintot!<sup>110</sup> Tegyük hozzá, hogy ez csak töredékrésze volt annak a bevételnek, ami évente ennek a társaságnak a hasznát képezte. Ők rendezték ugyanis a Habsburg Monarchia legtöbb tartományában a lottó, sőt a nagy lutri húzásait. Ez a társaság működtette 1772 és 1779 között Württemberg hercegségben, majd 1780-tól Hessen-Darmstadtban is a lottót, 1785 és 1792 között pedig Osztrák Németalföldön mind a kis, mind a nagy lutrit.<sup>111</sup>

A bevételek nagyságát látva nem meglepő, hogy a privilégiumok idejének lejártával II. József – miután kikérte tanácsadóinak véleményét – nem adta ismét bérbe az üzemeltetést, hanem élve jogával, 1787. november 1-jével állami kezelésbe vette a lottójátékokat. E célra Bécsben császári-királyi lottóigazgatóságot (*Kaiserlich-königliche Lottodirection*) állított fel, vagyis a lottó teljes bevétele közvetlenül a kincstárba futott be (ellenben jelentős bérleti összegtől esett el, sőt az alkalmazottakat is az államnak kellett fizetnie).<sup>112</sup> Az 1787. október 21-én kiadott körrendelet a játék változatlan működtetéséről szól. A játékosok szinte észre sem vehették az üzemeltető változását, mivel a szabályok mellett átvették a teljes apparátust is, a tizenegy lottóhivatalból aligazgatóságokat felállítva. Mindössze annyi volt észlelhető, hogy az eredeti játékszervevényeket, amelyeket a játékos a befizetett összegért cserébe a lottószervevénygyűjtő által kiállított ideiglenes jegyek helyett kapott kézhez, az új lottóigazgatóság állította ki. Továbbra is tiltott maradt minden más lottójáték, különösen a külföldiek. Itt már állandó összegű (50 forintnyi) büntetést is kiszabtak arra, aki begyűjtötte, kiosztotta vagy megvásárolta ezeket a lottószervevényeket. A lottó állami kézbe vétele nem volt egyedülálló Európában, tehát nem jelenthetjük ki, hogy itt II. József egyik újabb, egyedi, államosító, centralizáló lépéséről van szó. Bajorországban ugyanis már 1775-től, Franciaországban 1776-tól, míg Poroszországban (a rövid kezdeti állami fellépéstől eltekintve) harminc év működés után 1794-től szintén az állam rendezte a lottósorsolásokat.<sup>113</sup> Brüsszelben 1761-ben állami kezelésben indult meg a játék, majd rövid bérleti periódus után (1785 és 1792 között) visszavette az állam az irányítást. Ez volt a tendencia máshol is: 1770 és 1801 között tizenhat európai államban tíz lottó került állami irányítás alá, és így a játék bevételeinek teljes összege is az államkasszákbába.<sup>114</sup>

### *A monarchia peremén: Erdély és a Temesi Bánság*

Már a magyarországi játék bevezetésekor felvetődött, hogy az erdélyi alattvalókkal is meg kellene ismertetni ezt a szerencsejátékot. 1764-ben azonban az Udvari Kamara szakértői még úgy vélték, valószínűleg nem lenne elég pénzügyi fedezet a tartományban ahhoz, hogy a lakosok megvegyék valamennyi sorsjegyet egy osztályosorsójátékban. A számlottó bevezetésénél pedig az jelentett hátrányt, hogy Erdélyben

<sup>110</sup> SIEGHART, 1899. 116.; BAUER, 2002. 68–69.

<sup>111</sup> ZOLLINGER, 2003. 144.; ZOLLINGER, 2010. 23–24.

<sup>112</sup> II. József rendelete, 1787. október 21. MNL OL, A 39 (Acta gen.) 1787/13790.

<sup>113</sup> Vö.: PAUL, 1978., különösen: 7–28., 69–82.

<sup>114</sup> ZOLLINGER, 2003. 145.; ZOLLINGER, 2010. 30–31.

kevés volt a város, vagyis a nagyszámú lakossal bíró település, ahol kereslet lehetett volna rá.<sup>115</sup> Az Erdélyi Nagyfejedelemségben és a Temesi Bánságban végül 1770-ben vezették be a *Lotto di Genovát*. Meglepő módon sem a már háttérbe szorított Cataldi, sem az európai játékszintéren egyre befolyásosabbá váló Mansi-Baratta társaság nem jutott szóhoz: a privilégiumot egy bizonyos Johann Spiess és társasága kapta.<sup>116</sup> Úgy tűnik, Spiessnek többszöri próbálkozása ellenére sem sikerült előteremtenie a privilégiumban (amúgy igen alacsonyra, 40 000 forintra) megszabott és az Universal Kameralzahlamthoz befizetendő kaució összegét, tőle Johann von Fuchs, a bécsi császári-királyi kereskedelmi lerakat felügyelője (*Niederlagsverwalter*) vásárolta meg a jogot.<sup>117</sup> Fuchs még szinte el sem kezdte a játék megszervezését, amikor váratlanul elhunyt, és ekkor Nicolaus Damiani és társasága vette át a játék rendezési jogát, egészen Damiani 1778. február 20-án bekövetkezett haláláig.<sup>118</sup>

A privilégium kiállításánál ezúttal eltértek a máshol bevett gyakorlat alkalmazásától: Erdélyben (a javadalmak és a költségek levonása után) a nyereségből egy rész került a kincstárba, egy részt a Maros és az Olt hajózhatóvá tételére, valamint az elhanyagolt országutak járhatóvá tételére kellett fordítani. A harmadik rész, csakúgy, mint a Mansi-Baratta társaságnál, a bérlők zsebébe vándorolt.<sup>119</sup> Lottóhivatalt és -gyűjtődét kezdetben Nagyszébenben és Temesvárott állítottak fel, majd 1773-tól már Kolozsvárott is működött külön fiók.<sup>120</sup> A bécsi központtól való távolság miatt külön figyelemmel voltak arra, hogy olyan császári-királyi alkalmazottat bízzanak meg a működés felügyeletével, aki jártas a játék szabályaiban és üzemeltetésében. A Nagyszébenbe kinevezett Philibert Anseldo már tapasztalt, „bejárattott” alkalmazottnak számított: még 1752-ben érkezett Firenzéből Cataldival, és tíz esztendőn keresztül dolgozott Bécsben könyvelőként a lottótársaságnál. Amikor elindult a játék a Magyar Királyságban, akkor ő lett a budai (majd az országgyűlés idejére a pozsonyi) fiók vezetője, így már nyolc éve szolgált Magyarországon.<sup>121</sup> Választása, mint császári-királyi biztos, mindenképpen indokolt és helyes volt.

Ebben az új játékban kezdetben nem sokan próbálták ki a szerencséjüket, inkább csak a szászok és a helyben állomásozó itáliai tisztek. Ennek egyik oka minden-

<sup>115</sup> ÖStA, AVAFHKA, HKA, Neue Hofkammer, Kommerz Ungarn, Akten 1494. Nr. 6.

<sup>116</sup> Spiess és társasága pátense, 1771. február 5. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameral, Fasc. 22. rote Nr. 1567. Subd. 7. Nr. 66 ex Februar 1771.

<sup>117</sup> Spiess lemondó nyilatkozata, 1771. május 27. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameral, Fasc. 22. rote Nr. 1567. Subd. 7. Nr. 29 ex Juni 1771.

<sup>118</sup> Az Udvari Kamara fogalmazványa Anseldónak, valamint a Cseh-Osztrák és az Erdélyi Udvari Kancelláriának a lottójáték igazgatósági posztjáról, 1772. augusztus 8. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameral, Fasc. 22. rote Nr. 1567. Subd. 7. Nr. 73 ex August 1772.; ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameral, Fasc. 22. rote Nr. 1573. Subd. 8. Nr. 53 ex März 1778. 1778. március 5. Damiani feltehetően talán éppen annak a milánói társaságnak volt a vezetője, amelyik 1756-ban néhány évre átvette Catalditól a lottó megrendezését a cseh-osztrák tartományokban. SIEGHART, 1899. 109.; N. N., 1943. 38.

<sup>119</sup> Az Udvari Kamara fogalmazványa, Bécs, 1770. július 24. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameral, Fasc. 22. rote Nr. 1566. Subd. 8. Nr. 110 ex Juli 1770.

<sup>120</sup> Damiani levele, Nagyszében, 1772. november 14.; és fogalmazvány az Erdélyi Kincstartósnak, 1772. december 5. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameral, Fasc. 22. rote Nr. 1567. Subd. 7. Nr. 19 ex Dezember 1772.

<sup>121</sup> Ludwig von Zinzendorf felterjesztése, 1770. október 26.; és az Udvari Kamara fogalmazványa az alkalmazottakról, 1770. november 27. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameral, Fasc. 22. rote Nr. 1566. Subd. 8. Nr. 37 ex November 1770.

képpen anyagi természetű lehet, a másik a játék ismeretlenségében keresendő. Damiani társasága ezért például román nyelvű leírás révén igyekezett elérni, hogy szélesebb körben legyen ismert a játék, vagy éppen a kolozsvári fiók felállításával tette elérhetőbbé a fogadásokat a messzebb lakók számára.<sup>122</sup> A csaknem nyolc évig önállóan működő erdélyi és bánági lottónak Damiani elhunytá jelentette a végét. A játék rendezése ezután átkerült a számos európai érdekeltséggel rendelkező Mansi-Baratta társaság kezébe.

### *Nyeremények – illegális módon*

A játékszenvedély természetszerűleg többeken is úrrá lett: az 1760-as évektől egyre nagyobb teret nyerő lottójátékok miatt a csőd veszélye és az eladósodottak száma nőttön-nőtt, bár tegyük hozzá, igazán kirívó esetekkel mindeddig nem találkoztunk. Európa több államában mégis betiltották a lottójátékot, ellenzői pedig röplapokon vagy akár bővebb terjedelemben, könyvekben keltek ki a hazárdjáték ellen. Úgy vélték, ez a játék erkölcsstelen módon gazdasági csődbe dönti a játékosokat, és „nem nemes dolog az, ha a nép gyengeségéből uzsorát szednek”.<sup>123</sup>

Az ügyeskedők a csillagok állásából, kártyavetéssel vagy álomfejtéssel próbálták a hiszékenyeknek megjósolni a „biztosan nyerő számokat”, természetesen jó áron. Megbízható könyveket hirdettek maguk a folyóiratok is, így a *Pressburger Zeitung* 1768-ban *Das große egyptische Traumbuch, oder das wahre Mittel für Spiellustige, aus der Lotterie zu gewinnen* című olaszból fordított könyv megvásárlásának lehetőségéről adott hírt.<sup>124</sup> E kötet több ezer álomkép megfejtését tartalmazta, mindegyikükhöz egy-egy számot rendelve. A segédkönyv alapján a játékosok megállapíthatták álmaik számértékét, amelyekre azután fogadhattak a lottógyűjtődékekben. Az álomfejtő könyvek kiadása, úgy tűnik, a kereslet miatt nagy üzlet lehetett, mert még a 19. században is több változattal és fordítással találkozunk.<sup>125</sup> A babonások szinte zarándoklatot tettek szerencsehozónak számító helyekre, például a bécsi erdőben található Agnesbrünnl patakhoz, hogy ott megmoshassák a szemüket (így meglátva a biztosan nyerő számokat), vagy kavicsot gyűjthessenek a medréből (amely az álomlátást segítette).<sup>126</sup>

A lottójáték, bármennyire is igyekeztek államilag ügyelni a húzások tisztaságára, vonzotta a nyerészkedőket. 1768-ban Itáliában a csalafinta játékosok mesterien próbáltak túljárni a lottótársaság eszén: a Nápolyban kihúzott számokat fényjelekkel megüzenték Rómába, ahol fogadtak rájuk – a nyeremények kifizetése csaknem csődbe döntötte a lottóvállalkozót. Legkevesebb 36 órába telt ugyanis, amíg Rómába futárral eljuttatták a Nápolyban kihúzott számokat. Ezt használta ki állítólag egyidejűleg egy római és egy nápolyi társaság is: a két város közötti magas hegyekre őrt állítva tüzeket gyújtottak, és rakétajelekkel adták egymásnak tovább a kihúzott

<sup>122</sup> Anseldo levele, Nagyszében, 1772. április 4. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1567. Subd. 7. Nr. 287 ex Mai 1772.

<sup>123</sup> HILARION, 1785. 198.

<sup>124</sup> *Pressburger Zeitung* 1768. Nr. 80. 1768. október 1.

<sup>125</sup> Például: N. N., 1833.; N. N., 1836.; N. N., 1837.; N. N., [183?]; N. N., 1843.; N. N., 1853. További külföldi példák: OBERLECHNER, 2002. 192–199.

<sup>126</sup> OBERLECHNER, 2002. 192.

számokat. Mindez csupán egy órát vett igénybe. A csalás úgy derült ki, hogy túl sok beavatottra volt szükség a cselszövés végrehajtásához, és egyiküknek eljárt a szája. Mégis 25 000 scudora volt tehető, amit addig nyerhettek a fogadásokkal, amíg le nem állították a jelzéseket, és el nem fogták a tetteseket.<sup>127</sup>

Az erdélyi és bánági lottótársaságnál egy még ennél is egyszerűbb cselhez folyamodott 1772-ben a temesvári Michael Jovanovicz. A kézműves a lottótisztek hanyagságát használta ki, és egészen egyszerű módon jutott busás, 28 000 forintot meghaladó nyereseményhez. Miután ugyanis részt vett az augusztus 24-i nagyszombeni számhúzáson, egyszerűen visszaült a Temesvárra tartó postajáratra, majd Lugoson átszállt egy külön odarendelt kocsira. Így hamar odaért a bánági fővárosba, ahol megtette a nyertes számokat, sőt mi több, további személyeket is rávett erre.<sup>128</sup> Mindez hasonló okból volt lehetséges, mint négy évvel korábban Itáliában: a távolság miatt még nem zárták be a fogadóirodát, és ilyen cselre senki nem gondolt. A vizsgálat hosszú ideig elhúzódott, de meg kell állapítanunk: a veszteséget a lottótársaságnak kellett elkönyvelnie hivatalnokainak gondatlansága miatt, még akkor is, ha a korabeli közlekedési viszonyok miatt biztosan keveseknek jutott volna eszébe ily módon meggazdagodni.<sup>129</sup> De nem csak a játékosok, maguk a lottótársaságok alkalmazottjai is megpróbálták ügyeskedni. A kolozsvári fiók igazgatója egészen egyszerűen zsebre tette a kasszában őrzött befizetett összeget, és „meglépett” vele.<sup>130</sup> Fontos, bizalmi állásba kerültek azok a lottótisztek és postalegények, akik a helyszínen a befizetéseket intézték, könnyvelték, és szállították a pénzt és a szelvényeket. 1772-ben komoly büntetés és végül elbocsátás várt Anton Joseph Bartouskára, a Temesi Bánág lottóigazgatóságának titkárára, mert átengedte a rábízott kulcsot a lottókamara korábbi vezetője kénye-kedvének, aki ily módon hozzáférhetett az elzárt eredeti lottólistákhoz, és meghamisította azokat.<sup>131</sup> Ezek az esetek, amelyek az örökös tartományokban megtörténnel együtt időnként jócskán megrövidíthették a lottótársaságot, mind hozzájárultak ahhoz, hogy amikor 1787-ben a lottójátékot állami igazgatásba vették, a kinevezett alkalmazottaknak besorolásukhoz mérten kauciót kellett letenniük – ezzel biztosítva az esetleges hűtlen kezelésből fakadó károk pénzügyi fedezetét.<sup>132</sup>

A biztos jövedelem reményével kecsgettette a játék a soproni Rasp házaspárt is. Johann Georg Rasp foglalkozása lottóárus volt (*Lotterie-Einnehmer*), de mivel a soproni játék nem lett nyereséges, Rasp is eladósodott: tetemes summát, 1078 forintot követeltek rajta. 1774-ben már hitelezői kezére jutott a tíz évvel korábban megvett háza, a következő évben pedig el is adták.<sup>133</sup> Hitelügye viszont még éveken át napi-  
renden volt, a fellebbezések folytán felkerült a Hétszemélyes Tábla elé is.<sup>134</sup>

<sup>127</sup> *Pressburger Zeitung* 1768. Nr. 75. 1768. szeptember 14.

<sup>128</sup> Az Udvari Kamara fogalmazványa Anselciónak, 1772. szeptember 26. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1567. Subd. 7. Nr. 203 ex September 1772.

<sup>129</sup> A vizsgálat jegyzőkönyve: MNL OL, E 303 (Landes-Adm. in Temesvár) II. sorozat. Fasc. 130.

<sup>130</sup> Anseldo levele, Nagyszomben, 1777. november 8. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1572. Subd. 8. Nr. 292 ex November 1777.

<sup>131</sup> Az Udvari Kamara fogalmazványa a Temesvári Kamarai Adminisztrációnak, 1772. november 21. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1567. Subd. 7. Nr. 148 ex November 1772.

<sup>132</sup> Például: ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1581. Subd. 3. Nr. 67 ex Juli 1788.

<sup>133</sup> Fogalmazvány a Magyar Királyi Udvari Kancelláriának, 1774. július 2. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote Nr. 1569. Subd. 6. Nr. 20 ex Juli 1774. Vö.: CSATKAL, 1957. 308.

<sup>134</sup> Még 1781-ben is történni róla említés: ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kamerale, Fasc. 22. rote

Ahogy az előzőekben bemutattuk, a 18. század derekán a legtöbb európai országban lehetett lottót játszani. Felvetődhet a kérdés, vajon miért nem próbálkoztak egykorúan egy-egy külföldi sorsjátékban? Jó példa erre Salzburg esete, amelynek lakói az érsekség földrajzi fekvésénél fogva szerencsés helyzetben voltak, hiszen körül voltak véve olyan tartományokkal és városokkal, amelyek mindegyikében működött lottótársaság. Az alattvalók 1771-ig mindegyikben szabadon fogadhattak, sőt a külföldi lottótársaságok felbérelhették a hivatalnokokat, hogy árusítsák és gyűjtsék össze a téteket. 1770-ben tört ki a botrány az érseki kamara kancellistája ügyében, aki ugyan átvette a würzburgi lottójátékra fogadók tétjeit, de nem továbbította a központba. Ez végül oda vezetett, hogy Salzburg is ahhoz a megoldáshoz folyamodott, mint annyi más európai állam: alapvetően megtiltotta, hogy alattvalói külföldi érdekeltségű lottójátékban vegyenek részt, továbbá törvénybe ütköző cselekedetnek számított a szerencsesorsjegyek vásárlása, forgalmazása, terjesztése és beváltása is.<sup>135</sup> Az időpont elég későinek tűnik, főként, ha megvizsgáljuk, hogy a többi európai lottóprivilegium már kezdettől fogva tartalmazta ezt a kitétel. Ez a pont ugyanis nem csupán a „hazai” lottótársaság támogatását szolgálta, hanem – igazi merkantilista-kameralista szemléletmód értelmében – azt is hivatott volt megakadályozni, hogy az ország lakosai pénzüket máshova fizessék be tétként, és így az esetleges nyereményhányaddal megrövidítsék az államkasszát (és a lottótársaságot). Az ilyen „tilosban” játszókat persze nem volt könnyű felderíteni, hiszen általában megbízottak révén vagy levélben intézték a fogadásokat. Őket legtöbbször feljelentők leplezték le, és tettük büntetőpért vont maga után.<sup>136</sup>

### *Az 1813. évi szabályozás*

Az állami irányítás ellenére a játékosok jó része nem az előírásoknak megfelelően fogadott (vagy fogadhatott) kiválasztott számaira, így sokan eleshettek jogos nyereményüktől. A legfőbb panasz az ügykezelés nehézségére vonatkozott, mivel időnként elfogyott az eredeti sorsjegy, vagy sokan a lottóárusoktól kézhez kapott ideiglenes szelvényvel (*Interims-Schein*) kívántak játszani, és nem vették át a tétéről kiállított eredeti sorsjegyet (*Original-Billet*). Gyakran maga a lottógyűjtőde alkalmazottja töltötte ki hibásan a szelvényt, vagy akár szándékosan visszatartotta az eredeti sorsjegyet (és így ő vehette át az esetleges nyereményt).<sup>137</sup> Ezekon a visszáságokon 1813-ban változtattak, amikor a március 13-án kiadott pápens egységesen szabályozta a *Lotto di Genova* játékot szerte a monarchiában.<sup>138</sup> Továbbra is érvényben maradt a négyféle játéktípus, és a tétek szorzói sem változtak (1–2. §). Viszont az újabb megkötés szerint a minimális tét három krajcár lehetett (3. §). A rendelet legtöbb

Nr. 1576. Subd. 8. Nr. 381 ex Mai 1781.

<sup>135</sup> BAUER, 1997b. 194–195. További egyedi tiltás a szász Hildburghausen (III. Ernst Friedrich) herceg által alapított számlottóról (amely egy árvaház megsegítését tűzte ki célul), 1780. augusztus 21.: MNL OL, C 23 (Imp. circ.) II. sorozat, Nr. 158.

<sup>136</sup> Feljelentési ügy az idegen lottózókban játszókkal ellen. ÖStA, AVAFHKA, HKA, Öst. Kameral, Fasc. 22. rote Nr. 1574. Subd. 8. Nr. 337 ex Juli 1779.

<sup>137</sup> Vö.: SCHMID, 2008. 44.

<sup>138</sup> Az 1813. évi állami szabályozás körrendelete, 1813. március 13. MNL OL, A 39 (Acta gen.) 1813/5503. Magyar nyelvű szövege megjelent: N. N., 1943. 413–420.

paragrafusa a befizetések mikéntjét, a fogadások jegyzőkönyvezését, az újonnan bevezetett ellenjegyek (*Gegenschein*, reskontó) és betétjegyek (*Einlagsschein*) kinézetét, valamint a kifizetéseket szabályozta (4–17. §). Feltehetően a korábbi helytelen gyakorlat miatt kerültek be konkrét példák egyes iktatási hibákról és ezek kiküszöböléséről (18–20. §). I. Ferenc rendelete is birodalomszerte biztosította a monopolhelyzetet a lottónak, mivel elődeihez hasonlóan megtiltotta a külföldi lottójátékban való részvételt vagy érdekeltséget (24–26. §), az engedély nélküli árusorsolásokat, a szerencsevedreket, továbbá név szerint tiltotta a húzások általi hazárdjátékokat: a tombolát, a *biribist* és a lottóhoz hasonló sorsjátékokat (27–30. §). Magyarországon végül az 1897. évi VII. törvénycikk szüntette meg a „számsorsjátékot”, helyére a sokkal veszélytelenebbnek (és nagyobb hasznot hajtónak) tartott osztálysorsjáték lépett. Az ötöslottót 1956-ban vezették be ismét, de ezúttal más szabályokkal, és kezdetben a pénznyereménynél túlsúlyos tárgynyereményeket is meghirdettek. Az 1813. évi rendelet értelmében a számlottó azonban Ausztriában továbbra is érvényben maradt, és kis változtatásokkal 261 éve máig töretlenül népszerű.

### Felhasznált irodalom és rövidítések

#### MNL OL

#### Magyar Nemzeti Levéltár Országos Levéltára

A 10 (Ins. cam. aul.)	Magyar Kancelláriai Levéltár, Magyar Királyi Kancellária regisztrátúrája, <i>Insinuata camerae aulicae</i> (A 10).
A 35 (Conc. exp.)	Magyar Kancelláriai Levéltár, Magyar Királyi Kancellária regisztrátúrája, <i>Conceptus expeditionum</i> (A 35).
A 39 (Acta gen.)	Magyar Kancelláriai Levéltár, Magyar Királyi Kancellária regisztrátúrája, <i>Acta generalia</i> (A 39).
A 57 (Libri regii)	Magyar Kancelláriai Levéltár, Magyar Királyi Kancellária regisztrátúrája, <i>Libri regii</i> (A 57).
C 23 (Imp. circ.)	Helytartótanácsi Levéltár, Magyar Királyi Helytartótanács regisztrátúrája, <i>Impressa circularia</i> (C 23).
C 35 (Acta oec.)	Helytartótanácsi Levéltár, Magyar Királyi Helytartótanács regisztrátúrája, <i>Acta oeconomica</i> (C 35).
E 303 (Landes-Adm. in Temesvár)	Magyar kincstári levéltárak, Bánsági kamarai szervek, <i>Landes-Administration in dem Banat Temesvár</i> (E 303).
F 46 (Ált. iratok)	Erdélyi országos kormányhatóságok levéltárai, <i>Gubernium Transylvanicum levéltára, Gubernium transylvanicum (in politicis), Általános iratok</i> (F 46).

#### ÖStA

#### Österreichisches Staatsarchiv

AVAFHKA, HKA	Österreichisches Staatsarchiv, Allgemeines Verwaltungsarchiv – Finanz- und Hofkammerarchiv, Hofkammerarchiv.
HHStA	Österreichisches Staatsarchiv, Haus-, Hof- und Staatsarchiv.

#### ADDOR

1993	ADDOR, Philippe: „Chance”. Reine Glücksspiele. Zur Systematik der Hasardspiele anlässlich der Ausstellung im Schweizerischen Spiel-Museum. In: <i>Glück und Spiel – glücklich durch Spiele?</i> Hrsg.: BAUER, Günther G. München–Salzburg, Katzbachler, 1993. ( <i>Homo ludens</i> , 3.) 77–87.
------	---

**BAUER**

- 1997a BAUER, Günther G.: „6 aus 45“. Das Österreichische Lotto von 1751–1876. In: *Lotto und Lotterie*. Hrsg.: BAUER, Günther G. München–Salzburg, Katzbichler, 1997. (*Homo ludens*, 7.) 21–68.
- 1997b BAUER, Günther G.: Spiele Mozart Lotto und Lotterie?. In: *Lotto und Lotterie*. Hrsg.: BAUER, Günther G. München–Salzburg, Katzbichler, 1997. (*Homo ludens*, 7.) 183–221.
- 2002 BAUER, Günther G.: Das Österreichische Zahlenlotto, 1752–2002. In: *Dem Glück auf der Spur. 250 Jahre Österreichisches Zahlenlotto. Sonderausstellung des Historischen Museums der Stadt Wien 11. April bis 26. Mai 2002*. (Kiállítási katalógus: Wien: Historisches Museum der Stadt Wien. Salzburg: Institut für Spielforschung und Spielpädagogik der Universität Mozarteum.) Hrsg.: OBERLECHNER, Manfred. Wien, Eigenverlag der Museen der Stadt Wien, 2002. 60–83.

**BEVILAQUA-BORSODY-MAZSÁRY**

- 1935 BEVILAQUA-BORSODY Béla – MAZSÁRY Béla: *Pest-budai kávéházak. Kávé és kávésmesterség, 1535–1935. Művelődéstörténeti tanulmány*. 1–2. köt. Budapest, Athenaeum, 1935.

**CASANOVA**

- 1999–2000 CASANOVA, Giacomo: *Casanova emlékiratai*. 1–2. köt. Ford.: Szerb Antal – Kovács Ilona – Szeredás András. Budapest, Atlantisz, 1999–2000.

**CÁŠAR**

- 1810 CÁŠAR, Julius: *Spielalmanach für Karten-, Schach-, Bret-, Biliard-, Kegel-, und Ball-Spiele zum Selbstunterrichte*. Verbessert und vermehrt von ABENSTEIN, G. W. [FLITTNER, Christian Gottfried]. Berlin, Gottfried Hayn, 1810.

**CSATKAI**

- 1957 CSATKAI Endre: Nem száz, hanem majdnem kétszázéves Sopronban a Lottó. *Soproni Szemle*, 11. (1957) 3–4. sz. 308–309.

**CSUKOVITS**

- 1993 CSUKOVITS Enikő: *Királyi gyermekek, gyermek királyok*. Budapest, Móra, 1993.

**EDEL**

- 1975 EDEL, Klaus: *Karl Abraham Wetzlar Freiherr von Plankenstern, 1715(16)–1799*. Wien, Verband der wissenschaftlichen Gesellschaften Österreichs, 1975. (*Dissertationen der Universität Wien*, 125.)

**ENDREI-ZOLNAY**

- 1986 ENDREI Walter – ZOLNAY László: *Társasjáték és szórakozás a régi Európában*. Budapest, Corvina, 1986.

**GRAUS**

- 2005 GRAUS, Igor: A polgár szabad ideje. In: *Pozsonytól Bártfűig. Városok a 13–17. században*. Szerk.: CSUKOVITS Enikő – LENGYEL Tünde. Budapest, MTA Történettudományi Intézete, 2005. (*Társadalom- és művelődéstörténeti tanulmányok*, 35.) 341–354.

**HILARION**

- 1785 HILARION, Pater [RICHTER, Joseph]: *Bildergalerie weltlicher Misbräuche, ein Gegenstück zur Bildergalerie katholischer und klösterlicher Misbräuche*. Wien, k. n., 1785.

**HIRSCHFELDER**

- 2001 HIRSCHFELDER, Gunther: *Wirtshäuser, Cafés und Hotels. Brennpunkte und Schauplätze städtischer Volkskultur im 18. Jahrhundert*. In: *Städtische Volkskultur im 18. Jahrhundert*. Hrsg.: MUHRMANN, Ruth-Elisabeth. Köln–Weimar–Wien, Böhlau, 2001. (*Städteforschung A.*, 51.) 83–98.



## HUYN

- 1788 HUYN, P. N.: *La Théorie des jeux de hasard, ou analyse du Krabs, du Passe-dix, de la Roulette, du Trente & Quarante, du Pharaon, du Biribi & du Lotto*. H. n., k. n., 1788.

## KHEVENHÜLLER-METSCH-SCHLITZER

- 1911 KHEVENHÜLLER-METSCH, Rudolf Graf – SCHLITZER, Hanns: *Aus der Zeit Marias Theresias. Tagebuch des Fürsten Johann Josef Khevenhüller-Metsch*. 1756–1757. Bd. 4. Wien-Leipzig, Holzhausen–Engelmann, 1911.
- 1914 KHEVENHÜLLER-METSCH, Rudolf Graf – SCHLITZER, Hanns: *Aus der Zeit Marias Theresias. Tagebuch des Fürsten Johann Josef Khevenhüller-Metsch*. 1758–1759. Bd. 5. Wien-Leipzig, Holzhausen–Engelmann, 1914.
- 1917 KHEVENHÜLLER-METSCH, Rudolf Graf – SCHLITZER, Hanns: *Aus der Zeit Marias Theresias. Tagebuch des Fürsten Johann Josef Khevenhüller-Metsch*. 1764–1767. Bd. 6. Wien-Leipzig, Holzhausen–Engelmann, 1917.

## KÖGER

- 2008 KÖGER, Annette: *Spielkarten und Glücksspiel*. In: *Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute*. (Kiállítási katalógus: Karlsruhe: Badisches Landesmuseum Karlsruhe.) Hrg.: NÄTHER, Ulrike. [Karlsruhe], DRW-Verlag–Weibrenner–Braun, 2008. (Volkskundliche Veröffentlichungen des Badischen Landesmuseums Karlsruhe, 9.) 62–67.

## [KROPATSCHEK]

- 1785–86 *Handbuch aller unter der Regierung des Kaisers Joseph des II. für die K. K. Erbländer ergangenen Verordnungen und Gesetze in einer Systematischen Verbindung. Enthält die Verordnungen und Gesetze vom Jahre 1780 bis 1784*. Hrg.: [KROPATSCHEK, Joseph]. Bd. 1–8. Wien, Johann Georg Moesle, 1785–1786.
- 1786 *Sammlung aller k. k. Verordnungen und Gesetze vom Jahre 1740 bis 1780, die unter der Regierung der Regierung des Kaisers Joseph des II. theils noch ganz bestehen, theils zum Theile abgeändert sind, als eine Hilfs- und Ergänzungsbuch zu dem Handbuche aller unter der Regierung des Kaisers Jo-sephs des II. für die k. k. Erbländer ergangenen Verordnungen und Gesetze in einer chronologischen Ordnung*. Hrg.: [KROPATSCHEK, Joseph]. Bd. 1–8. Wien, Johann Georg Moesle, 1786.

## N. N.

- 1755 N. N.: *Palamedes redivivus, Das ist Nothwendiger Unterricht, wie heutiges Tages gebräuchliche Spiele, als das Stein-oder Schach-spiel, das Piquet-, Hoick-, Thurn- und L'Ombre-Spiel... recht und wohl zu spielen...* Leipzig, Johann Gottfried Dyck, 1755.
- 1833 N. N.: *Neues ausführlich und vermehrtes egyptisches Traumbuch, vom J. 1231, nebst Auslegungen mit beigesetzten Nummern, um sein Glück auch in der Lotterie zu probiren*. Kronstadt, Schobeln'sche Buchdruckerey, 1833.
- 1836 N. N.: *Neues ausführlich und vermehrtes egyptisches Traumbuch, vom J. 1231, nebst Auslegungen mit beigesetzten Nummern, um sein Glück auch in der Lotterie zu probiren*. Ofen, Gyurian–Bagó, 1836.
- 1837 N. N.: *Der auf verschiedene Arten theils in Träumen, theils in Rechnungen... sein Glück suchende... Lotterie-Spieler. Aus dem Welschen... übersetzt von drey Liebhabern des Lotto-Spiels*. Ofen, Gyurian–Bagó, 1837.
- [183?] N. N.: *Das wahre egyptische Traumbuch von Anno 1231, nebst Auslegungen mit beigesetzten Nummern, um sein Glück auch in der Lotterie zu probiren*. Pest, Trattner, [183?].
- 1843 N. N.: *Neues ausführlich und vermehrtes egyptisches Traumbuch, vom J. 1231, nebst Auslegungen mit beigesetzten Nummern, um sein Glück auch in der Lotterie zu probiren*. Pressburg, Phil. Korn, 1843.
- 1853 N. N.: *Neues ausführlich und vermehrtes egyptisches Traumbuch, vom J. 1231, nebst Auslegungen mit beigesetzten Nummern, um sein Glück auch in der Lotterie zu probiren*. Ofen, M. Bagó, 1853.
- 1943 N. N.: *A sorsjáték története*. Budapest, „Hermes“ Magyar Általános Váltóúzet Rt., 1943.

## NÄTHER

- 2008a NÄTHER, Ulrike: „Das große Loß“ - Lotterie und Zahlenlotto. In: *Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute*. (Kiállítási katalógus: Karlsruhe: Badisches Landesmuseum Karlsruhe.) Hrsg.: NÄTHER, Ulrike. [Karlsruhe], DRW-Verlag-Weibrenner-Braun, 2008. (*Volkskundliche Veröffentlichungen des Badischen Landesmuseums Karlsruhe*, 9.) 99–105.
- 2008b *Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute*. (Kiállítási katalógus: Karlsruhe: Badisches Landesmuseum Karlsruhe.) Hrsg.: NÄTHER, Ulrike. [Karlsruhe], DRW-Verlag-Weibrenner-Braun, 2008. (*Volkskundliche Veröffentlichungen des Badischen Landesmuseums Karlsruhe*, 9.)

## OBERLECHNER

- 2002 *Dem Glück auf der Spur. 250 Jahre Österreichisches Zahlenlotto. Sonderausstellung des Historischen Museums der Stadt Wien 11. April bis 26. Mai 2002*. (Kiállítási katalógus: Wien: Historisches Museum der Stadt Wien. Salzburg: Institut für Spielforschung und Spielpädagogik der Universität Mozarteum.) Hrsg.: OBERLECHNER, Manfred. Wien, Eigenverlag der Museen der Stadt Wien, 2002.

## PÁSZTOR

- [1935] PÁSZTOR Mihály: *Buda és Pest a törökuralom után*. Budapest, Székesfőváros Házinyomdája, [1935]. (*Statisztikai Közlemények*, 73.)

## PAUL

- 1978 PAUL, Wolfgang: *Erspieltes Glück. 500 Jahre Geschichte der Lotterien und des Lotto*. Berlin, Deutsche Klassenlotterien, 1978.

## PAUSER

- 2003 PAUSER, Josef: Glückshäfen und „gute Policey“. Zur Rechtsgeschichte von Warenausspielungen in Niederösterreich gegen Ende des 16. Jahrhunderts. In: *Lotto und andere Glücksspiele. Rechtlich, ökonomisch, historisch und im Lichte der Weltliteratur betrachtet*. Hrsg.: STREJCEK, Gerhard. Wien, Linde, 2003. 99–125.
- 2005 PAUSER, Josef: „... das Lust mensch spill dapffer umbs geltt.“ Das Spiel vor dem Rat der landesfürstlichen Stadt Zwettl im 16. und 17. Jahrhundert. In: *Die Städte und Märkte Niederösterreichs im Mittelalter und in der frühen Neuzeit. Die Vorträge des 20. Symposiums des Niederösterreichischen Instituts für Landeskunde in Zwettl. vom 3. bis 6. Juli 2000. Das Bild der Kleinstadt. Ansichten, Veränderungen, Identitäten und der ersten Kurztagung des Niederösterreichischen Instituts für Landeskunde und der Niederösterreichischen Landesbibliothek St. Pölten am 23. Mai 2000*. Hrsg.: EGGENDORFER, Anton – ROSNER, Willibald. St. Pölten, Niederösterreichisches Institut für Landeskunde, 2005. (*Studien und Forschungen aus dem Niederösterreichischen Institut für Landeskunde*, 36. – *NÖ-Schriften: Wissenschaft*, 149.) 79–101.
- 2008 PAUSER, Josef: „Weil nun der Reichthum so Zuckersüß...“ Glückshäfen in der frühneuzeitlichen Jahrmärkte- und Festkultur Österreichs. In: *Wien und seine Wienerinnen. Ein historischer Streifzug durch Wien über die Jahrhunderte. Festschrift für Karl Vocelka zum 60. Geburtstag*. Hrsg.: SCHEUTZ, Martin – VALEŠ, Vlasta. Wien-Köln-Weimar, Böhlau, 2008. 65–98.

## Pöck

- 1777 PÖCK, Thomas Ignaz: *Supplementum codicis Autriaci, Chronologische Sammlung, aller vom 20ten Oktober 1740. vom Anbeginne der angetretenen glorreichen Regierung der Allerdurchlauchtigst-Großmächstigsten Römischen Kaiserinn zu Hungarn und Böhheim Königin, Erzherzoginn zu Oesterreich Mar. Theresiae, bis zum letzten Dezember 1758. In Publicis, Politicis, & Commercialibus, und zum Theile auch Justitialibus, dann Kameral- und Militärwesen erlassenen Generalien, Patenten, Satz-Ordnungen, Rescripten, Resolutionen, dann Landesobrigkeitlichen Edikten, Mandaten und Dekreten, soviel solche das Erzherzogtum Oesterreich unter, und ob der Enns betreffen, zur allgemeinen Wissenschaft und Nutzen. Fünfter Theil*. Wien, Johann Thomas von Trattner, 1777.

**SCAFOGLIO**

- 1997 SCAFOGLIO, Domenico: Il gioco del lotto a Napoli. In: *Lotto und Lotterien*. Hrsg.: BAUER, Günther G. München-Salzburg, Katzbichler, 1997. (*Homo ludens*, 7.) 129–182.
- 2002 SCAFOGLIO, Domenico: Lotto in Neapel. In: *Dem Glück auf der Spur. 250 Jahre Österreichisches Zahlenlotto. Sonderausstellung des Historischen Museums der Stadt Wien 11. April bis 26. Mai 2002*. (Kiállítási katalógus: Wien: Historisches Museum der Stadt Wien. Salzburg: Institut für Spielforschung und Spielpädagogik der Universität Mozarteum.) Hrsg.: OBERLECHNER, Manfred. Wien, Eigenverlag der Museen der Stadt Wien, 2002. 100–121.

**SCHICHT**

- 2008 SCHICHT, Jochen: Glücksspiel und Fest. In: *Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute*. (Kiállítási katalógus: Karlsruhe: Badisches Landesmuseum Karlsruhe.) Hrsg.: NÄTHER, Ulrike. [Karlsruhe], DRW-Verlag-Weibrenner-Braun, 2008. (*Volkskundliche Veröffentlichungen des Badischen Landesmuseums Karlsruhe*, 9.) 209–214.

**SCHMID**

- 2008 SCHMID, Gabriele: *Zahlenlotto und Klassenlotterie in der Habsburgermonarchie 1751–1918: Reformen und Widerstände*. (Szakdolgozat.) Universität Wien, 2008.

**SCHUHMACHER**

- 2008 SCHUHMACHER, Dagmar Maria: Würfelglück im Mittelalter. In: *Volles Risiko! Glücksspiel von der Antike bis heute*. (Kiállítási katalógus: Karlsruhe: Badisches Landesmuseum Karlsruhe.) Hrsg.: NÄTHER, Ulrike. [Karlsruhe], DRW-Verlag-Weibrenner-Braun, 2008. (*Volkskundliche Veröffentlichungen des Badischen Landesmuseums Karlsruhe*, 9.) 42–46.

**SIEGHART**

- 1899 SIEGHART, Rudolf: *Die öffentlichen Glücksspiele*. Wien, Manz, 1899.

**SZABÓ**

- 2004 SZABÓ Márta: Biliárd és szerencsejátékok a kávéházakban. *Budapesti Negyed*, 12. (2004) 43–44. sz. 271–288.

**ZOLLINGER**

- 1992 ZOLLINGER, Manfred: „...in der heilsamen Vorsorge erlassen...”. Die Glücksspielgesetzgebung in der Habsburgermonarchie. In: *Kartenspiele*. Hrsg.: BAUER, Günther G. München-Salzburg, Katzbichler, 1992. (*Homo ludens*, 2.) 301–321.
- 1997 ZOLLINGER, Manfred: *Geschichte des Glücksspiels. Vom 17. Jahrhundert bis zum Zweiten Weltkrieg*. Wien-Köln-Weimar, Böhlau, 1997.
- 2003 ZOLLINGER, Manfred: Verkauf der Hoffnung. Das Zahlenlotto in Österreich bis zu seiner Verstaatlichung 1787: wirtschafts- und finanzpolitische Aspekte. In: *Lotto und andere Glücksspiele. Rechtlich, ökonomisch, historisch und im Lichte der Weltliteratur betrachtet*. Hrsg.: STREJCEK, Gerhard. Wien, Linde, 2003. 127–150.
- 2004 ZOLLINGER, Manfred: Glücksspiel der Massen – Hoffnung der Armen? Lottopatent Maria Theresias für Ottavio Cataldi von 1751. In: *In der Vergangenheit viel Neues. Spuren aus dem 18. Jahrhundert ins Heute*. Hrsg.: HEPFNER, Harald – KERNBAUER, Alois – REISINGER, Nikolaus. Wien, Braumüller, 2004. 181–186.
- 2010 ZOLLINGER, Manfred: Organisierter Zufall. Lotterieuunternehmer im 18. Jahrhundert. In: *Unternehmertum im Spannungsfeld von Politik und Gesellschaft. Unternehmerische Aktivitäten in historischer Perspektive. Beiträge gesammelt zu Ehren von Alice Teichova*. Hrsg.: MATIS, Herbert – RESCH, Andreas – STIEFEL, Dieter. Wien-Berlin, Lit, 2010. (*Veröffentlichungen der Österreichischen Gesellschaft für Unternehmensgeschichte*, 38.) 11–35.

**ZOLNAY**

- 1928 ZOLNAY Vilmos: *A kártya története és a kártyajátékok*. Budapest, Pfeifer, 1928.

Térszabó Júlia

## A játék szerepe a gyerekek fogyasztóvá válásában

*„Hol vannak, hova tűntek azok az idők, a mikor a számoly a hajót képviselte számunkra, s a szőnyeg a tengert!”<sup>1</sup>*

A 19. SZÁZAD UTOLSÓ HARMADÁBAN a gyerekek játékkultúrája terén jelentős változás vette kezdetét. Míg a korábbi évszázadokban játékaikat jórészt maguk vagy idősebb rokonaik készítették, s csak igen ritkán jutottak vásárolt, kész játékokhoz, az 1870–1880-as évektől megfordult ez az arány. Egyre nagyobb mennyiségben vásároltak számukra kész, szakosodott játékkészítő vagy gyár által létrehozott játékot, s visszaszorult a Roger Caillois által „ökológiai” játéknak nevezett tárgyegyüttes és a vele való játék, ami a készítésüket is magában foglalta.<sup>2</sup>

A jelenség mögött több társadalmi és gazdasági folyamat húzódott. Az egyik a fogyasztás általános növekedése, aminek háttérében a polgárság megerősödése és életmódváltozása állt. Ezzel párhuzamosan a kézműipar szervezetté válása, majd a gyáripar kialakulása a fogyasztási cikkek elterjedéséhez vezetett, s a közlekedés, elsősorban a vasút fejlődése révén a termékek sokkal szélesebb körhöz jutottak el. Az előbbieket nyomán új kereskedelmi formák alakultak ki, üzleti negyedek jöttek létre a városokban, és megjelentek a modern kiskereskedelem tömegessé válásának jellemzői: a nagyáruházak.<sup>3</sup> Az életmódváltozás egyik közvetlen hatása a gyerekeken mérhető le. A gyermekszoba megjelenése, majd széles körű elterjedése már annak a szemléletváltozásnak az eredménye volt, amelynek következtében a gyermek a család státuszszimbólumává és jövőjének letéteményesévé vált. A játékok, írja Stephen Kline, „megtestesítették azt az eszmét, hogy a sikeres családhoz gyerekek tartoznak, akik elégedettek”.<sup>4</sup>

A játéknak, a játszásnak a gyerekek fejlődésében betöltött szerepével kapcsolatosan is új pedagógiai nézetek váltak ismertté ebben az időszakban. A játék pedagógiai jelentőségét meglepően későn fedezték fel, s a 19. század derekán még vitatták is, de 1900 körül elfogadottá vált a relevanciája. Ezzel párhuzamosan nőtt a

---

<sup>1</sup> N. N., 1910.

<sup>2</sup> CAILLOIS, 1967. 319.

<sup>3</sup> CHANEY, 1983.

<sup>4</sup> KLINE, 1993. 162.

játékok iránti kereslet.<sup>5</sup> A játékszer a gyermekek számára kínált termékek újonnan kialakuló, egységes gyermekkultúráként meghatározható, egyre bővülő (ruhanemű, bútor, könyv stb.) kínálatában kiemelt szerepet kapott.<sup>6</sup> Mint Thomas Cook a gyermekek fogyasztói kultúrájának kialakulásával foglalkozó egyik munkájában megállapítja, „a kezdeteknél, a fogyasztás növekedésénél, a gyermekek mint fogyasztók figyelembevételénél, elsőként erre a hagyományosan »gyermeki« tárgy-kultúrára váltak jellemzővé azok a jelenségek, amelyek a gyermeknek mint fogyasztónak a javak világában való megjelenését kísérik.”<sup>7</sup>

Amellett, hogy már elismerték a játék fontosságát a gyerekek fejlődésében, hangsúlyt kapott annak örömszerző volta is. A játék okozta öröm, illetve az, hogy a szülő maga is fontosnak tartotta boldoggá tenni gyermekét, a kereskedelem számára új lehetőségeket teremtett. Gyors fejlődésnek indultak azok a gyermekünnepek, amelyeknek középpontjában az ajándékozás állt. Előbb a karácsony, majd a húsvét és a születésnap vált olyan, az év monotonitását megszakító ünneppé, amelynek középpontjába a gyermek került, és a hozzá kapcsolódó fő tevékenység a gyermek megajándékozása lett. Itt találkozott a gyermekekről alkotott kép változása, a fogyasztási javak növekedése, valamint az ipar és a kereskedelem általános fejlődése, aminek keretében az ide tartozó ágak, elsősorban a játékipar, rohamos fejlődésnek indultak, különösen Németországban, illetve később egész Európában és Észak-Amerikában. A 19. század végétől, a karácsony gyermekünneppé válásától a játékipar és -kereskedelem számára ez az év végi időszak kiemelten fontos szereppel bír, hiszen lényegében az egész évi forgalom sikerét meghatározza.

Kafka Margit már 1910-es *Jézuskavásár* című írásában a karácsonyi ajándék sajátos jellegét emeli ki: „Az ünnepi ajándék nem használati tárgy, de semmi esetre sem olyan, melyet kötelesség szerint is az ajándékozónak kellett volna megvásárolni: hanem vagy a fényűzés, vagy a gyönyörködés, szórakozás eszköze: gyermeknél nyilvánvalóan játék.”<sup>8</sup> A húsvét valamivel későbbi, az 1920–1940-es évek közötti gyermekünneppé válása mögött már főként gazdasági elvárások álltak: az év végi csúcs mellett szükség volt egy csúcsidőszakra az év első felében is. A folyamatos, természetesen kisebb mértékű fogyasztást pedig további gyermekünnepek biztosították. A gyermekünnepekkel kapcsolatban Bruno Bettelheim kiemeli, hogy ezek jelzik a gyermek fontosságának erősödését. Azzal, hogy a szülők az év adott időszakaiban a csemetéiket állítják a középpontba, hangsúlyozzák iránta érzett szeretetüket.<sup>9</sup>

„A játékszer a gyermekkor társadalmi elemzése során azon keresztül is vizsgálható, hogyan kerül kapcsolatba a gyermekkel, és ezt a kapcsolatot az ajándékozás és ennek ritualizálódása jellemzi” – írja az ajándékozásnak a társadalmi kapcsolatokra gyakorolt hatásáról Gilles Brougère. „Vagyis a játékszerek legnagyobb része ajándék, és a játékvásárlások 70%-a a karácsonyi időszakra esik. Egy aszimmetrikus ajándékozási folyamatról van szó, hiszen a gyerek részéről nincsen valódi viszont-ajándék, s ez pontosan leírja a gyermek felnőttel szembeni függőségét. Érdekes azonban megjegyezni, hogy az a rítus, amellyel többek között az ünnepi ajándékozók többé-kevésbé fiktív személyére hivatkoznak, egy külső aján-

<sup>5</sup> TÉSZABÓ, 2003. 19–52.; TÉSZABÓ, 2011a. 11–30.

<sup>6</sup> TÉSZABÓ, 2011b. 30–43.

<sup>7</sup> COOK, 2004. 19.

<sup>8</sup> KAFFKA, 1910. 721.

<sup>9</sup> BETTELHEIM, 2000. 379–388.

dékozó mítosza révén csökkenti a valós ajándékozó viszont-ajándék nélküli ajándékozásának szimbolikus erőszakosságát. Ennek a rítusnak köszönhetően a gyermeki függőség egyfajta törvényesítése zajlik le.<sup>10</sup>

Brian Sutton-Smith gyermekpszichológus a játékszer mai szerepének legkárosabb jellemzőjének tartja ezt az ajándékozási folyamatot, és éppen azért, mert egyáltalán nem tekinti viszont-ajándék nélkülinek. Elismeri, hogy a modern ajándékozásban a játékszer a szülői szeretet kimutatásának eszköze, de cserébe igenis vár tőle valamit, mégpedig azt, hogy hagyja békén, és játsszék szépen egyedül. A szülő igényeinek való megfelelés itt a viszont-ajándék, ami jól megmutatkozik a játékszerek jellegében is, mondja Sutton-Smith, hiszen a modern játékszerek legnagyobb része alkalmas a magányos játékra, sőt alapvetően ilyen célra készül, tehát magányosságra nevel, és megfosztja a gyermeket a szülővel való együttlét lehetőségétől.<sup>11</sup>

A 20. század során a gyermekstátuszban beállt változások már kimondottan a fogyasztással függenek össze. Mint Kenneth Brown, az angol játékküzetág történetével foglalkozó munkájában megállapítja, a gyermekek „bizonyos értelemben luxustárgyakká váltak, amelyekre apjuk és anyjuk egyre több pénzt akar költeni, és nemcsak az oktatásukra, hanem a szórakoztatásukra is”.<sup>12</sup> Így maguk a gyermekek is a Thorstein Veblen által feltárt „hivalkodó fogyasztás” alanyaivá váltak, hiszen „a gyermekek tiszteletet igénylő fenntartásához” szükséges kiadások megnövekedtek.<sup>13</sup>

A gyermekkép megváltozásán túl a játékok is komoly átalakuláson mentek keresztül a 18–19. század folyamán. A kínálat színesedése, a játék elérhetővé és sokrétűvé válása a tárgyegyüttes átértékelődését eredményezte. Az első játékkereskedések Párizsban a királyi palota közelében, valamint Londonban az *arcades*nek nevezett üzletközpontokban még az arisztokraták csemétéinek kínálták az árut, de hamarosan a polgárság is érdeklődni kezdett az újfajta és különleges játékok iránt. A családok úgy érezték, a drága és sok játék saját társadalmi státuszuk kifejezője, s a gyermekszobákat ennek megfelelően igyekeztek megtölteni. Bizonyos játéktípusok mind a mai napig őrzik ezt a jellegzetességüket, és státuszszimbólumoknak tekinthetők. Igen érzékletes leírását adta a társadalmi rétegek játékválasztásra is kiterjedő mintakövetésének a 20. század elején egy magyar író, Kóbor Tamás az *Aranyhajú Rózsika* című, felnőtteknek szóló babaregényében: a hercegnő babáját a polgárság gyermekei is megkívánják, ugyanolyan kell nekik is.<sup>14</sup>

Juliet B. Schor az Egyesült Államok játékfogyasztásának történetét feldolgozó, sokat hivatkozott munkájában megállapítja, hogy ez a folyamat ott már igen korán, az 1870-es években elkezdődött, amikor is maguk a játékok kezdtek státuszszimbólumként szolgálni a szülők szemében, s ehhez a piac a luxusjátékok széles kínálatát biztosította.<sup>15</sup> Miriam Formanek-Brunell az amerikai háztartások játékfogyasztásának, s elsősorban a játékbabák számának növekedését még korábbra teszi, az 1860-as évek közepétől regisztrálja. Ennek gyökereként egy szemléletbeli és egy ezzel összefüggő gazdasági okot tár fel: egyrészt a középosztály hagyományos

<sup>10</sup> BROUGÈRE, 2011.

<sup>11</sup> SUTTON-SMITH, 1986.

<sup>12</sup> BROWN, 1996.

<sup>13</sup> VEBLEN, 1975. 120.

<sup>14</sup> TÉSZABÓ, 2011c. 104–105.

<sup>15</sup> SCHOR, 2004. 15.

utilitárius erkölcsének átalakulását, másrészt az egyéni jövedelem növekedését, *„ami azt jelentette, hogy a középosztálybeli amerikaiak olyan javak fogyasztóivá válhattak, melyek korábban csak az általuk csodált gazdagok számára voltak elérhetőek. Ilyenek az európai babák [ti. a francia és német babagyárak luxustermekei – T. J.] melyekért versengtek a gazdagok.”*<sup>16</sup>

Az adott időszakban a játékok természetében beálló változások tükrözték a városi életforma uralkodóvá válását is, mivel egyre nagyobb számban a szobákban, zárt térben való játékhoz nyújtottak eszköztárat. Ennek a jelenségnek a szimptomája a gyermekszoba kialakulása: a polgári otthonokban ez vált a gyerekek helyévé, akik gyakran csak vendégként jelentek meg a lakás többi, felnőttek számára kialakított tereiben. A városiasodás következtében egyre kevesebb volt a szabad városi tér, ahol a gyerekek csoportosan, akár játékszer nélkül is együtt játszhattak, s az utcát veszélyesnek tartották a gyerekek számára. Bár e folyamatok és szemléletváltozások nyomán indult meg a játszóterek létesítésének mozgalma, a gyerekek játékanak első számú terévé az otthon vált. A megvásárolható játékok jórészt az egyedül vagy kevés társal való „nyugodt” játékot szolgálták, s ezt az egyre szaporodó játékkárjegyzékek reklámszövegei is hangsúlyozták. A gyermekszám csökkenése is hozzájárult ehhez a folyamathoz: a társas és táblás játékok, a mozaikjátékok, kirakók, építőjátékok gyors elterjedéséhez, a bonyolult, látványos játékok számának növekedéséhez.

A szobájában a játékszereivel magányosan játszó gyerek számára a szülő egyre többet vásárolt, aminek eredménye a játékokkal tömött polc és a figyelmét egyre inkább szétszóró gyerek is lehetett. Erre már a 20. század elejének nevelői is felfigyeltek, akik szerint a „jó játék” ismérve az egyszerűség, s kritikusan léptek fel a korszakban divatos játékszerekkel szemben.<sup>17</sup> Ugyanakkor a pedagógusok (Friedrich Fröbel, Maria Montessori stb.) által kialakított új játéktípusok, melyek a gyerekek fejlesztését szolgálták, felkelítették a piac figyelmét, és a gyártók a szakmai háttérre hivatkozva nyugtatták meg a vásárló szülőket.<sup>18</sup>

A gyerekek immáron elsősorban a folyamatosan fejlődő játékkereskedelemből jutottak játékszereikhez. A 19. századi ipar fejlődése a játékiparban is tetten érhető, és az igények növekedése nyomán nálunk is a hazai iparfejlesztés egyik megkülönböztetett területének tartották a játékgyártást.<sup>19</sup> A német áruk dominanciája azonban nem tört meg, ezt láthatjuk a hazai játékkereskedések hirdeteiseiben és árjegyzékeiben a vizsgált időszakban.<sup>20</sup> A játékkereskedelem növekedésének szakaszai párhuzamosan haladtak a többi fogyasztási terméket árusító területtel, s a kereskedők nemzetközi újdonságokkal, új találmányokkal, játékkiállításokkal hívták fel újra és újra magukra a figyelmet. A kis vásári bódétól és a vándorkereskedő puttonyától gyors fejlődés vezetett a városok központjában megjelenő játéküzletkig. Ez elsősorban a nagy játékgyártó országokban volt szembeszökő, ahol eleinte főleg a tehetősebb vevőknek kínáltak játékokat, majd a kisebb üzletek, bazárok széleskörű elterjedésével az olcsóbb játékok is nagy mennyiségben találhattak

<sup>16</sup> FORMANEK-BRUNELL, 1993. 15.

<sup>17</sup> TÉSZABÓ, 2003.

<sup>18</sup> BORDES, 2010.

<sup>19</sup> TÉSZABÓ, 2003.

<sup>20</sup> TÉSZABÓ, 2010.

vevőre. A 19. század második felében kialakuló nagyáruházak nyitottak többek között játékosztályokat is, amelyek a modern áruházi kereskedelem „egyik erősségévé” váltak.<sup>21</sup> (Ám míg a párizsi Bon Marché már 1880-ban, a budapesti Magyar Divatcsarnok csak működésének nyolcadik évében, 1928-ban nyit játékosztályt.) A német tulajdonú Corvin Áruház csak az épület bővítésekor, 1930-ban nyitja meg Meseország névre keresztelt játékosztályát, mégpedig egy nagyszabású és újszerűen ható léggömbös reklámakció keretében. „*Játékosztályunk minden vevőjének – szól a hirdetés – egy nálunk még ismeretlen, gyönyörű kivitelű (kb. 45 cm átmérőjű) léggömbbel kedveskedünk – ha arra igényt tart –, míg készletünk ki nem fogy.*”<sup>22</sup> A városok bevásárlóközreiteiben vagy kisebb boltok folyamatos bővítésével (mint például a londoni Hamley’s) vagy akár egy csapásra is (ahogy a budapesti Árkád Bazár, 1909-ben) önálló játékaruházak is születtek, amelyek – különösen karácsonyi kirakataikkal – a közterek színpontjaivá váltak.

A játékboltok, áruházak kirakatainak szerepe nagyon jelentős a gyerekek fogyasztói szemléletének alakításában is. Már a századfordulón nagy számban készültek olyan művészi vagy kevésbé színvonalas ábrázolások, majd fotók, melyek a játékkirakatok előtt álldogáló, vágyakozó gyerekeket mutatták be. Ezek óhatatlanul szemléltették, hogy a társadalmi különbségek a játékok esetében is megmutatkoztak, hiszen míg a tehetős családok csemétéi benn vásároltak, addig a szegényebb gyerekek mindezt az utcáról figyelhették az üvegen keresztül. A kirakat alkalmas eszköz volt arra, hogy a gyerek kiválassza, mit szeretne, s már az utcán a szülőt vásárlásra sarkallja. Az alkalmazott eszközök tárháza gazdag, az elsőként a 19. század végén említett formák a 20. század végére kristályosodnak ki. A gyermekek fogyasztói szokásaival foglalkozó szakirodalom a „kunyerálás”, a befolyásolás (*nag factor, pester power*) fogalmaival írja le a jelenséget.

Ennek a magatartásnak, a gyerekek tárgyak iránti vágyának mint a fogyasztás mozgatórugójának, és a tárgy megszerzéséért folytatott harc taktikájának korai és rendkívül érzékletes képét nyújtja Edmondo De Amicis 1912-ben megjelent *A babák királya* című írása.<sup>23</sup> De Amicis szinte tudományos pontossággal végzi el a bababoltban vásárló kislányok magatartásának tipizálását (visszafogottak, szenvedélyesek és közömbösek, illetve annak mutatók), és mutatja be a vásárlás során működésbe lépő érzelmek alakulását, az izgalommal és ravaszsággal vegyes, kielégülésre irányuló folyamatot. Az olasz újságíró és pedagógus foglalkozik a vásárlás örökös résztvevőivel, a szülők szerepével is. A szöveg interjújellegű, egy játékkereskedő, a torinói Gerardo Bonini tapasztalataival szembesülünk. Bár De Amicis nem mond erkölcsi ítéletet, csak a vásárlás „tényszerű” leírására és a torinói kereskedő maliciózus megjegyzéseire szorítkozik, az a kép, amit a babát vásárló kislányokról felvázol, szinte teljesen megfelel a nagyáruházak megjelenésével kialakuló női vásárlói magatartásnak. Ez utóbbit De Amicis kortársa, Émile Zola, annak minden érzelmi elemét bemutatva, *A hölgyek öröme* című regényében örökítette meg, s tudományos feltárását Michael B. Miller végezte el a párizsi Bon Marché áruházról száz évvel később írt nagyszerű könyvében.<sup>24</sup> A bababoltban vásárló kislány visel-

<sup>21</sup> MILLER, 1981.

<sup>22</sup> Hirdetés. *Nemzeti Újság*, 12. (1930. november 15.) 260. sz. 8–9.

<sup>23</sup> DE AMICIS, 1990.

<sup>24</sup> MILLER, 1981.



kedésében már az önálló vásárlói magatartás csírái is fellelhetők (például teljesen tisztában van az ár és az érték összefüggéseivel). Bár maga a történet a „nyaggyatás” tipikus példája, fontos kiemelni a kereskedő szerepét, a gyermekvásárlóval szembeni magatartását is. A „jó kereskedő” a gyermekben már a jövő felnőtt vásárlóját látja, erről szól a novellának az anyákat, mint régi, visszatérő gyerekvásárlókat bemutató része is. Kiemelik ezt a kereskedők számára írt szakkikkek és szakkönyvek, amelyek tanácsa szerint a gyerekvásárlót komolyan és tisztelettel kell kezelni, mert belőle lesz a jövő vásárlója.

Míg Európában a 20. század közepéig a gyerekek még alig rendelkeztek önállóan elkölthető pénzzel, a tengerentúlon, ahol a gyerekek sokkal korábban megjelentek a keresettel rendelkezők között, fogyasztóként is hamarabb tűnnek fel. Benjamin Franklin 1779-es visszaemlékezéseiben megjelent gyermekkori sípjáról szóló története az egyik legkorábbi utalás arra, hogy egy gyermek magának vásárol játékot. Ebből a történetből nemcsak az derül ki, hogy a gyerekek, legalábbis Amerikában, már a 18. század végén rendelkezettek zsebpénzzel, de az is, hogy így vásárlóvá szocializálódtak, amennyiben a vásárolt tárgy ára és értéke közti összefüggéseket – akár kortársaikkal való konzultáció révén is – felmérték. *„Mikor hétéves gyerek voltam, barátaim, egy szünnapon megtöltöttem a zsebemet rézpénzekkel. Egyenesen egy boltba mentem, ahol játékokat árultak gyerekeknek, és elbűvölt egy síp hangja, amit egy másik fiú kezében pillantottam meg. Önként felajánlottam, és oda is adtam minden pénzemért ezért az egy dologért. Mikor hazamentem, az egész házban sípolva jártam fel-alá, annyira elégedett voltam a sípommal, de zavartam vele az egész családot. Bátyáim, nővéreim és unokatestvéreim felfogva, milyen üzletet csináltam, azt mondták, négyszer annyit fizettem érte, mint amennyit ért. Belém ültették, hogy milyen jó dolgokat vehettem volna a maradék pénzen, és nagyon kinevettek butaságomért, úgyhogy sírtam a bosszúságtól, és a mérlegelés több bánatot okozott nekem, mint amennyi örömet maga a síp. [...] Mindez később hasznomra vált, mert az ekkori benyomások a lelkemben megmaradtak, így gyakran, amikor valami haszontalan dolog arra csábított, hogy megvásároljam, azt mondtam magamnak: Ne adj túl sokat a sípért, és így megmenekült a pénzem.”<sup>25</sup>*

A kereskedelem törekvései arra irányultak, hogy kialakítsa azokat a formákat, amelyekkel serkentheti, támogathatja a gyermekek számára vásárolt játékok mennyiségét, bevonja őket a vásárlási folyamatba, felkészítse őket a fogyasztás világában való önálló eligazodásra. Ennek jegyében elindult a gyermekeket megcélzó reklámformák kialakulása is. Ahogy Juliet B. Schor megállapítja: *„A marketing és a reklám jelentős szerepet játszott abban, hogy a gyerekek autonóm és hatékony fogyasztókká váljanak.”<sup>26</sup>* Az eszközök kiválasztásához a gyerekek jobb megismerésén át vezetett az út. Korán felismerték a gyűjtőszendélyüket, amelyre több kereskedelmi eszköz is épült már a 19. század végén. A kereskedelmi kártyák (*trade card*) szép kivitelű, színes, mives litográfiával díszített lapocskái gyakran mutattak be játszó gyerekeket még olyan üzletek esetében is, amelyek nem kimondottan gyermekeknek szánt termékeket forgalmaztak. A szülővel tartó gyermeket a visszatérés érdekében nem egyszer megajándékozták, mivel tudták, hogy a gyerekek hatást gyakorolnak a szülők vásárlási szokásaira, s a családi fogyasztás növekedését a gyermektől is

<sup>25</sup> FRANKLIN, 1779.

<sup>26</sup> SCHOR, 2004. 16.

várták. A nálunk elterjedt, kevésbé jó minőségű és alapvetően funkcionális számológédcdulák szerepe is hasonló volt. A magyar játékkereskedők is szívesen alkalmazták, különösen Kertész Tódor, illetve a Késmárky és Illés-féle játékaruház, az Árkád Bazár, amely egész sorozatokkal bombázta a gyerekeket. A különböző élelmiszerekbe csomagolt színes gyűjtőkártyák terén a német húskivonat, a Liebig járt az élen. A termékről egyébként is azt hirdették, hogy nagyon egészséges a gyerekek számára. A készítmény csomagolásában többféle képsorozatot helyeztek el. Az egyik például egy baba életének történetét mutatta be, a gyártástól a játékbolton át a karácsonyfa alá kerüléséig, de a babajavító is külön kártyát kapott. A játékfogyasztás ilyen indirekt támogatása ma is általános, a „gyűjtsd össze mindet!” a mai reklámtárgyak esetében is fontos hívószó. Az ehhez hasonló reklámok a vásárlás helyéhez kötik a gyerekeket, azt tudatosítják bennük, hogy az üzletbe kell eljutniuk, ha játékhoz akarnak jutni.

A gyerekeknek szóló reklámok egyéb formái között fontos szerepe volt az árjegyzékeknek. Ezek már az 1860-as évektől megjelentek, és postai úton egyenesen a vásárlók otthonába juttatták el az adott üzlet, áruház kínálatát. A gyerekek az üzletek teljes kínálatával találkozhattak ezekben a brosúrákban, így például a nálunk sokáig a játékkereskedelem kiemelt szereplőiként jelenlévő nürnbergi áru kereskedők (a nagy játékkereskedő, Kertész Tódor is ilyen volt) árjegyzékeiből sokat tanulhattak arról az eszközvilágról, amivel életük során kapcsolatba kerülnek majd, akkor is, ha nekik kimondottan a játékos oldalakat szánták. A gyerekeket közvetlenül megszólító hirdetések az 1920-as évek elején jelentek meg, tükrözve azt a változást, ami a korcsoport vásárlási szokásaiban bekövetkezett. Ezek a sajtóhirdetések eleinte még a felnőtteknek szánt sajtótermékekben, később ezek gyerekoldalain, majd a fokozatosan kialakuló gyereksajtóban hívták fel a gyerekek figyelmét egy-egy játékküzletre vagy termékre.

Sajátos hirdetési fogásként jelentek meg a reklámtárgyak, melyek a kicsik esetében legtöbbször játékszerek voltak. A Nestlé kihajtogatható reklámképe vagy a Singer varrógépgyár kicsi, de működő varrógépe mind arra utalt, hogy a gyermeket márkákhoz kívánták kötni, mivel a gyermekben már a jövő vásárlóját látták. Káldor Károly, a hazai gyerekreklámok egyik első szakértője írja 1928-ban: *„Singerék rendkívül olcsón árusítanak egy kitűnő szerkezetű gyermekvarrógépet – Singer-márkával. Kétségtelen, hogy az a gyermek, amelyik kis gépén annyi kedves dolgot varr össze babáinak, nagykorában sem fog másfajta gépet használni. A Citroén [sic] potom áron egy motornélküli miniatűr autót hozott forgalomba. A gyermek már korán hozzászokik a Citroén névhez.”*<sup>27</sup>

A fogyasztóvá nevelésben hangsúlyos szerepet kaptak a 19. század utolsó évtizedeitől egyre nagyobb számban megjelenő vásárlással, játékboltokkal kapcsolatos képeskönyvek. Tematikájuk azt az ekkoriban elfogadott nézetet tükrözte, hogy a játékbolt meglátogatása a gyerekek számára a szórakozás egyik fajtája. A játékokkal és játékboltokkal, főleg a babákkal foglalkozó könyvek nagy része, amellett, hogy a vásárlásról szólt, moralitást is hordozott. A gazdagok és a szegények közötti különbségeket, illetve a szegényekről való gondoskodás szükségességét a játékhoz való jutás lehetőségein keresztül mutatták be.<sup>28</sup> A játékboltot vagy vásárlást bemutató

<sup>27</sup> KÁLDOR, 1928. 28. (Kiemelés az eredetiben. – T. J.)

<sup>28</sup> TÉSZABÓ, 2011c.

könyvek népszerűsége az 1950–1960-as években sem csökkent, miközben sokszor didaktikus hangvételükkel próbálták fogyasztóvá, vásárlóvá nevelni olvasóikat.

A gyerekeket közvetlenül, otthoni környezetben és hatásos módon megszólító reklámok először Észak-Amerikában jelentek meg az 1960-as években, a korosztálynak szóló televíziós műsorok közé illesztve. Az egyik első a Barbie baba reklámja volt. Azóta a televíziós reklám vált a gyerekeket megcélzó hirdetések fő formájává. A játékok változásának egyik jelentős oka is ebben keresendő: olyan megjelenést igyekeznek adni az új játékszereknek, ami a televízióban is jól mutat, ezért hangsúlyosabbá válnak a színek, a látvány és a mozgás.

A kereskedőnek a gyermekvásárlóban a jövő vásárlóját kell látnia – hangsúlyozza a korai magyar kereskedelmi szakirodalom. Orel Géza szakkönyvei, előadásai és a *Reklám-Élet* című lap szerkesztőjének, Káldor Károlynak a cikkei már felvetik ezt a gondolatot. De találkozhatunk vele később, az 1950–1960-as évek játékkereskedelmi tankönyveiben is. A néha erősen átpolitizált játékképpel rendelkező Révész Zsuzsa 1953-ban ennek megfelelően a szülővel érkező gyermekvásárlóval való kedves és figyelmes bánásmódot javasolja, de Csentes József néhány évvel későbbi, már tárgyyszerűbb könyve is kitér a gyermekvásárló iránti kedvesség és előzékenység fontosságára. A boltba egyedül betérő gyerek kiszolgálásakor ugyanolyan bánásmódot ajánl, mint a felnőttek esetében.<sup>29</sup>

A gyermekeknek a fogyasztás világába való belépése, vásárlóként való megjelenése azonban már korán negatív visszhangokat váltott ki. Ezek is elsősorban a kimondottan a gyerekek igényeinek szánt javak, a játékok kapcsán merültek fel. A kereskedelem és a reklám gyermekekre gyakorolt hatásainak korai kritikája elsősorban azoknak a korcsoport erkölcsére gyakorolt negatív hatásait elemezte, s főleg a kereskedőket hibáztatta. Hippolyte Rigault már 1855-ben a játékok erkölcsi hasznáról és káráról ír. Felveti azt a később sok nevelő által képviselt véleményt, hogy a szerencsejátékok mellett azok a játékok is elítélendők, melyek a luxus iránti vágyat keltik fel a gyerekekben, mert a játéknak szórakoztatnia kell, s célt téveszt, ha a hiúságot, a gögöt táplálja benne. Számúzni kell a drága, kérkedésre sarkalló, nevetséges és költséges luxusjátékokat, mert ezek, amellett hogy a szépségről alkotott képüket is megváltoztatják, erkölcsi kárt is okoznak. A játékoknak örömet kell okozniuk, de emellett tanítaniuk is kell, s amelyek szenvedélyeket ébresztenek, nem valók a gyerekeknek. Kiemeli, hogy ezen a téren egyaránt nagy szerepük van a gyerekeknek és a játékkereskedőknek, hiszen egy követ fűjnek: az egyik venni akar, a másik eladni. Csak az anyák jóérzésére tud hagyatkozni ebben a kérdésben, akik visszavezethetik gyerekeiket az egyszerűséghez.<sup>30</sup> Ezt a morális indítást a századforduló pedagógiai játékszerkritikája is szinte szó szerint átvette. Francia és német példák nyomán a magyar pedagógiai irodalom is elítélte a luxusjátékszereket és a nyomukban kialakuló magatartást. Szabó Endre, számos 19. század végi pedagógiai megközelítésű játék témájú írás szerzője, a korabeli játékszerkritika fontos képviselője megállapítja, hogy a drága, de haszontalan, sőt a gyermekek jellemére károsan ható játékszerek eladása csak a kereskedő érdeke. „*És így nem ritkán víz az örömmámorban úszó anya gyermekeinek szellemi mérget ajándékol.*”<sup>31</sup>

<sup>29</sup> RÉVÉSZ, 1953.; CSENTES, 1959.

<sup>30</sup> RIGAULT, 1855.

<sup>31</sup> SZABÓ, 1871. 149.

Emellett e kritikák is kiemelik a szülők szerepét a gyermekek igényeinek alakításában, hiszen ekkoriban és tulajdonképpen a 20. század közepéig a szülők mintegy kapuőrként (*gatekeeper*) álltak a gyerekek és a kereskedők között, megszabva a fogyasztás irányát és lehetőségeit. Így a gyerekek fogyasztói szocializációja a szülők segítségével és irányításával zajlott. Gary Cross szerint e kapuőr szerepet a kereskedelem is felismerte, a játékreklámok ezért szóltak sokáig a szülőkhöz. Cross az 1910–1920-as évekre teszi az olyan új típusú reklámok megjelenését, amelyek révén a reklámozók közvetlenül, a szülők megkerülésével szólhattak a gyerekekhez. Ilyenek a már említett kereskedelmi kártyák és számolócédulák is. E folyamat fel erősödött a televíziós reklámok megjelenésével, amikor a reklámozók közvetlenül szólították meg a gyerekeket.

A gyermekeknek a fogyasztás világába való közvetlen bekapcsolódása is tükröződik a játékok későbbi változásában. A *gatekeeper* szerep megszűnésével, a gyerekek játékvilágának a fantázia felé való eltolódásával a szülők már nem tudnak mit kezdeni: „Míg a 20. század eleji játékok a szülők toleráns, a gyermekeknek szabad játék-választást biztosító gondolkodását fejezték ki, az új játékok a gyerekek képzeletének világára nyitottak, amiben a felnőtteknek nincs valódi helyük. A modern játékok, melyek a gyerekeket egy, a felnőttektől mentes fantáziavilágba invitálják, azokban a játékokban gyökereznek, melyekről azt gondolták, lehetővé teszik a gyerekeknek, hogy a felnőttek által választott módokon fejezzék ki magukat.”<sup>32</sup> A kereskedelem felismerte a változást, sőt hatékonyan irányította azt, így közvetlenül a gyerekeket szólíthatja meg, s ehhez a megfelelő eszközök, az új médiumok is a rendelkezésére állnak. „Ma a gyerekek és a piac közti partnerség, amely időnként implicit, időnként explicit módon nyilvánul meg, a szülők ellen irányul. A kapuőr modell egy más kor archaikus maradványává vált, s csak a nagyon kicsi gyerekek piacán működik még. A reklámozók közvetlenül eljutnak a gyerekekhez, mert a szüleiük nélkül nézik a televíziót. A marketingesek szintén behatoltak a szülőktől mentes miliókba, értve ez alatt, különösen az iskolákat és az internetet, ahol közvetlenül szólnak célcsoportjukhoz. Valójában a marketingesek és a gyerekek rendkívül szoros ölelésben kapcsolódnak össze, és a szülők nehezen tudnak ebbe beleszólni.” – állapítja meg Juliet B. Schor.<sup>33</sup>

Mindennek tükrében David Buckingham a gyermekfogyasztás mai kritikusainak két megközelítésmódját vázolja fel, és alapvetően mindkettőtől elhatárolja magát: „Az egyik szerint a gyerek a fogyasztói kultúra védtelen áldozata. Ebből a nézőpontból a fogyasztás öröme gyanús dolog, valami nem autentikus, csak rövid időre kielégülést nyújtó – szemben az autentikus emberi örömforrásokkal, mint amilyenek az emberek közti interakciók, a valódi kultúra vagy a spontán játék. Ez az érvelés a kultúrakritikai elmélet hosszú hagyományára tekint vissza, Adornótól és Marcuse-tól (és a konzervatívabb kritikusoktól, mint F. R. Leavis és Ortega y Gasset) egészen Stephen Kline-ig. Ezzel a nézőponttal az az egyik legegységelműbb probléma, hogy mindig mások fogyasztását tekinti problematikusnak: az érvelést egyfajta elitizmus alakítja, leginkább fehér, hímnemű, középosztálybeli férfiak stigmatizálják mások fogyasztói szokásait – a nőket, a dolgozó osztályokat vagy a gyerekeket. Ezzel szemben állnak, némileg ironikus módon a piaci szereplők, akik a gyerekek kompetenciáját és autonómiáját hangsúlyozzák, és akik tisztelettel adóznak ezek kifinomultságának.”<sup>34</sup> Buckingham a gyerek mint fogyasztó témájának elemző fejezetet szentelt A gyer-

<sup>32</sup> CROSS, 2001. 9.

<sup>33</sup> SCHOR, 2004. 16–17.

<sup>34</sup> BUCKINGHAM, 2007.

*mekkor halála után* című, magyarul is olvasható könyvében. Itt jut arra a megállapításra, miszerint „ahelyett tehát, hogy a piactól igyekeznénk megvédeni a gyerekeket, annak kellene megtalálnunk a módját, hogyan készítsük fel őket a piac kezelésére”.<sup>35</sup>

A gyártók és kereskedők egyedüli felelősségét Gary Cross is alapjában véve elveti. *Kid's Stuff* című, a játékok amerikai piaci megjelenésével foglalkozó könyvének már az elején leszögezi, hogy a gyermekkép, a gyermek módosuló társadalmi helyzete, a gyermekgondozás alakulása legalább olyan jelentős mértékben áll a változások mögött, mint a piac, ami sok esetben éppen ezekre reagál: „Számos kritikus azt állítja, hogy a mai játékok mennyiségéért és költségeiért egyedül a játékgyártó társaságok a felelősek. De a játékok új világa nem csak a játékokat piacra dobók profitérdekelt szövetkezését, klikkjét jelenti, melyek a gyermekpiac kiaknázásának új útjait kívánják feltárni. A gyermekjáték mindig a gyermekgondozással kapcsolatosan kialakuló és azzal gyakran konfliktusba keveredő attitűdök és stílusok tárgya is volt. A 19. század végéig a szülők kevés játékot adtak a gyerekeiknek, s amit adtak, sokkal inkább a felnőttek kényelmét és ízlését tükrözte, mint a gyermekek vágyait és elképzeléseit. 1900 körül egy sokkal inkább gyermekközpontú megközelítés jelent meg, amely megengedte a fiataloknak, hogy létrehozzák a maguk saját játékkultúráját. A játékok napjainkban tapasztalható túlburjánzása, illetve az általuk keltett csömör csak úgy érthető meg, mint ennek az évszázados fejlődésének az eredménye. Természetesen a játékgyártók befektettek ebben a trendbe, és messzebbre vitték, mint sok meggondolt szülő szerette volna, de nem ők kreálták egyedül a túltömött játékdobozokat.”<sup>36</sup>

Mára a gyerekek fogyasztói szokásainak vizsgálata önálló, a fogyasztás szociológiáján belüli kutatási területté vált, és a gyermekkort egyre nagyobb mértékben kommercializált időszaknak tekintjük. A gyerekeket többé nem tartjuk a fogyasztói kultúrán kívül állóknak. A mai fogyasztáskritikák nézőpontja, hogy a fogyasztóvá nevelés célja egy másfajta, felelős vásárlói attitűd, a minőség iránti érzék kialakítása, s ebből a piac szereplőinek is ki kell venniük a részüket.<sup>37</sup>

### Felhasznált irodalom és rövidítések

#### BETTELHEIM

2000 BETTELHEIM, Bruno: *Az elég jó szülő*. Ford.: Rakovszky Zsuzsa. Budapest, Cartaphilus, 2000.

#### BORDES

2010 BORDES, Juan: Building the Avant-Garde through Play: Nineteenth Century Commercial Toys derived from Educational Programmes. In: *Toys of The Avant-Garde*. (Kiállítási katalógus: Málaga: Museo Picasso.) Eds.: LEGADO, Paul – LEBRERO STALS, José. Málaga, Museo Picasso, 2010. 16–55.

#### BROUGÈRE

2011 BROUGÈRE, Gilles: Jouets et sociologie de l'enfance. [[http://lesvendredisintellos.files.wordpress.com/2011/12/jouet\\_sociologie.pdf](http://lesvendredisintellos.files.wordpress.com/2011/12/jouet_sociologie.pdf)] 2012. október 15.

<sup>35</sup> BUCKINGHAM, 2002. 262.

<sup>36</sup> CROSS, 2001. 8.

<sup>37</sup> LA VILLE, 2005. 9.

**BROWN**

1996 BROWN, Kenneth: *The British Toy Business. A History since 1700*. London, Hambledon, 1996.

**BUCKINGHAM**

2002 BUCKINGHAM, David: *A gyermekkor halála után. Felnőni az elektronikus média világában*. Ford.: Kertész Balázs. Budapest, Helikon, 2002. (*Helikon huszonegy*)

2007 BUCKINGHAM, David: Selling Childhood? *Journal of Children and Media*, 1. (2007) 1. sz. 15–24.

**CAILLOIS**

1967 CAILLOIS, Roger: *Jeux et sports*. Paris, Gallimard, 1967. (*Encyclopédie de la Pléiade*)

**CHANEY**

1983 CHANEY, David: The Department Store as a Cultural Form. *Theory, Culture & Society*, 1. (1983) 3. sz. 22–31.

**COOK**

2004 COOK, Thomas: *The Commodification of Childhood*. Durham–London, Duke University Press, 2004.

**CROSS**

2001 CROSS, Gary: *Kids' Stuff. Toys and the Changing World of American Childhood*. Cambridge (MA), Harvard University Press, 2001.

**CSENTES**

1959 CSENTES József: *Játékárüismeret a kereskedelmi tanulóiskolák számára*. Budapest, Közgazdasági és Jogi Kiadó, 1959.

**DE AMICIS**

1900 DE AMICIS, Edmondo: *Il „Re delle bambole”*. 2. kiad. Palermo, Sellerio, 1990.

**FORMANEK-BRUNELL**

1993 FORMANEK-BRUNELL, Miriam: *Made to Play House. Dolls and Commercialization of American Girlhood, 1830–1930*. New Haven–London, Yale University Press, 1993.

**FRANKLIN**

1779 FRANKLIN, Benjamin: *The Whistle*. [<http://grammar.about.com/od/60essays/a/whistlessay.htm>] 2012. október 15.

**KAFFKA**

1910 KAFFKA Margit: Jézuskavásár. *Renaissance*, 1. (1910) 16. sz. 720–723.

**KÁLDOR**

1928 KÁLDOR Károly: Vigyázat! Itt az új vevőközönség: az ifjúság. A reklám új tereuma! *Reklám-Élet*, 1. (1928) 6. sz. 26–29.

**KLINE**

1993 KLINE, Stephen: *Out of the Garden. Toys and Children's Culture in the Age of TV Marketing*. London–New York, Verso, 1993.

**LA VILLE**

2005 LA VILLE, Valérie-Inés de: Introduction. In: *L'enfant consommateur. Variations interdisciplinaires sur l'enfant et le marché*. Ed: LA VILLE, Valérie-Inés de. Paris, Vuibert, 2005. 5–13.

**MARTENS-SOUTHERTON-SCOTT**

- 2004 MARTENS, Linda – SOUTHERTON, Dale – SCOTT, Sue: Bringing children (and Parents) into the Sociology of Consumption. *Journal of Consumer Culture*, 4. (2004) 2. sz. 155-182. [http://www.socialsciences.manchester.ac.uk/morgancentre/people/staff/southernton/docs/children-sociology-consumption-southernton.pdf ] 2012. október 15.

**MILLER**

- 1981 MILLER, Michael B.: *The Bon Marché. Bourgeois Culture and the Department Store 1869-1920*. Princeton, Princeton University Press, 1981.

**N. N.**

- 1910 N. N.: A játékvilágból. *Az Újság*, 8. (1910. december 18.) 300. sz. 39.

**RÉVÉSZ**

- 1953 RÉVÉSZ Zsuzsa: *Játékkereskedelem*. Budapest, Kereskedelmi Kiadó, 1953.

**RIGAULT**

- 1855 RIGAULT, Hippolyte: *Les Jouets d'enfants*. [http://www.pitcheetoy.com/PAG1894.HTM ] 2012. október 15.

**SCHOR**

- 2004 SCHOR, Juliet B.: *Born to Buy. The Commercialized Child and the New Consumer Culture*. New York, Scribner, 2004.

**SUTTON-SMITH**

- 1986 SUTTON-SMITH, Brian: *Toys as Culture*. New York, Gardner Press, 1986.

**SZABÓ**

- 1871 SZABÓ Endre: A játék-eszközökről. (Paed.[agógiai] tekintetben.) *Néptanítók Lapja*, 4. (1871. március 2.) 9. sz. 149-151.

**TÉSZABÓ**

- 2003 TÉSZABÓ Júlia: *A gyermekjáték a 19-20. század fordulóján Magyarországon*. Budapest, Pont, 2003.
- 2010 TÉSZABÓ Júlia: Budapest játékkereskedelmének története a 19. század közepétől az államosításig. In: TÉSZABÓ Júlia – TÖRÖK Róbert – DEMJÉN Bence: „A Babatünderhez.” *A budapesti játékkereskedelem története*. (Kiállítási katalógus: Budapest: Kereskedelmi és Vendéglátóipari Múzeum.) Budapest, Kereskedelmi és Vendéglátóipari Múzeum, 2010. 6-64.
- 2011a TÉSZABÓ Júlia: A játék pedagógiai hasznáról zajló viták a Néptanítók Lapjában, szerepük a tanítói professzió kialakulásában. In: TÉSZABÓ Júlia: *Játék – pedagógia – gyermek – kultúra*. Budapest, Gondolat, 2011. 11-30.
- 2011b TÉSZABÓ Júlia: A gyermek környezetének átalakulása – a gyermekkultúra kezdetei. In: TÉSZABÓ Júlia: *Játék – pedagógia – gyermek – kultúra*. Budapest, Gondolat, 2011. 30-43.
- 2011c TÉSZABÓ Júlia: Két magyar babaregény az 1910-es évekből. In: TÉSZABÓ Júlia: *Játék – pedagógia – gyermek – kultúra*. Budapest, Gondolat, 2011. 98-110.

**VEBLEN**

- 1975 VEBLEN, Thorstein: *A dologtalan osztály elmélete*. Ford.: Berényi Gábor. Budapest, Közgazdasági és Jogi Kiadó, 1975.

Kerekes Amália – Teller Katalin

## Aki másnak vermet ás...

A bécsi és budapesti lapok rejtvényrovata 1916-ban

Az *Érdekes Ujság* 1916. február 13-i számában a felnőtteknek szánt rejtvényrovatban három akasztott férfi látható, ingükön egy-egy betű: I, K, A. A keresztrejtvény térhódítása előtt a képes újságok elmaradhatatlan kellékének számító képrejtvényben ezúttal is, mint az esetek túlnyomó részében, különválnak a képi jelek jelentése és a megfejtendő fogalom értelme, sőt – kevésbé jellemző módon – még az ékezetes hang megskalpólása is szükséges a talány föloldásához: LOGIKA. A képtalány, képrejtvény, rébusz néven ismert és az antikvitás óta közkedvelt rejtvényfajta ezen morbid példája a halál képi ábrázolásának ritkasága<sup>1</sup> miatt kivételt jelent a klasszikus modernség élvonalának irodalmi termése mellett terjedelmes képanyagot fölvonultató *Érdekes Ujságban*, képi logikája azonban – a háborús metaforikában maradványként – a csonkolásokkal és protézisekkel dolgozó képtalányok bevett eljárásai közé tartozik. Tanulmányunkban arra keressük a választ, hogy a magyarországi és ausztriai szó- és képrejtvények milyen formában követték az első világháború fejleményeit, mennyire érvényesültek esetükben a cenzurális megszorítások, és miként feleltek a különböző újságolvasó célcsoportok elvárásaira.

A lapok karikatúráihoz képest nemritkán igénytelen grafikai kivitelezésű és a *non verbis sed rebus* technikáját olykor a szavak, szólások, versidézetek legapróbb ízekre szedésével a végtelenségig bonyolító képrejtvények<sup>2</sup> társadalomtörténeti kontextualizálása természetesen magába rejti az egyes képrészletek, jelentések túlértékelésének veszélyét a 19. század során kikristályosodott műfaji konvenciók figyelembevételének rovására. Mindazonáltal a világháború időszaka, különösen a totális háború–totális propaganda szempontjából cezúrának számító 1916-os év fölerősíti a képrejtvény kísérletező formája mögött rejlő konzervatív tartalmak jelentőségét. Az aktuális politikai helyzethez szinte kivétel nélkül kritikátlanul viszonyuló családi és képes lapok<sup>3</sup> hasábjain meghonosodó fejtűző ugyanis – Walter Benjamin meghatározásával – arról tanúskodik, hogy „már kissé eltűnt az embernek a szavak iránt érzett tisztelete, mielőtt addig merészkedett, hogy a hang és a jelentés látszólag oly szilárd összefüggését föllazítsa”,<sup>4</sup> ám a jelentéseket hol konzerváló, hol karikírozó szó- és képrejtvényekben megmozgatott alapszintű műveltséganyag hazafias, militáns vonzatai, amelyeket kezdettől fogva előszeretettel idéztek a rejtvények,

<sup>1</sup> Vö.: BALOG, 2009. 119–131.

<sup>2</sup> Vö.: KUN, 1966. 103–106. A karikatúrák hasonló fejlődéséhez, túlzott összetettségéhez vö.: BUZINKAY, 1983. 111.

<sup>3</sup> Vö.: LIPTÁK, 2002. 54.

<sup>4</sup> BENJAMIN, 1929. 4. köt., 622–623.



1916 folyamán a háborús helyzet és a cenzúra működésének megváltozása miatt a jelen tanulmányunkban vizsgált bécsi és budapesti lapok<sup>5</sup> javarészeiben jelentős átalakulást mutatnak.

A frázisok szó szerinti értelmezése, a kép és a hozzá tartozó betűkombináció egyértelmű megfeleltethetőségének, az írássá váló kép objektivitásának ígérete,<sup>6</sup> valamint a kiskorú célcsoport esetében bizonyos nyelvtani szabályok begyakoroltatása a banális tartalmat hordozó, de összetett képek és betűkombinációk esetében elvileg egyszerre kínálja a szubverzió és a jelentés, jelentőség megszilárdításának lehetőségét.<sup>7</sup> A megfejtéshez szükséges műveletek ennyiben nagyobb játékteret biztosítanak, mint a később megjelenő keresztrejtvények, amelyek – ismét Benjaminget idézve – a normákkal megkötött építészetnek, a statisztika sémáinak, a fényreklámok egyértelmű nyelvének megfelelői.<sup>8</sup> Vélhetően ez magyarázza az ilyen típusú rejtvények megoldásának közösségi jellegét is,<sup>9</sup> ahogy szintén jellemző, hogy a rejtvényrovat maga elsősorban olyan lapokban jelenik meg, amelyek olvasóközönsége pontosabban behatárolható (az úgynevezett világlapokból teljességgel hiányzik a rejtvényrovat): bonyolultabb rovatszerkezettel rendelkeznek, és nem pusztán híradásokra szorítkoznak, továbbá hangsúlyt fektetnek az olvasókkal való közvetlen kommunikációra.

Ez utóbbi szempont a rejtvények esetében azért kap kitüntetett szerepet, mert a budapesti és bécsi lapok rejtvénytermése – kevés kivételtől eltekintve, mint például a *Vasárnapi Ujság* vagy a *Reichspost* esete – maguktól az olvasóktól származik, és a levelezési rovat egyik állandó témája is erre a kérdésre összpontosul. A technikai okokból csak betű- és számrejtvényeket közlő budapesti napilapok<sup>10</sup> vasárnapi gyerekrovatában a levelekre adott válaszok egyik visszatérő eleme – a változatlan népszerűségnek örvendő képrejtvények hiányolása mellett – a rejtvények összetettségének kifogásolása: „Beküldött talányod, kis leányom, olyan hosszú és zavaros, hogy mire végére érnének a megfejtésben a kis pajtásaid, elfelejtenék az elejét. A találynak az a lelke, hogy minél rövidebb és velősebb.”<sup>11</sup> És megtalálható ennek ellenkezője is: az ismétlődések kifogásolása, ami – az eredeti levelek hiányában csak sejtetően – egyrészt abból adódhatott, hogy a gyerekek esetenként mások rejtvényeivel próbáltak ékeskedni,<sup>12</sup> másrészt abból is, hogy az olvasottság és a számtani jártasság alapján a

<sup>5</sup> Az *Ujság*, *Borsszem Jankó*, *Budapest*, *Érdekes Ujság*, *Képes Ujság*, *Magyarország*, *Pesti Napló*, *Színházi Élet*, *Tolnai Világlapja*, *Vasárnapi Ujság*, valamint *Deutsches Volksblatt*, *Meine Erste Zeitung*, *Österreichische Volkszeitung*, *Österreichs Illustrierte Zeitung*, *Reichspost*, *Wiener Bilder* (a bécsi lapok digitális változata részben elérhető itt: <http://www.anno.onb.ac.at>, a *Vasárnapi Ujság* pedig itt: <http://www.epa.oszk.hu>).

<sup>6</sup> Kép és betű kapcsolatáról tudásközvetítés összefüggésében vö.: MERSCH, 2006. 95–116.

<sup>7</sup> A kép- és betűszámrejtvények határa a vizsgált korpuszban nem húzható meg, mivel ez utóbbiak is rendszeresen élnek a képszerű, geometrikus elrendezés lehetőségével. A továbbiakban a *Pallas Nagy Lexikonának* képrejtvény-definícióját tekintettük irányadónak, s általában a szófejtő rejtvényeket is vizsgáljuk: „Minthogy a K.-ban [képrejtvényben] a szó vagy a kép gyakran egészen más értelmet fejez ki, mint amit valóban jelent, a K. egyrészt hasonlít a szójátékhoz, másrészt pedig ellentéte a tisztán képes írásnak.” A képtalányok művészettörténeti hagyományához vö.: SCHENCK, 1973.

<sup>8</sup> Lásd: BENJAMIN, 1929. 623.

<sup>9</sup> A számrejtvények közös megoldásához adalékként vö.: LIPTÁK, 2002. 174.

<sup>10</sup> Vö.: a képrejtvények beküldésével kitarotán próbálkozó gyerekeknek adott válaszokból „a másikat pedig előbb le kellene rajzoltatni, mint képrejtvényeket szokás s ez most, a háboru alatt kivihetetlen.” (*Budapest*, 1916. november 5. 20.)

<sup>11</sup> *Budapest*, 1916. április 16. 20.

<sup>12</sup> A plagizálás különösen a beküldött versek esetében öltött komolyabb méretet, és az ellenőrizhe-

nagyjából 9 és 14 év közti célcsoport tudásanyaga folyamatosan bővült. A bécsi lapok felnőttek számára összeállított rejtvényrovataiban szintén toposznak számít a megismételhetetlenség és tipográfiai letisztultság kívánalma csakúgy, mint a kö-zérthető, a vélt átlagnak megfelelő szint alkalmazása.<sup>13</sup>

A budapesti gyermekrovatok témáinak mindezek ellenére megmaradt mo-notóniájára – például a háború állásától függetlenül egy-egy Zrínyi- és Hindenburg-rejtvény 2-3 hetente föltűnik – ugyanakkor kétféle magyarázat adható: vagy a gyerekeket volt képtelenség többszöri figyelmeztetés dacára is rávenni a repertoár bővítésére, és a rendszeres elutasítás kedvüket szegte volna, vagy pedig tudatos pedagógiai szándék húzódott meg a sulykolás mögött, amely szinte teljesen kiszorította a másod- és harmadvonalbeli hadi szereplők név szerinti elrejtését. A harc-téri hősök bontatlan sora identifikációs ajánlatként értelmezve két végletet jelölt ki: a szuperlatívuszokat és a hierarchiamentes hadsereg képét. Ez utóbbi jelenségre, amely a budapesti gyerekrovat jellegzetessége – mivel a felnőtteknek szánt bécsi rejtvényekben lényegesen több kisebb rangú, de a hadászati sikereket jegyző ka-tona is szerepet kap – részben magyarázatot kínál Nagy László 1914–1915 telén készített fölmérése, mely szerint a háború legfontosabb eseményeiből a 8 és 9 éves gyerekek elsősorban a személyes érintettséget, a családtagok hadba vonulásához fűződő érzéseiket emelték ki,<sup>14</sup> és ezáltal a hős képének rejtvénybeli megjelenítése a túlzottan személyesből váltott át a nagyon általános síkra.

Az olvasói interaktivitásnak ez a fóruma helyenként expliciten rámutat az egyes lapok politikai irányultságára, illetve annak változásaira is. A gyerekeknek – nem csak a rejtvények összefüggésében – adott válaszokból például nagy biztonsággal lehet következtetni annak okaira, hogy miért csak elvétve található ellenségre utaló rejtvény a Lovászy Márton, az 1916 közepén megszigorított cenzúra egyik legfőbb kritikusá által jegyzett *Magyarország* című lapban: „Nagyon ügyes a háborus versed, Lacikám, azért még se közlöm, mert a magyart éppen emelje a többi nemzet fölé, hogy még ellenségeit sem gunyolja és kicsinyíti, bármennyire megérdemelnék ők.”<sup>15</sup> És ugyanígy tetten érhető a konkrét agressziótól való elvonatkoztatás szándéka is, amikor a lap *Heted-hét ország* című mellékletének fiktív szerkesztői, mesefigurái elevenítik meg a rejtvényt: „Nemcsak Csiga komának, de nekem is igen tetszett a rejtvényed, mert csakugyan megérdemli az oláh, hogy kikapjon. Én legjobban azt szeretném, ha Vas Laci valamennyi oláhnak három barackot nyomna a fejebüjára. Majd megtudnák akkor, hogy: három a magyar igazság.”<sup>16</sup>

Használóképpen a gyerekek levélvovatában is található utalás azon általánosnak nevezhető tendenciára, miszerint a háborús tematika 1916 nyara után háttérbe szorul a rejtvényekben is: „A gyerekeknek nem a háborúról, hanem a szórakozásról, az örömeikről

---

tetlenség miatt több gyerekrovat nem is vállalta a versek közlését. Vö.: pl. „Hogy gondolhattál olyat, hogy Petőfi Sándor verse alá te is aláírhattad a nevedet. Mindenki csak a maga versének írhatja alá a nevét, Lajos.” (*Magyarország*, 1916. július 9. 24.)

<sup>13</sup> Pl. *Österreichs Illustrierte Zeitung*, 1916. január 23. 394.; 1916. február 27. 514. A Bécsben megjelenő *Meine Erste Zeitung* című gyermek- és ifjúsági folyóirat egyetlen egy esetben fordul a szor-galmas rejtvényküldők táborához, amikor – az ismétléseket elkerülendő – ebbéli tevékenységük szüneteltetésére szólítja fel a gyerekeket.

<sup>14</sup> NAGY, 1915. 60–70.

<sup>15</sup> *Magyarország*, 1916. április 2. 25.

<sup>16</sup> *Magyarország*, 1916. december 3. 20.

s olyanról, ami nyomban leköti a figyelmüket, kell verset írni.”<sup>17</sup> Ennek elsőrendű oka a korábban utasításokon alapuló, rendszertelen, ötletszerű cenzúra kiterjesztése volt: „megtiltották, hogy a hátszág belső bajai és a belpolitikai feszültségek nyílt formában jelenjenek meg a sajtóban”,<sup>18</sup> mint például az élelmiszerhiány, a nemzetiségi kérdés, de szintén tilalom sújtotta a „pacifista” cikkeket is,<sup>19</sup> miközben – az intézkedést részben értelmetlenné téve – a parlamentben folyó viták teljes nyilvánosságot élveztek. A hasonló logikára épülő, ám a direktívák számát tekintve a magyart messze fölülmúló osztrák cenzúra hatásainak gyakorlati megnyilvánulása – esetünkben például az élelmiszerellátás gyakorta megjelenő problémája a felnőtteknek szánt rejtvényekben is – arra enged következtetni, hogy a decentralizált, különféle szinteken folyó sajtóellenőrzés miatt tisztázatlanok voltak a kompetenciák, és ez módot adott a kritikus tartalmak beszivárgására.<sup>20</sup>

Az ifjúságnak szánt rovatok, rejtvények esetében mindehhez hozzájárult a háborús gyerekjátékok mind szélesebb körű kritikája – a folyamatot Vörös Boldizsár tárta fel –, amely 1916 végére elérte azt a pontot, amikor már nemcsak a pedagógiai szaklapok, hanem a *Pesti Napló* is arra figyelmeztetett, hogy a gyerekek az elhúzódó harctéri küzdelmek és a romló hátszági viszonyok miatt ráuntak a „háborusdira”.<sup>21</sup> Nagy László két évvel korábbi kutatásában megállapította, hogy a gyermekeknél 11 és 13 éves kor között tetőzik a háborús lelkesedés, amely összefüggésben áll azzal, hogy ebben az életszakaszban „a gyermek társas játékaiban a küzdelem s napi foglalkozásában a külső tevékenység játssza a főszerepet”.<sup>22</sup> Ez a korcsoport nagyjából megfelel a rejtvények elsőrendű célközönségének, amely ilyenkor jut el a hadi események okának, jelentőségének megértéséhez, a háborúból már konkrét, ám nem mindig éppen aktuális hadműveleteket emel ki, de mind gyakrabban ad elvont válaszokat (például hősiesség) arra a kérdésre, mi az, ami a legjobban tetszett a háború eseményeiből.<sup>23</sup> Ez tükröződik a képrejtvények témaválasztásában is: 1916 második felében, a látványos hadászati sikerek elmaradása miatt, a képrejtvények témája mind inkább eltolódik a harc és a béke általános megfogalmazása felé.

Az 1916-os rejtvénytermésben – a rejtvénytermést kiterjesztve a felnőtteknek szánt rejtvényekre is, hiszen a bécsi lapokban nem létezett a gyermekeknek szóló rejtvénytársak – a két év alatt bekövetkező változás, ha nem is általános tendenciaként, de többnyire markáns hangsúlyeltolódásként jelentkezik. A következőkben néhány, a sajtócenzúra szempontjából is releváns téma köré csoportosítva, a rejtvényrubrika legalább harmadát kitevő politikai vonatkozású rejtvényekből mutatunk be olyan példákat, amelyek a műfaji sajátosságokból adódóan ugyan nem reagáltak közvetlenül a napi eseményekre (az olvasók által beküldött rejtvények

<sup>17</sup> *Budapest*, 1916. szeptember 17. 20.

<sup>18</sup> BIHARI, 2008. 173.

<sup>19</sup> MUCSI, 1984. 199.

<sup>20</sup> Az osztrák sajtócenzúrához vö.: EHRENPREIS, 2008. 181–183.; SPANN, 1991.

<sup>21</sup> VÖRÖS, 2011. Ezúton is köszönetet mondunk Vörös Boldizsárnak a dolgozat anyaggyűjtésénél nyújtott segítségéért.

<sup>22</sup> NAGY, 1915. 76–77. Az osztrák (és általában német nyelvű) gyermek- és ifjúsági lapok azon törekvése, hogy a legváltozatosabb technikákkal a katonás fegyelem, a hazaszeretet ideálját közvetítsék olvasóiknak, legalább a 19. század közepétől élő hagyományra nyúlik vissza, vö.: KLEEDORFER, 1997. 69., 72–73; az előzményekről vö.: THOMA, 1991.; WINTERSTEINER, 1997.

<sup>23</sup> NAGY, 1915. 60–68.

kiválogatásának menete, illetve a rovat legfőljebb heti egyszeri megjelenése miatt), mégis az újságok profiljához illeszkedve késleltetett reakcióként, kommentárként vagy akár másutt óvatosabban megfogalmazott témák elrejtéseként értékelhetők.

A hadi eseményekre közvetlenül vonatkozó rejtvényekben 1916 nyaráig az aktuális hadszínterek állandó elemnek számítanak – túlnyomórészt szőrejtvények formájába csomagolva –, és a képrejtvényekben sincs jelentésbeli megfelelés a képi jel és a jelentés között, vélhetően az esetleg társítható szimbolika összetettsége, illetve konvencionalizálásának hiánya miatt (legfőljebb a Gorlicére utaló kettévágott és betűbehelyettesítésre ösztönző gerlice-képhez<sup>24</sup> járulhatna némi retrospektív pi-cassói értelmezési többlet). Ez a téma az év második felében, a sorozatos kudarcok miatt szinte alig tűnik föl,<sup>25</sup> példa erre a hangzatosabb patrióta szólammal óvatosan bánó *Deutsches Volksblatt* rejtvényanyagából kiolvasható tendencia, miszerint kora őszől uralkodóvá válnak a békevágyat kódoló verses és szófejtő rejtvények. Ehhez hasonlóan az általános lózungok (a hazaszeretet valamennyi szinonimája, a csatára való lelkesítés, a fohászok) közül leginkább a béketárgyalásokra vonatkozó rejtvények gyakoribb megjelenése köthető aktuálpolitikai fejleményekhez, illetve az újság irányvonalának fokozatos módosulásához.<sup>26</sup> Míg a *Magyarország* február 20-i számában még egymás mellett szerepel három nagy általánosságban megfogalmazott, a pacifista tendenciát némileg ellenpontoszó betűrejtvény („Éljen a világbéke”, „Te éretted harcolék, szabadság”, „Győzni fogunk”), addig a mérsékelten kritikus bécsi képes újság, az *Österreichs Illustrierte Zeitung* rovatvezetője augusztus végén már a konkrét törekvésekre reagálva a következő indoklással utasítja el Karoline F. rejtvényét: „Ön minden bizonnal nagy optimista, ha már most egy békerejtvényben részeltet minket; úgy véljük, a béke kérdése az Ön terjedelmes szótákolmányja nélkül is nagy rejtély még.”<sup>27</sup> Azon ritka eseteket, amikor a háborús képi tartalom valamelyest rokonítható a megfejtés jelentésével, a rejtvényekben más politikusokhoz hasonlóan rendkívül ritkán szereplő Tisza Istvánnak szentelt képtalány példázza az *Érdekes Újság* márciusi számában,<sup>28</sup> katonai szimbolikájában ismét némi anakronizmust mutatva a béke esélyeinek országgyűlési taglalásához képest, technikailag azonban látványosan kijátszva a „látó olvasás” és az „olvasó látás” oszcillálását.<sup>29</sup>

A jelentős időbeli késést igazolja a hadsereg felkészültségéről és az anyagi források szűkösségéről viszonylag kritikusan nyilatkozó *Az Újság* egyik „tábori képeslapja”,<sup>30</sup> amely három hónappal a tengeralattjáró-háború kezdete után a hozzá

<sup>24</sup> *Érdekes Újság*, 1916. február 6. 40.

<sup>25</sup> A fiaskók következetes ignorálásáról tesz azonban tanúbizonyságot a *Tolnai Világlapja*: júniusi indulással a főbb harcterek ábrázolásait hozó *Tolnai Hadijátéka* című melléklettel kedveskedik az olvasóknak (vö.: VÖRÖS, 2011. 133.), képrejtvényeiben pedig kitartóan ünnepli az ellenfelek valamennyi kudarcát. Ennek bécsi párja az egyébként jóval kevésbé cizellált képanyaggal dolgozó *Wiener Bilder*, amely patrióta szólamaival fedi el a harctéri fejleményeket.

<sup>26</sup> A békepropaganda fokozatos beépüléséről a sajtóba vö.: RÓNAI, 1916.; BENDA, 1917.; EHRENPREIS, 2008. 187–193.; szemléletes továbbá a müncheni példa: FISCHER, 1973. 233–247.

<sup>27</sup> *Österreichs Illustrierte Zeitung*, 1916. augusztus 27. 1068.

<sup>28</sup> *Érdekes Újság*, 1916. március 26. 48.

<sup>29</sup> Erről a jelenségről az újságkollázsok összefüggésében vö.: HEESEN, 2006. 267–279.

<sup>30</sup> A „tábori képeslap” a vizsgált korszak végéig folyamatosan a leginkább militáns hangvételű, felnőttek által készített rejtvénytípus volt, amely újságból kivágandó rejtvényként rendkívüli formai változatosságot mutatott: kiegészítendő rajz, csalóka kép, azaz a kép elrejtése a képben

kapcsolódó kereskedelmi szerződésekre utal: „*Ennek az angolnak nem fér a fejébe a német jegyzék. Vágjátok ketté úgy, hogy összeillő legyen a fej és a jegyzék.*”<sup>31</sup>

A „*fej-vesztve menekülő katonák*” fejének és testének összeállítására buzdító másik „*tábori képeslap*”<sup>32</sup> az erőszak, a halál és a gyász megjelenítésének rendkívül változatos képi és nyelvi regiszterei között szintén az uszítás tilalmának ritkán előforduló megszegését példázza, amelynek háttérében vélhetően a felnőtteknek szánt képrejtvények technikáit eltűzáló, didaktizáló szándék rejlik. Mindez kiegészül a mesevilág azon elemével, amely a test egészének szervességével/szervetlenségével operál.<sup>33</sup> A groteszk, karikatúrisztikus elemektől a népdalszerű versrejtvényekig terjedő műfaji spektrumon mozgó tematika archaikusabb erőszakképzeteket hív elő, és a megfajtések is inkább a régóta bejáratott hadászati eszköztárra utalnak, mint például az *Österreichs Illustrierte Zeitung* „háborús homonimája”, melynek tárgya a *Mörser* (mozsárágyú),<sup>34</sup> vagy az *Érdekes Ujság* „versesrejtvénye”:

*Van egy betű, amely arzenál,  
És lövészt könnyedén csinál,  
Csupán egy kar kell ehhez neki,  
S egy ács: ezeket összeteszi.*

*Olvasóm, kérlek, nekem higgy:  
Borzasztó lövészer támad így;  
Olyan, mely halált oszt, sebet üt,  
Nos, találd ki ezt a zord betűt.*<sup>35</sup>

Ugyanígy a klasszikus halálnemek kódolására utal a már fentebb idézett „*lógika*”, az akasztások motívumának elrejtése, amelyik szinte rendszeres képe és témája volt a halált más összefüggésben nem karikírozó *Borsszem Jankónak*: a fölakasztott férfival ábrázolt „*halottkém*” vagy a bitófához kísért férfi mint „*fojtatása következik*”, sőt a többszörösen metaforikus „*szorul a talján*”, ahol a képen két katona húzza a T betű alját,<sup>36</sup> éppen az áttételesség eszközével kerüli meg a lap többi részében érvényesülő ábrázolási tilalmat. Sebesültek, foglyok és halottak ritkán fordulnak elő a többi budapesti újságban,<sup>37</sup> egyedül az elhunyt katonákról esetenként

(például „*Hova esett az ellenséges pilóta?*” vagy „*A megfigyelő látja a románt – ti is?*”), kirakós játék többnyire a harcászati művelet előtti állapot rekonstrukciójának jegyében (például az angol flotta a vereség előtt), vagy éppen az egy bizonyos állásból mindent megsemmisítő ágyú elhelyezésére vonatkozó kérdés.

<sup>31</sup> *Az Ujság*, 1916. május 14. 35.

<sup>32</sup> *Az Ujság*, 1916. október 8. Tábori Képeslap (melléklet).

<sup>33</sup> Ezen testképzet egyik tágabb, háborús kontextusához, a protézisek „formapolitikájához” vö.: HARRASSER 2009.

<sup>34</sup> *Österreichs Illustrierte Zeitung*, 1916. április 30. 721.

<sup>35</sup> *Érdekes Ujság*, 1916. február 13. 40.

<sup>36</sup> *Borsszem Jankó*, 1916. április 16. 13. („*halottkém*”), 1916. április 30. 13. („*fojtatása következik*”), 1916. június 11. 14. („*szorul a talján*”). A harctéri beszámolókat jegyző figuráról, Seiffensteiner Salamonról, aki a lap többi cikkéhez hasonlóan a hadseregen belüli renitenseket pellengérezi ki, vö.: KÖVÉR, 2006.

<sup>37</sup> A politikai vonatkozású képrejtvényeket rendkívül ritkán közlő *Színházi Élet* június 18-i számában például nem dönthető el, hogy a földön fekvő férfi mellett strázsáló katona alvó vagy halott embert őriz-e – a megoldás: „*testőr*”.

fotográfiát közlő *Érdekes Ujság* számrejtvényei között találni gyakrabban olyan példákat, amelyek a stratégiai játékok logikáját idézve ösztönzik a gyerekeket a háborús logisztika megértésére: „Egy nagyobb ütközet után 7200 szerb, román és orosz halottat szedtek össze katonáink a csatatéren. Az orosz halottak száma kétszer annyi volt mint a szerbeké, a román halottaké pedig 3-szor annyi mint a szerbeké. Kérdés hány szerb, román és orosz esett el az ütközetben?”<sup>38</sup>

A gyász ennél jóval gyakrabban megjelenő témájára szintén számrejtvényes variációt hozott a lap: „Az elesett katonák özvegyei részére hárman 192.50 koronát küldöttek el. Az egyik bizonyos mennyiségű pénzt adott hozzá, a második háromszor annyit, a harmadik fele annyit mint a második. Kérdés, hogy mindegyik mennyi pénzt adott hozzá.”<sup>39</sup> A gyász megjelenítése a legtöbb rejtvényben a hősi halál toposzának hagyományos elemeit használja; az osztrák lapok, amelyek csak karikatúrákként közöltek uszító tartalmú, halált ábrázoló képeket, rejtvényes költeményeikben mély pátosszal kezelik a főleg húsvét és karácsony idején domináló témát: „A hős holttestek szent oszlása / Minket majd megváltá.”<sup>40</sup> Ugyanez a vallásos töltet és a békevágy érhető tetten a budapesti lapokban is („Fölszárítom az özvegyek s árvák könnyeit”<sup>41</sup>), és visszatérő elem a katonasír motívuma is, amelyik az *Österreichs Illustrierte Zeitung*ban külön rejtvényfajtaként is szerepel: az úgynevezett *Grabkreuzrösselsprung* (‘sírkereszt-lougrás’) egy fejfa formájú grafikába illesztett szótagokból áll; az egyik ilyen típusú rejtvény megoldása az ellenséges felek megbékéléséről szóló ódaformájú vers.<sup>42</sup>

A *Vasárnapi Ujság* szilveszteri száma egy teljes népdalt rejt el:

*Mi piroslik ott a síkon távolban?  
Magyar tüzér piros vére a hóban.  
Sok halált szórt az ellenség sorára,  
Hej! de végre egy golyó őt találta.*<sup>43</sup>

És ami vélhetően inkább az *Érdekes Ujság* szubverzív ambíciójára, semmint a mezei bakák lekicsinylésére utal, az egy a megfejtést konkrétan leképző rejtvény: „Kinek fakereszt, kinek vaskereszt.”<sup>44</sup>

A bécsi és budapesti rejtvényanyag a hátszágbeli problémák megjelenítésében válik el leglátványosabban egymástól: a bécsi lapok a hadirokkantak ellátásáról, az adományok gyűjtéséről, a hadikölcsönökről, az uzsora hatósági üldözéséről, az élelmiszerjegyek bevezetéséről egyaránt közölnek (főként betű- és szám)rejtvényeket,<sup>45</sup> amelyek értelmezhetők a hátszágai áldozatvállalás jelképeiként, ugyanakkor

<sup>38</sup> *Érdekes Ujság*, 1916. október 8. 40.

<sup>39</sup> *Érdekes Ujság*, 1916. április 4. 48.

<sup>40</sup> *Deutsches Volksblatt*, 1916. szeptember 24. 16.

<sup>41</sup> *Pesti Napló*, 1916. április 2. 24.

<sup>42</sup> A bécsi lapok általában is hajlamosak voltak az egyes rejtvényfajtakat a háborús helyzetre utaló attribútumokkal ellátni (pl. „*Antant rejtvény*”, „*Patrióta rébusz*”, „*Harctéri rejtvény*” stb.), s ahogy az idézett példában is, ilyenkor a kitöltendő rácsnáló alakjával szintén megidéztek a tematikát, illetve a műfaji elnevezést.

<sup>43</sup> *Vasárnapi Ujság*, 1916. december 31. 848.

<sup>44</sup> *Érdekes Ujság*, 1916. augusztus 13. 40.

<sup>45</sup> Pl. *Österreichische Volks-Zeitung*, 1916. január 9. 16. („*a liszt árának emelése*”); *Deutsches Volksblatt*, 1916. június 18. 16. („*a nélkülözés találékonyra tesz*”); *Österreichs Illustrierte Zeitung*, 1916. április 23. 697. („*a negyedik hadikölcsön*”, „*dohány- és cigarettahiány a hátszágban*”); stb.

– és erre az aspektusra vonatkozhatott a magyar cenzúrában következetesebben alkalmazott tiltás – utalhatnak a hátország meggyengülésére is. Az élelmiszerhiány explicit kritikája persze csak elvétve fordul elő, és a „*legjobb szakács az éhség*” vagy a „*zsirmentes nap*”<sup>46</sup> összekacsintós rejtvényén kívül leginkább egyértelműen a még az oroszországi hadiárvákról is képriportot közlő *Österreichs Illustrierte Zeitung* rejtvénypostaládájának következő válaszában jelenik meg: „*Mily Göblert, D. S.-ből. Péksütemény-számrejtvényét köszönettel elutasítjuk. Először is kegyetlenség lenne, ha liszthiányos időkben tisztelt rejtvényfejtő barátaink ínyét ilyen teljességgel beszerezhetetlen édes-ségek felsorolásával csiklandoznánk, másfelől nem tudhatjuk, hogy Franz Keim [korabeli népszínművek, balladák szerzője – K. A., T. K.] olyannyira barátja-e a péksüteményeknek, hogy értelme lenne farsangi fánkából, diósrétesből, szilváaskalácsból kirakni a nevét.*”<sup>47</sup>

Ennél jóval nagyobb óvatosságról tesz tanúbizonyságot a budapesti anyagban talált, ritkaságszámba menő versrejtvény, amely az ellátási nehézségekre pozitív végkicsengéssel utal:

*A szörnyű drágaságban  
Egy vicces ur mondotta:  
„Nekem mostan még olcsóbb  
A reggeli s uzsonna.*

*Mert én az ábécéből  
Veszek betűt, két párat:  
Reggelit ad az egyik,  
A másik uzsonnámat.*

*Nincs ilyen ábécé még  
Csupán a magyar nyelvben,  
Kíéheztetni minket  
Hát ugy-e lehetetlen.*”<sup>48</sup>

A *Képes Ujság* a nyár végén indította „*Élelmiszer – ingyen!*” címmel messze legnépszerűbb rejtvenypályázatát, amely sikeresen ötvözte a hátországi és hadszíntéri éhínség enyhítésére tett próbálkozásokat a lap önképének erősítésével: „*a fronton küzdő katonának*” kérésére („*mi sem vetjük meg a potya elemőzsiát*”) az akadozó postai kézbesítés miatt meghosszabbították a beküldési határidőt, bizonyítandó, hogy a *Képes Ujság* „*nem csak a békés családnak kedves barátja itthon, hanem szeretett és vároavárt szórakoztatója a frontok felé is a magyar katonáknak*”.<sup>49</sup> A képi humor sajátosan morbid és helyi értéke szempontjából számunkra értelmezhetetlen megoldásával is találkozni: közvetlenül a lap eme jótékonyági szándékát, sőt a frontszolgálatot teljesítők közös leveléből vett idézetet közlő passzusa fölött egy karikatúrisztikus képrejtvény látható, amely egy temetőben önmagát elföldelő kiskatonát jelenít meg, a rejtvény megoldása tanulmányunk címében olvasható. A hasonló gondokkal

<sup>46</sup> *Österreichs Illustrierte Zeitung*, 1916. július 30. 977.

<sup>47</sup> *Österreichs Illustrierte Zeitung*, 1916. január 9. 346.

<sup>48</sup> *Érdekes Ujság*, 1916. március 25. 40. (Megfejtés: „*kávét, tea*”).

<sup>49</sup> *Képes Ujság*, 1916. október 1. 9.

küzdő osztrák frontharcosok kívánsága ugyanakkor nem talált meghallgatásra: jóllehet az *Österreichs Illustrierte Zeitung* több ízben határozottan felszólított a katonákkal vállalandó szolidaritásra, a beküldési határidő eltolását kérvényező tábori postalevél szerzője egyértelmű elutasításban részesül, ami a más téren is szigorú játékszabályokat fölállító rovatszerkesztők már-már militáns pedantériájára vezethető vissza.<sup>50</sup>

Az 1916-os sajtóbéli rejtvénykultúrából összességében a fronton és a hátszágban egyaránt a végét járó Monarchia ellentmondásos kórképe rajzolódik ki: a gyermekeknek szóló, többnyire mélynyomású háborús képeslappal díjazott rejtvények makacsul kitartani látszanak a háború dicső megnyerhetőségének képzeténél, de mind nagyobb teret engednek a „világbéke” jegyében komponált talányoknak. Ezzel szemben a felnőtt rejtvények fáziskéséssel bár, de többé-kevésbé hűen követték az 1916-os háborús és politikai események barométerét; az osztrák lapok a szigorúbb, de kaotikusabb cenzúraszabályok miatt megtalálták kibúvóikat, és ily módon közvetlenebbül reagáltak az aktuális eseményekre, míg a magyar sajtótermékek a többnyire csupán informális regulák ellenére óvatosabb utalásokat használtak rejtvényeikben. A cenzurális fegyelmezésre visszavezethető sajtó- és – esetünkben főként – rejtvénypolitikai stratégiák nyomait persze roppant nehéz azonosítani, még ha egyes orgánumok explicite szolgáltak is magyarázattal: az *Österreichs Illustrierte Zeitung* egy „Nevető Trieszt” jellegével beküldött „kitűnő” rejtvényötlet közlését a „cenzúrahatalóság meghökkenésének” elkerülése érdekében utasított vissza.<sup>51</sup> A rejtvények alapvetően kontingens viszonya az aktuálpolitikai helyzethez egyúttal rámutat bizonyos klisék, szólamok konzerválására, de ugyanígy példázza a lapok más részeiben körültekintőbben kezelt, politikailag kényes témák radikálisan leegyszerűsítő, a közvetlen erőszakot megjelenítő vagy pedig inkább szubverzív eszközökkel élő tárgyalását is. A fogalmi jelentések képi kifordítására, például a háborús frázisok szó szerinti értelmének leképezésére persze csak ritkán találni példát – hacsak nem soroljuk ide a karikatúra és a képtalány extrém esetének tekinthető „ablakokat”, a cenzúra kéznyomát viselő üres helyeket, amelyek mögé egy korabeli lapszerkesztő szerint hiba lenne mást fantáziálni, mint „egy félénk sajtócsászár tulságos aggodalmait”,<sup>52</sup> mégis megfajtásra várnak, mint például a *Népszava* március 23-i vezércikkének csattanója: „Vissza a középkorba!”

<sup>50</sup> *Österreichs Illustrierte Zeitung*, 1916. január 9. 346.

<sup>51</sup> *Österreichs Illustrierte Zeitung*, 1916. augusztus 27. 1088.

<sup>52</sup> SIPOS, 1916. 72.



*Felhasznált irodalom és rövidítések*

**BALOG**

2009 STEMLERNÉ BALOG Ilona: *Történelem és fotográfia*. Budapest, Osiris, 2009.

**BENDA**

1917 BENDA Jenő: Az uszító sajtó. *Huszdik Század*, 5. (1917) 11. sz. 297–309.

**BENJAMIN**

1929 BENJAMIN, Walter: Worüber sich unsere Großeltern den Kopf zerbrachen. In: BENJAMIN, Walter: *Gesammelte Schriften*. 4. köt. Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1983. 622–623.

**BIHARI**

2008 BIHARI Péter: *Lövészárkok a hátországban. Középosztály, zsidókérdés, antiszemitizmus az első világháború Magyarorszáján*. Budapest, Napvilág, 2008.

**BUZINKAY**

1983 BUZINKAY Géza: *Borsszem Jankó és társai. Élclapok és karikatúrák*. Budapest, Corvina, 1983.

**EHRENPREIS**

2005 EHRENPREIS, Petronilla: *Kriegs- und Friedensziele im Diskurs. Regierung und deutschsprachige Öffentlichkeit Österreich-Ungarns während des Ersten Weltkriegs*. Innsbruck–Wien–Bozen, Studien-Verlag–Institut für Geschichte–Universität Wien, 2005. (*Wiener Schriften zur Geschichte der Neuzeit*, 3.)

**FISCHER**

1973 FISCHER, Doris: *Die Münchner Zensurstelle während des Ersten Weltkrieges. Alfons Falkner von Sonnenburg als Pressereferent im Bayerischen Kriegsministerium in den Jahren 1914 bis 1918/19*. München, PhD-értekezés (Ludwig-Maximilians-Universität München) 1973.

**HARRASSER**

2009 HARRASSER, Karin: Összeszerelve. Protetikus alakzatok a két világháború között. Ford.: Kurdi Imre. In: *Tömegek és ünnepek. A nyilvánosság ritusai a közép-európai modernségben*. Szerk.: CSÚRI Károly – OROSZ Magdolna – SZENDI Zoltán. Budapest, Gondolat, 2009. 288–310. (*Mű-helyek*, 8.)

**HEESEN**

2006 HEESEN, Anke te: *Der Zeitungsausschnitt. Ein Papierobjekt der Moderne*. Frankfurt am Main, Fischer, 2006. (*Fischer-Taschenbücher*, 16584.)

**KLEEDORFER**

1997 KLEEDORFER, Jutta: Kinder- und Jugendzeitschriften in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. In: *Geschichte der österreichischen Kinder- und Jugendliteratur vom 18. Jahrhundert bis zur Gegenwart*. Hrg.: EWERS, Hans-Heino – SEIBERT, Ernst. Wien, Buchkultur-Verlag, 1997. 68–73.

**KÖVÉR**

2006 KÖVÉR György: Seiffensteiner Salamon lidérces álmai. *2000*, 18. (2006) 7–8. sz. 54–61.

**KUN**

1966 KUN Erzsébet: *A rejtvény*. Budapest, Gondolat, 1966.

**LIPTÁK**

- 2002 LIPTÁK Dorottya: *Újságok és újságolvasók Ferenc József korában. Bécs – Budapest – Prága.* Budapest, L'Harmattan, 2002.

**MERSCH**

- 2006 MERSCH, Dieter: Visuelle Argumente. Zur Rolle der Bilder in den Naturwissenschaften. In: *Bilder als Diskurse, Bilddiskurse.* Hrsg.: MAASEN, Sabine – MAYERHAUSER, Torsten – RENGGLI, Cornelia. Weilerswist, Velbrück, 2006. 95–116.

**MUCSI**

- 1984 MUCSI Ferenc: Sajtó és cenzúra Magyarországon az első világháború idején. *Történelmi Szemle*, 27. (1984) 1–2. sz. 192–202.

**NAGY**

- 1915 NAGY László: *A háború és a gyermek lelke. Adatok a gyermek értelmi, érzelmi és erkölcsi fejlődéséhez.* Budapest, Eggenberger-féle Könyvkiadóvállalat, 1915.

**RÓNAI**

- 1916 RÓNAI Zoltán: A modern sajtó és a háború veszedelme. *Huszedik Század*, 4. (1916) 1. sz. 63–66.

**SCHENCK**

- 1973 SCHENCK, Eva-Maria: *Das Bilderrätsel.* Hildesheim–New York, Olms, 1973.

**SIPOS**

- 1916 SIPOS Ignác: A cenzuráról és a cenzorokról. *Budapesti Újságírók Egyesülete Almanach* 12. (1916) 70–72.

**THOMA**

- 1992 THOMA, Christoph: *Das „wohltemperierte Kind“.* Wie Kinderzeitschriften Kindheit form(t) en. Frankfurt am Main, Peter Lang, 1992. (*Europäische Hochschulschriften*, Reihe 22, Soziologie, 228.)

**VÖRÖS**

- 2011 VÖRÖS Boldizsár: „Ha gombóccal hajigálnak / el is megyek katonának”. Háborús gyermekjátékok Magyarországon 1914–1918. *A Hadtörténeti Múzeum Értesítője*, 12. (2011) 127–137.

**WINTERSTEINER**

- 1997 WINTERSTEINER, Werner: Imperialismus mit Herz. Österreichische Kinder- und Jugendzeitschriften am Vorabend des 1. Weltkriegs. In: *Geschichte der österreichischen Kinder- und Jugendliteratur vom 18. Jahrhundert bis zur Gegenwart.* Hrsg.: EWERS, Hans-Heino – SEIBERT, Ernst. Wien, Buchkultur-Verlag, 1997. 74–85.

Molnár Dániel

## Szocialista bohóckáderek Kísérlet a bohóctréfák sematizálására, 1949–1953

„...mint a Könnyűszórakoztatási Nemzeti Vállalat egyik vezetője, ilyféle parancsokat adott az éhes íróknak: Hozzon be holnapra három bohóctréfát a tagosításról!”<sup>1</sup>

A KLASSZIKUS BOHÓCTRÉFÁK HUMORA művészi szempontból öncélúnak mondható, mivel egyetlen célja a lehető legnagyobb nevetés kiváltása a közönség soraiban. Ennek eléréséhez minden eszköz megengedett: a többi bohócfigura bántalmazása, még az „önként” jelentkező néző megalázása is, hiszen a legszebb öröm a káröröm. A nevetetés állandó eszköztára és mintázatai (bemutatás, megerősítés, kivétel; a meglepetés, az ellentét; stb.) mellett gyakran csak a téma módosul annak megfelelően, ami az aktuális közönséget megnevettetheti (a nézői igények változása miatt a régebbi tréfák már nem feltétlenül hatnak humorosan). A mára klasszikussá vált *entré*ket, *passzáz*sokat<sup>2</sup> eredetileg nem írták le. A bohócok – drámapedagógiai kifejezéssel élve – közös dramatizálás során építették fel a jeleneteket (Európában ma ez ritka, de az ötvenes években még a cirkuszokban gyakran egész bohóccsoportok dolgoztak együtt – az Amerikai Egyesült Államokban ma is ez a jellemző). Ezek körbejártak a szaktársak között, fejlődtek, csiszolódtak a használat során, így alakult ki például a „vizes *entré*”, a „fényképész *entré*” vagy a „tükör *entré*”. A tárgyalt korszak bohócai a második világháború előtt csak ezeket a hagyományos tréfákat játszották. Ők is úgy váltak bohóccá, mint a legtöbben: saját zsánerükből kiöregedve már csak a minőségben maradhattak a porondon. (Kivételesen számított, ha valaki egész életében bohócként dolgozott; ilyen volt Domonkos Zoltán, azaz „Deddy”, a Fővárosi Nagycirkusz bohóca.)

A következő részlet egy hagyományos bohóctréfa. Ez egy ma már közismertnek nem mondható *Grock-entré*,<sup>3</sup> amelyről 1931-ben filmfelvétel is készült.<sup>4</sup> A szöveget a Magyar Cirkusz és Varieté Vállalat levéltári anyagában találtam a hatvanas években összegyűjtött és lejegyzett bohóctréfák között.<sup>5</sup> Hogy értsük a szöveget, meg kell

<sup>1</sup> FALUDY, 1998. 71.

<sup>2</sup> *Entré* (fr. 'belépő'): A bohócszámok egyik fajtája; hosszabb, teljes értékű bohócszám, ellentétben a *passzáz*szal, amely egy rövidebb, két produkció közötti váltást kitöltő cirkuszi műsorszám.

<sup>3</sup> Charles Adrien Wettach, művésznevén „Grock” (1880–1959): a cirkusztörténet egyik legnépszerűbb zenebohóca.

<sup>4</sup> *Grock: La vie d'un grand artiste* (1931). Rendezte: Carl Boese.

<sup>5</sup> *Grock entréja*. MNL OL, XXIX-I-3. 64. d. Az irat tanúsága szerint a szöveg forrása a *Le Cirque dans l'Univers* című francia szaklap. A fordítás alapján biztos, hogy a fordító nem látta a filmfelvételt.

különböztetnünk a bohóc két alaptípusát. Az *auguszt* a leggyakrabban előforduló szerep, a „bohóc” szó hallatán általában erre a típusra asszociálunk: paróka, tarka és bő ruha, sok smink, elnagyolt mozgás, tompaság jellemzi. Partnere általában a homlokegyenest ellenkező karakterű *clown*, akinek az arca és a ruhája fehér, gazdagon díszített, mozgása kifinomult. A két figura testesíti meg a „kisember” és a „kiváltságos ember” ellentmondásos viszonyát. A két szereplő közül Grock figurája *auguszt* volt, partnere pedig, akire itt csak „X”-ként hivatkoznak, *clown* típusú figura.

(Mimika. [Grock] Közeledik a zongorához, megigazítja a széket, a távolságot próbálgatja, eltölti<sup>6</sup> a zongorát, hogy közelebb legyen a székhöz, stb.)

X: De mondja meg, maga mit csinál? (X fogja a széket és odaviszi a zongorához)

G: Így tényleg egyszerűbb.

X: Mindenesetre kevesebb fáradtsággal jár.

G: Levehetem a kalapomat?

X: Kérem.

G: Nem mondaná meg, hogy ott fent mit játszak?

X: Valami klasszikusat.

G: Kitől?

X: Klasszikusat.

G: De mégis kitől?

X: Lehet Beethoven, Mozart, vagy Haydn.

G: Vagy Félix Potin? (egy francia humorista)<sup>7</sup> Én tudom jól, hogy mi kell a közönségnek. Na megyek, játszom valamit.

X: Nagyszerű, gyereünk. (Grock a vonóval vakarja a hátát, X felkapja dühösen a vonót, de az a hátán ragad.)

G: Jaj, de jól vakar, vakarjon tovább.

X: Maestro! (Grock visszamegy a zongorához, leül, és elkezd számolni a billentyűket.)

G: Kettővel több van. (Megdörzsöli a kezeit és elkezd játszani. A zongora teteje a kezére esik. Elkezd sírni, és simogatja a kezeit.)

X: Mi történt?

G: (sír és fintorokat csinál)

X: Ez semmi, folytassa csak.

G: De nagyon fáj! (ujrakezdi a játékot, de a zongora fedele ujra az ujjaira esik. Ugyanaz a mimikai játék)

X: Mi van már megint? (sírás, kiabálás) Hogyan? Mi van? Nem értek egy szót sem.

G: Én sem.

X: Akar végre velem játszani, vagy sem?

G: De ez a fránya fedél mindig az ujjaimra esik, ha játszom.

X: Vigyázzon.

G: Ezt előbb is mondhatta volna. (Ujra játszik, ezuttal a lábával)

X: Mi az, maga a lábával játszik?

G: Hát nem játszhatok kesztyűben.

X: Vegye le.

G: Pont ezt csinálom.

X: Gyorsabban!

G: Az nagyon nehéz.

X: Nehéz, nehéz, hogyan?

G: Ha én mondom...

<sup>6</sup> A dokumentumokat az eredeti ortográfia megőrzésével, javítás nélkül közlöm.

<sup>7</sup> A fordító rosszul tudta, Félix Potin (1820–1871) francia üzletember volt, aki a saját nevét viselő üzletláncot vezette.

X: *Dehogy is nehéz.*

G: *De ha mondom: nehéz. (Grock elkezdi játszani egy fehér labdával [a fehér kesztyűjéből gyúrja össze, egy kis zsonglőrjátékot mutat be vele, majd megtréfálja X-et]) Ujra kezdjük?*

X: *Igen, kezdjük kérem.*

G: *Igenis. (Grock hamisan játszik és X a hátára üt a vonóval. G. felugrik a zongora mellől, felkapja a billentyűket fedő részt és a manézsban<sup>8</sup> kergeti X-et.)*

A jelenet egyrészt az „X” által képviselt kifinomult világ paródiája, amelyben Grock esetlen figurája nem mozog otthonosan. Másrészt pedig számtalan ürügy kínálkozik arra, hogy Grock kis magánszámokat mutasson be, és ezzel szórakoztasson (például a kesztyűjáték). Helyzetkomikum és harsány testi humor váltakozik, amely a két figura gondolkodási sémáinak eltéréseire épül. A verbális humor csak másodlagos, a játék, a mimika, illetve a *slapstick*<sup>9</sup> rokonítható *gag*ek dominálnak. A szám elsősorban Grock független, önálló technikai bravúrjaira épül. (A vonóval, majd a zongorafedéllel való ilyesféle játék már-már klisészámba megy.)

A nézőszám-statisztikák alapján a cirkuszok, varieték – korabeli kifejezéssel élve: „népszórakoztató intézmények” – műsorai vitathatatlan népszerűségnek örvendtek,<sup>10</sup> az 1950-es évek kulturális életének, ha nem is feltétlenül meghatározó módon, de tényezői voltak. Tanulmányomban arra keresek választ, hogy a „népszórakoztató” nevezett intézmények közül a cirkusz szocialista közegbe való áttilesztése során mennyire tértek el a műsorok addigra kialakult, hagyományos gyakorlatformáitól, és ez mennyiben befolyásolta magukat az előadásokat. Mekkora szerepet kellett és lehetett biztosítani ezekben az előadásformákban a pártirányítás által a művészeti ágak szinte mindegyikében megkövetelt szocialista realizmusnak?

A hagyományosan magánkezdeményezésekre épülő, kereslet-kínálati törvények által szabályozott szórakoztatóipar irányításának és ellenőrzésének megszervezése komoly logisztikai és művészeti feladatot jelentett a kulturális szféra totális kontrolljára törekvő kultúrpolitikanak. 1950 és 1953 között több terv született a cirkuszok és az immáron vállalati formában dolgozó artisták minél szorosabb ellenőrzésére is.<sup>11</sup> Azonban az állandó és egységes társulat hiánya, az alkalmi munkaszerződések, illetve a sűrű helyváltoztatási kényszer mind olyan tényezők voltak, amelyek megnehezítették a terület kontrollját. Az új állami műsorszervező vállalatok nem voltak alkalmasak a magyar cirkuszélet teljes lefedésére, de a hatékonyságot hatásköri problémák és az óriási adminisztráció is hátráltatta. Ennek hátterében az állt, hogy nem alakult ki egységes irányító szerv, hanem több vállalat osztozott a területen 1954-ig, az Országos Cirkuszvállalat megalapításáig. A budapesti székhelyű intézmények – így a Fővárosi Nagycirkusz (FNC), valamint a varieték – a Fővárosi Népszórakoztató Intézmények (FŐNI, 1951-es megszűnte után közvetlenül a Fővárosi Tanács) ellenőrzése alá, a vándorcirkuszok pedig a Vidéki Népszórakoztató Nemzeti Vállalat (VNNV), tehát egy állami cég alá tartoztak. A cirkuszok 1949. szept-

<sup>8</sup> Cirkuszporond.

<sup>9</sup> Komikus játéktípus, melyben az eltúlzott, erőszakos cselekmény szolgál a humor forrásául (vö.: *physical comedy*).

<sup>10</sup> 1951-ben összesen 713 300 nézője volt csak a budapesti előadásoknak. ERDÉSZ, 1960. 323.

<sup>11</sup> A tervezett intézmények: Artistaműsorellátó Vállalat, Országos Központi Műsoriroda, Cirkusz Központ, Országos Cirkusz Vállalat. A központosításról és a cirkuszok államosításáról bővebben lásd: MOLNÁR, 2012.

temberi államosítása és vállalati formába való átszervezése azonban nem jelentette azt, hogy párhuzamosan a Népművelési Minisztériumban (NM) lerakták volna egy új cirkuszművészet vagy előadói stílus alapjait. Az államosítások után nem néztek szembe azzal, hogy az eredetileg szépirodalomi eredetű, verbális tabukkal és toposzokkal meghatározott szocialista realista szabályrendszer mennyire alkalmazható egy nem verbalításra épülő szórakoztató művészeti ág esetében. Pedig a cirkusz sematizálása különösen problémásnak bizonyult.

A cirkuszműsor átpolitizálása, illetve az azt kísérő elvi bizonytalanságok, melyek a cirkusz irányításában jelen voltak, legtisztábban a bohócszámokban érhetőek tetten. Ugyanis a cirkuszműsor alapjában véve látványosság, a prózai részek elenyészőek,<sup>12</sup> és egyetlen olyan zsáner van, amelynek fontos eleme a próza, esetleg teljes egészében arra épül: a bohócé. A bohócok minden cirkusz műsorának elengedhetetlen részét képezik, fellépésük az egyik legjobb nézőcsalogató elem. Tehát verbalitásuk miatt ezeket a számokat volt érdemes politikai mondanivalóval megtölteni. Ezt először az FNC vezetősége ismerte fel az 1950-es szezonban. Az évertékelő szerint: „A bohócok mulatságos produkciójuk közepette satirikus formában kifigurázták a nyugati imperialistákat, és a nemdolgozó, pénzt keresni akaró elemeket, s a többieket.”<sup>13</sup>

Joggal merülhet fel a kérdés, miért beszélünk elvi bizonytalanságokról, ha az élet minden területén másolandó példaként állt a szovjet gyakorlat? Noha az új vállalatokat beemelték az állami költségvetésbe, a cirkusz helyét nem sikerült megtalálni a pártállami szervezetben (a területről érkező beadványokkal gyakran 5-6 hónapig nem is foglalkoztak).<sup>14</sup> Az irányítók így egyszerűen nem jutottak hozzá a szovjet példához. Bárhogy próbálkoztak (elsősorban a Fővárosi Nagycirkusz),<sup>15</sup> sem szovjet artisták szerepeltetését, sem tanulmányút szervezését nem tette lehetővé az „egyre fokozódó nemzetközi helyzet”.<sup>16</sup> Jobb híján cirkuszfilmekből tájékozódtak.

Az ötvenes évek cirkuszvilágának három hatalmi pólusa az NM Színházi Főosztályán belül a Heitz György vezette Cirkusz Osztály, a Barton Nándor igazgatása alatt álló FNC és a Művészeti Dolgozók Szakszervezetének Artista Tagozata, amelynek élén Gervai Imre állt. A következőkben e három szerv különböző koncepcióit tekintjük át. Egyetértés csak egy dologban volt: bohóctréfákat erre szakosodott íróknak kell írniuk.

### *A két cirkuszvállalat bohóckoncepciója*

Mínthogy nem volt mindegy, mit és hogyan tesznek nevetségessé, ezért a bohóctréfák írását biztos tollú és politikailag megbízható szerzőkre kívánták bízni. A varieté esetében Szenes Iván egészen korán javaslatot tett munkásírók alkalmazására a

<sup>12</sup> A konferanszié alkalmazása a cirkuszban nem kötelező, de megengedett. A korszakban a műsorvezető az FNC műsorpolitikájában az átpolitizálás egyik eszköze volt. (Állandó alkalmazását Szekeres József is műfajszerűtlennek ítélte. SZEKERES, 1966. 61.)

<sup>13</sup> Jegyzőkönyv a szezonzáró társulati ülésről, 1950. szeptember 30. BFL, IV. 1521. 1. d.

<sup>14</sup> Feljegyzés, 1950. március 27. BFL, IV. 1521. 19. d. FNC-FŐNI Szervezeti felépítés. Személyzeti ügyek és névsorok. Levelezés.

<sup>15</sup> Feljegyzés, 1950. március 27. BFL, XXIII. 114. 4. d. 175\235.

<sup>16</sup> Simonyi Frigyes levele az NM Üzemgazdasági Osztályára, d. n. (valószínűleg 1950. október 24.) MNL OL, XIX-I-3-a. 140. d. 10081-VI-16-1950.

könnyű műfajban.<sup>17</sup> Konkrétan ekkor még nem merült fel, hogy szépírók is foglalkozzanak bohóctréfákkal.<sup>18</sup> Bár az értekezleten a Fővárosi Nagycirkusz igazgatója, Barton Nándor is jelen volt, a Fővárosi Tanács részéről Szőnyi József főként az esztirádok<sup>19</sup> írói számára javasolta a következő témákat: „A műsor a Békeharc kérdését kell, hogy mozdítsa elő. [...] Ne csak a külpolitikával, de a belpolitikával és a belső ellenséggel is foglalkozzunk, áruhalmozó, kulák, jampec, kozmopolitizmus, étlapok, artisták angolos nevei, stb. [...] Az ellenség leleplezése a fontos kulturális vonalon is, kipécézni képkiallítás alkalmával, aktuális képek, tréfák, iratni Karatinthy féle [sic!] paródiát.”<sup>20</sup> Eme instrukció alapján Barton Nándor szeme előtt egy olyan bohóccsoport képe lebeghetett, melynek tagjai inkább színészek, akik megadott témák feldolgozó szépírók szövegeit adják elő: „Rátérve részleteiben a szöveges műsorra: elsősorban a bohócszámokat erősítjük meg szakmailag és politikailag egyaránt. [...] Domonkos Zoltán szakmailag kidolgozza a bohócszámokat, a jó szöveget a Művészeti Osztály részéről kijelölt író fogja hozzá megírni. Ennek a munkának elkezdése sürgős, mert az írónak meg kell beszélnie a számot a bohócokkal, meg kell írni, be kell próbálni. Minderre két hónapunk van. Vogel Eric<sup>21</sup> segítségét is igénybe vesszük a bohócszámoknál, mert a kosztümöknél és sminknél tekintettel leszünk a figurák jellemábrázolására.”<sup>22</sup> Már a kosztümök kidolgozásával, azok szépségével és eredetiségével meg akarjuk fogni a közönséget.”<sup>23</sup>

A tradicionális cirkuszi dramaturgia szerint a jellemábrázolás a színész feladata; bár a bohócnak is lehet figurája, de az inkább egy kabaréfigurára hasonlít, inkább típus, mintsem jellem. Azonban az 1951-es munkaterv szerint az államosított cirkusz irányítói összemosásák e két művészeti ágat: „Az énekes bohóc, a bohócok, és a színész számok a külső és belső ellenség, az ellenséges ideológia elleni harc népszerű művészei lesznek. Felvesszük a kapcsolatot az Írószövetséggel, hogy ne a mult rendszer fertőzéstől irtóval keljen dolgozni.”<sup>24</sup> Tehát az írószövetségi tagság által szűrt, politikailag megfelelő embereket akartak erre a célra keresni. Novemberben a VNNV, amely szintén érzekelte a problémát, javaslatot nyújtott be Kende Istvánnak, a minisztérium Színházi Főosztálya vezetőjének, hogy hirdessenek pályázatot politikailag

<sup>17</sup> Osztályvezetői értekezlet, 1950. szeptember 19. BFL, IV. 1521. 1. d. Osztályvezetői értekezletek és napi eligazítások.

<sup>18</sup> Hogy az írók között mekkora volt az érdeklődés, jól mutatja az alábbi jegyzőkönyvrészlet. „Drumár elvtársnő beszámoló a Vidéki Népsz. Váll. írói értekezletéről. Tapasztalata szerint az írók nem szívesen foglalkoznak a könnyű műfajú művek megírásával. Ezt a tényt bizonyította, hogy 120 meghívott közül cca. 15 író jelent meg. [...] Gervai elvtárs kifejti, hogy félnek ehhez a területhez hozzányulni, mert ez igen veszélyes terület, mert a legtöbb politikai képzettségre itt van szükség, mert a legszélesebb tömegek látogatják úgy Varietét, mint a Cirkuszt. Járatlan ez az ösvény és nem merik kockáztatni, hogyha egy darab nem sikerül az ő nevük alatt jöjjön ki.” Artista vezetőségi ülés jegyzőkönyve, 1951. november 2. PIL, XII. 40. f. 70\1951. ő. e. p. 41.

<sup>19</sup> Varietészerű, vegyes műfajú számokból összeállított alkalmi műsor, amelyben a rövid ének- és zeneszámok dominálnak.

<sup>20</sup> Osztályvezetői értekezlet, 1950. október 14. BFL, IV. 1521. 1. d. Osztályvezetői értekezletek és napi eligazítások.

<sup>21</sup> Vogel Eric (1907–1996): a magyarországi színházak és varieték talán legtöbbet foglalkoztatott díszlet- és jelmeztervező mestere.

<sup>22</sup> Ez a jellemábrázolási igény persze a korszak sematizmusába illő „jellemekre” vonatkozik.

<sup>23</sup> Anyag a Fővárosi Nagycirkusz helyzetének megvitatásához, 1951. BFL, IV. 1521. 19. d. Fővárosi Nagycirkusz.

<sup>24</sup> A Fővárosi Nagycirkusz működési terve 1951. április–júniusra, valamint a további időszakra, 1951. március 27. BFL, IV. 1521. 19. d. FNC-FÖNI Szervezeti felépítés.

megfelelő bohóctréfák, cirkuszi szövegek írására.<sup>25</sup> Hogy ezt milyen módon képzeli a vállalatvezető, arról nem derülnek ki részletek. Tanácsokat nem kap, kivéve, hogy tartsanak írói ankétot, és ott, szigorúan az Írószövetség közreműködésével, tárgyalják meg a jövő évi műsoranyagot. A vállalat foglalkoztasson írókat, akik a bohócok bevonásával dolgozzanak, munkájukat pedig egy állandó dramaturg segítse. Ilyen poszt azonban nem volt a vállalatnál, mert a műsorokat – a háború előtti hagyományt követve – a „mindenes” igazgató-rendezők állították össze. A VNNV kezelésében álló tizenegy vándorcirkusz esetében is a direktorok feleltek a programért. A klasszikus cirkuszműsor dramaturgiája ugyanis meglehetősen egyszerű. A műsor összeállításánál alapvetően a számok dinamikáját veszik figyelembe (a legfőbb rendezőelv, hogy a dinamikus és statikus számok esztétikusan váltsák egymást), továbbá azt, hogy a lehető legrövidebb ideig tartson a számok közötti átállás. Kiemelt jelentőséggel bír a finálészám (általában a legerősebb szám), mert annak emlékével távozik a közönség a cirkusból. Bármiféle keretjáték, történet alkalmazása már a revü felé tolná el a műsort, de a műfaji határok – éppen a laza szerkezet miatt – igen képlékenyek. A fent említett pályázati terv is csak azt a célt szolgálta volna, hogy ideológiai kérdésekben szülessen egységes állásfoglalás.

Ezt hivatalosan a minisztérium is helyesnek találta, de nem kívánt ezzel foglalkozni. A szakszervezet 1952. december 10-re bohócankétot hívott össze, hogy a közlegő kategorizálás (minősítés, bérbesorolás) kapcsán némi segítséget nyújtson a bohócoknak. A jegyzőkönyv létszámot nem említ, azt tudjuk, hogy Gervai Imre, az Artista Tagozat elnöke és a szakma *doyenje*, Domonkos Zoltán vezette a megbeszélést.

*„[Domonkos] ismerteti a bohóc entrékkal kapcsolatos követelményeket. A kategorizáló bizottság nem annyira a szöveget fogja tekinteni bírálata tárgyául mert az entréknak a szövegét az íróktól kapják, hanem az előadás módját és az entré előadásához feltétlen szükséges színészi produkciót. Továbbá az entrében előforduló technikai cselekményeket (akrobatika, bűvészet, zene). Fel lehet használni a bemutatásra a régi entréket is, de természetesen, a jókat. Felhívja a kollegák figyelmét hogy nekünk is szakítani kell az izléstelen bohóctréfákkal, és nekünk is a realista alapján kell haladni [sic]. Vannak bohóctréfák, amik régiek, de egy kis átdolgozással fel használhatók. Vigyázni kell, hogy a bohóctréfa ne öncélú legyen, nevettetés szempontjából, hanem valami eszmei tartalma legyen. De mint említette ez az írók feladata.*

*Ismerteti a maszkírozás kérdését, és a bohócok öltözkéivel kapcsolatos problémákat. Az össze vissza kent maszknak természetesen el kell tünni, valószínűtlenül összekent ábrázattal nem szolgálják a realista művészetet. Ugyanugy kell a maszkírozást is alkalmazni, mint a színházaknál a szerepekhez alkalmazkodva. Lehetőleg jellegzetes figuráknak az alakításával próbáljuk ezt a műfajt szolgálni. Ami a bohócosztümöket illeti, a bő ruha és nagy cipő maradhat, de a ruha ne legyen tarka sokszínű, ne legyen karneováll jellegű. Ezek a szempontok az első időben furcsán, szokatlanul fognak a szaktársakra hatni, de rövid idő után be fogják látni, hogy a multban használt bohócmaszkok és kosztümök teljesen fölöslegesek ahhoz, hogy a közönséget művészileg szórakoztassuk.”<sup>26</sup>*

Tehát ideológiával kellett megtölteni a bohóctréfákat, ami által a szatírához és a paródiához közelítették azokat. A maszkokat és a ruházatot szintén egyszerűsíteni kellett, így a műfaj közeledett a színház felé is. A cél a közönség magasabb szintű

<sup>25</sup> Simonyi Frigyes levele az NM-hez, 1951. október 24. MNL OL, XIX-I-3-a. 107. d. Cirkuszok, varieték, revük irányítása és ellenőrzése, 1951. 5563\20-65.

<sup>26</sup> Bohóccértekezet jegyzőkönyve, 1951. december 10. PIL, XII. 40. f. 70\1951. ő. e. p. 67.



szórakoztatása lett.<sup>27</sup> E követelmények egyet jelentettek a hagyományos cirkusztól való eltávolodás szándékával. Nehéz megállapítani, hogy ezek közül melyek Domonkos saját szakmai gondolatai, mivel hasonló törekvést láthattunk a Barton vezette FNC-ben is.<sup>28</sup>

### *A Népművelési Minisztérium bohóckoncepciója*

A fentiekhez képest Kende István a *Szabad Népb*ben alapvetően másként határozta meg a bohóc szerepkörét, és egy középutas megoldást javasolt:

„A mai bohóc nagy feladata megteremteni az új, élesen bíráló, kacagató bohócot, aki nem kacagtat kevésbé, mint vásári őse, aki kíméletlenül korbácsolja életünk hibáit, kinőveseit, kifigurazza a múltból itmaradt elemeket. Bohóc-művészetünk terén jutottunk még a legkevesbé előre, ezen a területen viszonylag legtöbb még a teendő (bár vannak kiváló tehetségű bohócaink, mint pl. az idős Luka János) legjobb bohócaink is sokszor az öncélú nevetetést, az üres helyzetkomikum kihasználását tekintik feladatuknak. Cirkuszaink műsorát gyakran bosszantóan ostoba »tréfák« rontják meg. Mégis fejlődés ezen a téren is mutatkozik, és bohócaink is egyre inkább szolgálják új életünk céljait: számaik a felelősségtől rettegőket, a női munka ellenzőit, a kozmopolitákat, a jampeceket, stb. gúnyolják. S ha még ezekben a jobban sikerültebb, átgondoltabb és hasznosabb (bár még elég ritka) számokban is túlzottan és szinte kizárólagosan a durva helyzetkomikum adottságait használják ki, ez főleg azért van, mert gyengén állnak azon a téren, amely nélkül pedig igazi bohóc nincsen: a színészi alakítás terén. Kalinyin írja,<sup>29</sup> hogy »a cirkuszban a legjobb szám a tehetséges bohóc, aki népi humorral tudja megnevetetni a tömegeket. Ez a legnehezebb színházi szerep, amely kétségbevonhatatlan tehetséget kíván... könnyedén, észrevétlenül mintegy könnyű időtöltésen keresztül valóban kultúrát visz a néptömegek közé«. Nem elegendő hát a kacagató ugrások, esések akrobatikusan ügyes sorozatát keverni a bohóc műsorába, bár ezeket teljesen száműzni is hiba lenne. De nem szabad eltúlozni, öncélúvá tenni, hanem a mondanivaló szolgálatába kell állítani, és ugyanakkor jellemábrázoló színészi munkával párosítani. Éppen ezért helyes kezdeményezés, hogy újabban színművészeink is helyet találnak a budapesti cirkuszporondon. Latabár Kálmán, Feleki Kamill érdemes művészeink, és mások szerepeltek az idei évadban bohóctréfáikkal – és éppen nekik kell elsősorban bizonyítaniuk, hogy műfajuk kacagtatni és tanítani, bírálni, és gúnyolni egyaránt képes.<sup>30</sup>

Kende szerint szükség van az eszmei tartalomra, a pusztá nevetetés nem elegendő a korszak ideális bohóca számára. Azonban ennek az ideológiai töltetnek is a hagyományos cirkusz műfaji határain belül kell maradnia. Helyesnek látja a

<sup>27</sup> Körülbelül hasonló figurát játszik Latabár Kálmán Peti bohóc szerepében az 1954-es *Fel a fejvel!* című vígjátékban, különösebb smink vagy kosztüm nélkül, de mellékszereplőként jelen vannak a hagyományos bohócok is.

<sup>28</sup> Barton az ezt megelőző időszakra így emlékszik vissza: „Nagyon siralmas volt a helyzet különösen a bohócknál. a [sic] bohócok voltak a népbuítítás és izléstelenség képviselői a porondon. Rikítóan kimázolt arccal, tarka ruhákban, idióta módon, ostoba sok esetben obszcén formában »szórakoztatták« a közönséget.” Jelentés az artistaművészet fejlődéséről, 1959. augusztus 22. MNL OL, XXIX-I-3 63. d. Magyar Cirkusz és Varieté Vállalat. Cirkuszművészeti osztálytól kapott iratok.

<sup>29</sup> Nem találtam nyomát.

<sup>30</sup> KENDE, 1952.

komikus színészek szerepeltetését, akik példaként szolgálhatnak a későbbi színész-bohócok számára, tehát elfogadja a szórakoztató műfajokon belüli kimondatlan hierarchiát. A Kende által felvázoltak azonban kívül esnek a cirkusz műfaji keretein. Amit Latabár és Feleki előadtak, biztosan nem bohóctréfa volt, hanem saját vagy más által megírt monológ, olyan jelenet, mely inkább a kabaré műfajába tartozik.<sup>31</sup> Valószínűleg azért szerepeltették őket, mert a közönség kedvencei voltak, és mert tudták, velük nem lehet hibázni, de egy elveknek nem megfelelő bohóctréfával könnyen. A tréfák megírása Kende szerint is az írók feladata, és nem a bohócoké:

*„Íróink segítségére is szükség van a bohóctréfák megírásában. Ne tekintsek ezt a száz-  
ezreket vonzó műfajt valami »ranton aluli« feladatnak. És szükség van nem utolsósorban  
színházi rendezőinkre, akik bohócaink számait nyilván elmélyültebbé tudnák tenni, bár  
megállapítható, hogy e téren nem csak rendezőink húzódoznak a bohócoktól, hanem egyes  
cirkuszvezetőink és művészeink is a színházi rendezőktől, mert a bohócok művészetét valami  
»más«, a színházi ember részére kellően nem érthető »különleges« dolognak tartják. Ezt a  
káros elméletet sürgősen el kell vetni, mert bohócművészetünk megrekedése multhatatlanul  
egész cirkuszművészetünk megrekedését vonhatja maga után.*

*Bohócainknak és egész cirkuszművészetünknek bátran hozzá kell nyúlnia nagy, bár eléggé  
fel nem tárt hagyományainkhoz.<sup>32</sup> Egyelőre e téren még uralkodik bizonyos zavar. Bohócaink egy  
része például pusztán a külsőségek megváltoztatásával keresi az új bohócművészetet. A bohóc-  
ruha és maszk teljes száműzésében látják az »újat«, ahelyett, hogy a külsőségek hagyományos  
útját nem megtagadva, hanem helyes irányba fejlesztve, a tartalomhoz alakítva, elsősorban a  
belső tartalom megváltoztatásában s a munka elmélyítésében keresnék meg a helyes utat.”<sup>33</sup>*

A terv összemosná a bohóc és a komikus alakját. A hierarchiának megfelelően a „kulturáltabb” színház eszközeivel akarja a bohócszámokat átalakítani. Ugyanakkor tagadhatatlan a két terület képviselőinek egymástól való idegenkedése. A bohócok szakmai tapasztalataik alapján tudják, hogy a tréfákhoz, de általában a cirkuszhoz sincs szükség színházi rendezőre. Ugyanakkor a színészek, rendezők is lenézték a cirkuszi szakmát. Az idézet végén Kende egyértelműen elveti a Barton-Domonkos-féle, fentebb kifejtett bohóckoncepciót.

### *A szakszervezet bohóckoncepciója*

Az artisták szakszervezeti vezetőjének, Gervai Imrének is más volt a véleménye a bohócokról: *„az új bohócműfaj kialakítása érdekében első és legfontosabb a jó írói mű, amit ezután az előadóművésszel átbeszélve, szorgalmas próbákon keresztül, olyan művészi alkotássá kell tenni, amely a maga környezetében nem tér el a bohóc műfajától, és funkcióját betöltve, típusábrázoláson keresztül, neveltetve nevel, és szórakoztat.”<sup>34</sup>* Tehát a külső író

<sup>31</sup> Hasonló Szekeres véleménye is. SZEKERES, 1966. 63.

<sup>32</sup> Ezek szerint Kende feltételezi, hogy a modern bohócoknak voltak „haladó” elődeik. A „kitalált hagyomány” nem egyedülálló a Rákosi-kori szórakoztatás történetében: Gáspár Margit a két világháború közötti hagyományok elfedése érdekében avatta a *mimusokat* (ókori színjátszókat) a magyar operett tradíciójává. GÁSPÁR, 1963.

<sup>33</sup> KENDE, 1952.

<sup>34</sup> Gervai Imre levele az NM-hez, 1953. január 1. MNL OL, XIX-I-3-a. 365. d. Színházak, cirkuszok, varieték ügyei, 1953. 8775-M-1-2.

által megírt szöveg a kiindulópont, viszont tekintettel kell lenni a műfajra, azaz a bohócoknak nem kabarészínésszé kell válniuk, hanem meg kell maradniuk eredeti szerepükben. Gervai tulajdonképpen a hagyományos gyakorlatforma mellett foglalt állást, de bevont volna külső szerzőket is.

A szakszervezeti vezető ezt úgy oldotta volna meg, hogy a Magyar Rádió műsorán futó, nagy népszerűségnek örvendő *Csinn-Bumm Cirkusz*<sup>35</sup> íróit kérte volna fel cirkuszi tréfák szerzésére is.<sup>36</sup> Javasolta továbbá, hogy ötvözzék a kettőt: az FNC egyik műsora vegye fel a *Csinn-Bumm Cirkusz* nevet, illetve az abban megismert bohócok neveit is. Ehhez támogatást is kapott a minisztériumtól. Heitz György<sup>37</sup> válaszából derül ki két újabb szempont, amit az NM helyesnek talál: „Az alkalmazás terén nehézséget okoz, hogy a Rádió sajátossága miatt a cirkusz hangulatot a régi torz beszéddel<sup>38</sup> akarják megvalósítani. Ez ellen viszont mi harcolunk. Megvalósítás esetén az eszmei mondanivalóra való törekvés a legfőbb tanulság.” Az említett torz beszédnek Heitz szerint helye lehet egy rádióműsorban, de a cirkusz porondján nem, holott erről ismerszik meg a bohóc és nem a jellemábrázoló képességéről. Nincs ismeretünk arról, hogy létrejött-e a közreműködés. Valószínűleg nem, ugyanis a Rádió nagyon ügyelt a saját márkájára. Amikor a nevet az egyik vidéki vándorcirkusz önhatalmúlag felhasználta a hirdetéseihez, a Rádió rögtön pert helyezett kilátásba.<sup>39</sup>

A továbbiak rekonstruálása a levéltári források alapján igen nehéz. Annyi bizonyos, hogy a kategorizálás után újabb problémák merültek fel az alkalmazás terén. A szakszervezet álláspontja az volt, hogy először a kategorizált artistákat kell szerződtetni, ezzel azonban a VNV<sup>40</sup> nem értett egyet: „Álláspontunk az, hogy a meglévő bohócok egyrésze alkalmatlan az új típusú eszmei mondanivalót kifejező bohóctréfa eljátszására, s ezért új bohóckáderek kinevelése szempontjából kísérletezésre van szükség. Bohóctréfainkban tehát fel kívánjuk használni a meglévő bohócok használható részét, kiegészítve olyan artistákkal, akiknek érzékük, hajlamuk és tehetségük van beszédes számok előadására és megfelelő humorral rendelkeznek. Természetesen ezeknek az artistáknak lekategórizálását kérni fogjuk azon műsorokban, ahol őket felléptetni kívánjuk.”<sup>41</sup> Ehhez az NM belső jegyzete: „Perassinó [Aranka, előadó]! Helyes a bohócok kategorizálása? Azt hiszem új módszer kell. Jól gondold meg, mert a VNV a maga igazát arra használná fel, hogy minden régi bohócat eldobjon [sic]. A Szakszerve. merev ragaszkodása a kat. lehetetlenné teszi új

<sup>35</sup> A Magyar Rádió 1951-ben indult hatalmas sikerű, heti rendszerességgel jelentkező gyermekműsora. A szereplőknek a korszak olyan színészei kölcsönözték a hangjukat, mint Komlós Vilmos, Pethes Sándor, Keleti László. A sorozat írói Szőnyi Zoltán és Leszkai András voltak.

<sup>36</sup> Gervai Imre levele az NM-hez, 1953. január 1. MNL OL, XIX-I-3-a. 365. d. Színházak, cirkuszok, varieték ügyei, 1953. 8775-M-1-2.

<sup>37</sup> Az NM Cirkusz Osztály vezetője, 1957-ben az FNC egyik ügyvezető igazgatója.

<sup>38</sup> A torz beszédet úgy kell érteni, hogy a bohóc a komikusabb vagy butább karakter érdekében elnyújt bizonyos hangokat, magasabb hangon beszél, esetleg rikácsol, hangsúlyozással vagy más módon változtatja el „civil” hangját. Ez a mindennapi beszédétől távol esik, azonban egy megfelelő figurának kiegészítője, jellemzője lehet. Egy buta bohóc beszélhet például lassan, nyújtott magánhangzókkal, egy filigrán figura hadarva, magas hangon, stb.

<sup>39</sup> Hajnal Elemér levele Solti Imrének, 1953. augusztus 27. MNL OL, XIX-I-3-a. 364. d. Színházak, cirkuszok, varieték ügyei, 1953. 8775-19-22.

<sup>40</sup> Az államosítás után a vállalatnevekben szereplő „nemzeti” szavakat elhagyták, így a Vidéki Népszórakoztató Vállalat lett a szervezet új megnevezése.

<sup>41</sup> Osváth István levele, 1953. január 23. MNL OL, XIX-I-3-a. 365. d. Színházak, cirkuszok, varieték ügyei, 1953. 8775-V-1-6.

erők felbukkanását. Javaslato kérék, Heitz." A minisztérium válasza egy új, ellenőrző minősítési forduló megtartását helyezte kilátásba, azok alkalmazásával, akik ezen a minősítésen megfeleltek, egyúttal engedélyezték azt is, hogy olyanokat állítsanak be, „kiknek ehhez tehetségük van”.<sup>42</sup> Valószínűleg azért, mert nem lett volna elég kategorizált bohóc a cirkuszokban. Heitz nem talált megoldást a saját maga által felvetett problémára. Az sem egyértelmű, hogy kiket értett „új erők” alatt: talán a következő bohócgenerációra gondol, akik már csak ebbe, a még ki sem kristályosodott szocialista realista hagyományba nőttek bele, vagy azokra, akikről most derül ki, hogy van tehetségük a szakmához.

### A szocreál bohóctréfa

A felvázolt elméleti bizonytalanságok lecsapódásaira szemléletes példákat lehet találni Eötvös Gábor (a *Van másik!* szám atyja) életrajzi könyvében. Itt lehet olvasni arról, hogy miként öltöztették őket át többször is a különböző irányítási szintek ideológiai álláspontjainak megfelelően.<sup>43</sup> A pontatlan szövegmondásnak komoly következményei lehettek az előadóra nézve. „Üzemünkben a hangulat aránylag elég jó, de nem mondhatjuk, hogy teljessen hiba nélkül vanna [sic!]. Hétfőn egy elég komoly hiba történt az előadásban, egyik bohóc Stefi (Szabadi István) munkája közben azt kellett volna mondania, hogy mi nem vagyunk bürokraták, ehejet azt mondotta, hogy mi nem vagyunk demokraták. Mi ezt megelőzően tudtuk, hogy a beállítottsága kifogásolható éppen ezért még jobban felfigyelünk rá sőt, ezek után a kinti életét is figyeljük.”<sup>44</sup>

Szekeres József *A Fővárosi Nagycirkusz története* című munkájában „kulákverő” és „Tito-ellenes” bohóctréfákat is említ.<sup>45</sup> A *Circus* című könyv szerint vita tárgya volt, viselhet-e a bohóc vörös parókát vagy sem.<sup>46</sup> Egy szocialista realista stílusú bohóctréfa szövege csak véletlenül maradhatott fenn a Magyar Nemzeti Levéltár Országos Levéltárának anyagában, ha ellenőrzés után nem küldték vissza a Vidéki Népszórakoztató Vállalatnak.<sup>47</sup> Egy ilyen mulasztásnak köszönhetően ismerhetjük az *Így már jó* című műsor egyik jelenetét, amelyben egy *auguszt* mesél viccet egy *clown*nak.<sup>48</sup>

*Auguszt: (vissza középre) Hát akkor kezdem. Amerikában a new-yorki Broadwayn találkozik két miniszter.*<sup>49</sup> *Mondjuk John és Jack.*

*Bohóc: (harsogva nevet) Óriási!*

*Auguszt: (odafordul) Mondja, mit röhög maga hülye! Várja meg a viccet! (folytatja) Jack látja,*

<sup>42</sup> Levél Osváth Istvánnak, 1953. január 30. MNL OL, XIX-I-3-a. 365. d. Színházak, cirkuszok, varieték ügyei, 1953. 8775-v-1-6.

<sup>43</sup> HARANGOZÓ, 1990. 64.

<sup>44</sup> Hangulatjelentés, 1953. szeptember 3. BFL, XXXV. 109. c. 74. ő. e. FNC MDP pártszervezet.

<sup>45</sup> Egy ma lappangó kéziratra hivatkozik, ami Barton Nándor birtokában volt. A címe: *A magyar cirkuszművészet fejlődése*. SZEKERES, 1966. 67.

<sup>46</sup> SZEKERES-SZILÁGYI, 1979. 165.

<sup>47</sup> *Így már jó... II. stagione*. MNL OL, XIX-I-3-a. 107. d. Cirkuszok, varieték, revük irányítása és ellenőrzése, 1951. 5563\20-70\1951.

<sup>48</sup> A szerző neve nincs feltüntetve.

<sup>49</sup> Ceruzával aláhúzza és „ember”-re javítva. A vicc értelmét ismerve sokkal hatásosabb az új szó, a „miniszter”-rel nem is érthető igazán.

hogy Johnnak be van a füle kötve. »Mi bajod?« kérdi. »Kihuzattam a fogamat« –feleli John.

Bohóc: (Más hangszert vesz elő és azon kacag)

Auguszt: (tajtékzik) Hallgasson! Várja meg a poént!! (A közönséghez) »A füleden keresztül huzzák ki a fogad? Miért nem a szájadon?!« Mire John így felel: »Hát meri valaki itt nálunk Amerikában a száját kinyitni?!« (Bohóc felé) Most nevethet! Vagy nem jó vicc?

Bohóc: (gyászos arccal) Óriási...! (újabb hangszeren kezd játszani)<sup>50</sup>

Nyilvánvaló, hogy a poén szempontjából az „Amerikában” szó felesleges, csak egyértelműsítésre szolgál. A közönség értelmezhetette ezt másként is, főleg az „itt nálunk” hangsúlyozása miatt. Ugyanígy a bohóc reakciója is arra utal, hogy az „itt nálunk” alatt nem Amerikát kell érteni.<sup>51</sup> A tréfa nagyon hasonlít a pesti vicc műfajára, amely gyakran politikai színezetű. Sok korabeli pesti vicc egy új társadalmi kontextusban – esetleges ellenzékiességénél fogva – természetesen nem kerülhetett színpadra, azonban néhány elem megváltoztatásával (pl. a helyszín) máris szalonképesé válhatott. Megfelelő előadásmóddal (hangsúly, gesztusok) azonban vissza lehet kódolni a tréfát az eredeti értelmére. A jelenet vége a következő:

Auguszt: Mit beszélgessek ezzel a fafejűvel? Hiszen ez csak zenélni tud?!  
Rendező: Annál jobb! Próbáljanak például együtt szerkeszteni egy megzenésített faliujságot! (el)

Auguszt: (bizalmatlanul a bohóchoz) Hallotta? Mi a véleménye?

Bohóc: Óriási! ...

Auguszt: És hogy gondolja? Mit játszana például azoknak, akik nem teljesítik a normát?

Bohóc: (A továbbiakban mindig különböző hangszereken játszik, mindig néhány taktust. Most válszul rákezd: »Nem vagy legény Berczi«)

Auguszt: Hát a karrieristáknak?

Bohóc: (Kecskebéka felmászott a fűzfára...)

Auguszt: (egyre jobban tetszik neki a dolog) És hogy szerkeszti ki azt, aki folyton elégedetlen és morog?

Bohóc: (Károg a varjú a jegenyén...)

Auguszt: És ha megkérdezik a véleményét a Marschal terrórl, mit fuj?

Bohóc: (Kitették a holttestet az udvarra...)

Auguszt: Mi a véleménye Amerika hangjáról?

Bohóc: »Boci, boci tarka, se füle se farka...«

Auguszt: (már lelkesedve) Hallja, maga nagyszerű ember! Mit gondol, mi vár azokra, akik a háborúra spekulálnak?

Bohóc: (»Szomorú vasárnap...«)

Auguszt: És a reakcióokra?

Bohóc: (»Rácsos kapu, rácsos ablak...«)

Auguszt: (Utánozza) Óriási!... Még csak azt zenélje el: Vajjon mire gondolhat Truman?!  
Bohóc: (»Most van a nap lemenőben...«)<sup>52</sup>

Itt a nevetést ismétléssel és fokozással igyekeztek kiváltani. Mivel a nevetetés mintázatai nem változnak, működhetett ez az *entré* korábban is, akár ugyanezekkel a nótákkal, úgy hogy más, nem feltétlenül politikai kérdéseket kellett feltenni. Technikailag egyetlen elemre kell odafigyelni, hogy a következő kérdés vagy válasz

<sup>50</sup> Így már jó... II. stagione. MNL OL, XIX-I-3-a. 107. d. Cirkuszok, varieték, revük irányítása és ellenőrzése, 1951. 5563\20-70\1951.

<sup>51</sup> Ha nem szerepelne a „gyászos arccal” instrukció, az „óriási!” önmagában egy boldog felkiáltás lenne, az értelme pedig kárörvendés az amerikaiak ellenében. Az instrukcióval azonban feltehetően ironikus színezetet igyekeztek kölcsönözni a mondatnak.

<sup>52</sup> Így már jó... II. stagione. MNL OL, XIX-I-3-a. 107. d. Cirkuszok, varieték, revük irányítása és ellenőrzése 1951. 5563\20-70\1951.

mindig frappánsabb legyen, mint az előző volt. Azonban ez egy bohóctréfa. A bevezetőben ismertetett Grock-tréfával összevetve szembevetendő a különbség: a fizikai humor teljesen hiányzik, a tréfában a szöveg dominál. A klasszikus *auguszt-clown* páros viselkedésbeli, hanghordozásbeli megkülönböztető jegyei eltűntek, helyettük bárki beszélgethetne – kis túlzással akár Hacsek és Sajó is. Az aktuálpolitika, illetve az új beszédmód teljesen elnyomja a klasszikus tartalmat. Az MNL OL anyagában fennmaradt műsor bevezető tréfája is a régi és új cirkusz közötti ellentétet dolgozza fel:

I. Bohóc: (Gerardot<sup>53</sup> utánozva) Gyere öregem, gyere mesélek egy csuda jó viccet...

I. Színész: Viccet mesélsz?

II. Bohóc: Csuda jó viccet...! Én már hallottam. Azóta naponta tízszer elmesélem magamnak és mindég olyan jókat nevetek rajta...!

I. Színész: Na meséld el gyorsan, én is szeretnék nevetni!...

I. Bohóc: Úgy kezdődik, hogy egy giliszta kidugja a fejét a földből...(nevet) Már csudajó!...(nevet és nem tud beszélni)

I. Színész: Ne nevsz, hanem meséld a viccet!... Egy giliszta kidugja a fejét a földből és aztán?...

II. Bohóc: Már csudajó! ... (kacag)

I. Bohóc: Tőle nem messze egy másik giliszta bújik ki a földből!... Mikor az első giliszta meglátja a második gilisztát, odaköszön neki: Jónapot kollega úr!.. Erre azt mondja a második giliszta: Miért köszön nekem, maga hülye?.. Nem látja, hogy én a maga másik vége vagyok? (nagyot nevet)

I. Színész: Ezen tudsz nevetni? .. Öregem ez nem vicc, hanem egy hatalmas butaság!..

I. Bohóc: Igazad van, ez egy örült marhaság.

II. Bohóc: És azt akarják, hogy elmondjuk minden este!..

I. Bohóc: Hát nem. Nem fogjuk elmondani!

II. Bohóc: Nem. Ha a fejük tetejére állanak – akkor sem!..

I. Színész: Nem hiszem...

I. Bohóc: Ha kétszer annyi gázsit<sup>54</sup> fizetnek akkor sem!..

I. Színész: Most már elhiszem...

Leonini: (Felmutatja három ujját)

I. Színész: Hogy háromszorosat. Ezt könnyű megfogadni – annyit úgysem adnak.

Rendező: (A nézőtéren megszólal) Mi ez? Mi van ott a színpadon? Magánbeszélgetést folytattok próba közben?... (Előre megy a színpadhoz)

II. Bohóc: Jó, hogy itt vagy!... Vedd tudomásul, hogy mi ezt a szerepet nem játsszuk el!... (leveszi a bohócpárókát)

I. Színész: Megörültél? .. Mi bajod van?..

II. Bohóc: Hogy mi bajunk? A verseny a bajunk!

Rendező: Miféle verseny?...

I. Bohóc: Az egész országban verseny folyik, és milyen verseny folyik minálunk?

I-II. Bohóc: (együtt) Butasági verseny...

II. Bohóc: Hogy kettőnk közül melyikőnk tud butábbat mondani, mint az előbbi műsorban...<sup>55</sup>

Ha a tréfát mint drámai szöveget elemezzük, akkor elsőként a szokatlan, belső téma tűnhet fel (egy cirkuszi próba). Az I. Bohóc Gerardot utánozza, akinek *auguszt*ként jellegzetes ruhája, sminkje volt. A típusát is gúnyolhatja, vagyis azt, hogy a tarka ruhás, alaposan sminkelt bohócok milyen rossz humorral játszottak. Társa le is veszi a párókáját, és visszautasítja ezt a szerepet. A bohócok és a rendező konfliktusa

<sup>53</sup> Gerard, teljes nevén Goudsmit Gerard Alfons (1880–1943): odesszai születésű közismert bohóc, aki Magyarországon telepedett le.

<sup>54</sup> Gázsit, fellépti díjat (fr. 'gage').

<sup>55</sup> Így már jó... II. stagione. MNL OL, XIX-I-3-a. 107. d. Cirkuszok, varieték, revük irányítása és ellenőrzése, 1951. 5563\20-70\1951.

értelmezhető ideológiai szemszögből: még mindig nincs meg számukra a kívánt és államilag elismert norma, amihez igazodni lehetne, és aminek segítségével a régebbi műsorok hibáit ki lehetne javítani (ezt az első színész megerősítő hozzászólása alá is támasztja). Azonban a jelenet olyan síkon is értelmezhető, hogy a beillesztett politikai mondanivaló az, amit a rendező mint a felettes hatóság képviselője (netán a vállalatvezetésre utalva) újra és újra elmondhat velük. Ezzel is folytatódik a jelenet, amelyben átmenet nélkül terelődik rá a szó a tréfák politikai töltetére:

*I. Bohóc: Tudod, mik a műsoraink? Selejtekt!...*

*II. Bohóc: És mi magunk is selejtekt vagyunk ezekkel a hülye szövegekkel...*

*Rendező: Szóval, mit csináljak veletek? Kidobjalak benneteket a szemétre?*

*I. Színész: Hát a selejt a szemétre való?*

*Rendező: Hát hová?... Talán a vitrinbe?*

*I. Bohóc: Mondd, hallottál te valamit a Gazda mozgalomról?*

*Rendező: Persze, hallottam!*

*I. Bohóc: Akkor tudnod kellene, hogy a Gazda mozgalom azt hirdeti, hogy a selejtet nem szabad eldobni, a selejtet át kell gyúrni, fel kell használni, hogy valami értékes dolog legyen belőle!...*

*Rendező: Jajj, most kezdem érteni, hogy mire gondoltok!...*

*I. Színész: Nem is vagy te olyan buta, mint amilyennek látszol!*

*Rendező: Azt akarjátok, hogy csináljak belőletek valami hasznos, értékes dolgot!*

*I. Bohóc: Azt bizony... Olyan műsort csinálj velünk, amire a közönség azt mondja: Így már jó!...*

*Rendező: Megpróbáljuk! Amit mondtál, az címnek is megfelel. Így már jó!...<sup>56</sup>*

Az *Így már jó* cím a fejlődés vagy változás végét jelzi. Igaz, ezt a véleményt a közönségtől várták (lásd: a bohóc utolsó mondatát), és ez vonatkozhat a nézőtérre ülő helyi pártvezetők véleményeire is. Azok ugyanis, ha a műsor rossz volt, levelet küldtek a Népművelési Minisztériumba a kifogásaikkal.<sup>57</sup> A dicsérő levelek általában a cirkuszok megrendelésére készültek.<sup>58</sup> A prológban meghirdetett új *ars poeticá*ból a közönség számára a fenti tréfa révén nem sok csapódhatott le, mivel a cirkuszvállalatok és artisták ügyei mind (az egyébként belterjes) szakmai körökön belül játszódtak le, például a vállalati vezetők megbeszélésein. A bemutatott bohóctréfák egyértelműen a verbalításra épülő kabarétréfák felé tolódtak el. Kellér Dezső írt hasonló felépítésű, az új témák és a műfaj nehézségeit feldolgozó kabarétréfát *Környezettanulmány* címmel.<sup>59</sup>

Hogy a fenti két átpolitizált tréfa stílusa és mondanivalója mennyire volt elterjedt, arról nem tájékoztatnak a források. Az azonban kijelenthető, hogy a „tökéletes” szocialista realista bohóctréfa jellemzőit nem sikerült megtalálni Magyarországon. Igaz, nem is keresték sokáig, hiszen a következő időszakban a társadalomra nehezedő pártállami nyomás enyhülésével egyre inkább csak közvetetten volt jelen a politika a cirkuszok porondjain is.

<sup>56</sup> *Így már jó... II. stagione.* MNL OL, XIX-I-3-a. 107. d. Cirkuszok, varieték, revük irányítása és ellenőrzése, 1951. 5563\20-70\1951.

<sup>57</sup> Itt az egyes pártszervezetek cirkuszról alkotott elképzelésétől függött, hogy milyen kritikát fogalmaznak meg. Ha az ő elképzelésük a látottnál több politikai tartalmat kívánt meg, akkor elégedetlenkedő levelet írtak. Lásd: azt az egész dossziényi levelet, melyek a szocialista ízlés nevében háborodtak fel a *Színes szöttes* és a *Zenés vásár* című műsorok kapcsán. MNL OL, XIX-I-3-a. 107. d. 5563-20-22\1951.

<sup>58</sup> Lásd: Spiegel Annie levele Heitz Györgynek, 1953. május 23. MNL OL, XIX-I-3-a. 365. d. 8775-v-1-21.

<sup>59</sup> Békeffi István – Kellér Dezső: *Környezettanulmány.* (Bemutató: Kamara Varieté, 1950. március 30.) OSZK SzT, MM 15.637.

*Felhasznált irodalom és rövidítések*

- BFL** Budapest Főváros Levéltára  
IV. 1521. Fővárosi Népszórakoztató Intézmények iratai.  
XXIII. 114. Budapest Városi Tanács Végrehajtó Bizottságának Népművelési Osztálya iratai.  
XXXV. 109. c. Magyar Dolgozók Pártja XIV. kerületi Politikai Bizottságának iratai. Fővárosi Nagycirkusz pártszervezete.
- MNL OL** Magyar Nemzeti Levéltár Országos Levéltára  
XXIX-I-3. Magyar Cirkusz és Varieté Vállalat iratai.  
XIX-I-3-a. Népművelési Minisztérium, általános iratok.
- OSZK SzT** Országos Széchényi Könyvtár, Színháztörténeti Tár  
MM 15.637. Kamara Varieté szövegkönyvei.
- PIL** Szakszervezeti és Politikátörténeti Levéltár  
XII. 40. Művészeti Dolgozók Szakszervezetének Artista Tagozata iratai.
- ERDÉSZ**  
1960 *Magyarország művelődési viszonyai 1945–1958.* Szerk.: ERDÉSZ Tiborné. Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, 1960.
- FALUDY**  
1998 FALUDY György: *Pokolbeli napjaim után.* Budapest, Magyar Világ, 1998.
- GÁSPÁR**  
1963 GÁSPÁR Margit: *A múzsák neveletlen gyermeke.* Budapest, Zeneműkiadó, 1963.
- HARANGOZÓ**  
1990 HARANGOZÓ Márta: *Van má-ásik! Eötvös Gábor élete.* Budapest, Stúdió-1, 1990.
- KENDE**  
1952 KENDE István: A bátorság és vidámság művészete. *Szabad Nép*, 10. (1952. augusztus 28.) 204. sz. 3.
- MOLNÁR**  
2012 MOLNÁR Dániel: Cirkusz és pártállam, 1947–1954. Államosítás és központosítás Magyarországon. *Zempléni Múzsza*, 12. (2012. tavasz) 1. sz. 61–70.
- SZEKERES**  
1966 SZEKERES József: *A Fővárosi Nagycirkusz története.* Budapest, Színháztudományi Intézet, 1966. (*Színháztörténeti Könyvtár*, 19.)
- SZEKERES–SZILÁGYI**  
1979 SZEKERES József – SZILÁGYI György: *Circus. Fejezetek a magyar cirkuszművészet történetéből.* Budapest, Magyar Cirkusz és Varieté Vállalat, 1979.



Kisantal Tamás

## Játsszunk történelmet! A számítógépes játékok történelemkoncepciói

*„Képzeljétek, a lányoméék nagy számítógépes játék rajongók, és van egy olyan játékuk, ami a középkori Firenzében játszódik. 3 dimenziós a játék, a grafika gyönyörű, nagyon érdekesnek láttatja az akkori firenzei épületeket. A jelentős épületek tökéletesnek néznek ki, de már a hitelesség az első kockáknál odavolt, mert a játék 1476-ban játszódik talán, de lehet, hogy 48-ban, mert sokat emlegették a Pazzikat, és a két főszereplő egy testvérpár, akik talán lehetnek a Medici fivérek. Mindenesetre még a történet nem egyértelmű, de nem is ez a lényeg, amiért írtam róla. Állítólag nagyon komoly stáb igyekezett hitelessé formálni a középkori környezetet, de az első jelenetben lévő Ponte Vecchiót a mai állapotában, a Vasari folyosóval mutatja, igaz, az üzletekben húst árulnak. És szerepel benne már a Dávid szobor is. Na de ettől még érdekes az egész, a város valóban csodaszépnek tűnik. Néhol még a sarkokban szemétkupacok is vannak:-)”*

A fenti idézet egy Firenzéről szóló internetes fórumról származik,<sup>1</sup> és az *Assassin's Creed II* című videojátékról van benne szó. A bejegyzés egyszerre különös és tipikus. Különös, hiszen egy számítógépes játékkal kapcsolatban tipikusan nem szokott felhőrdülni a játékos amiatt, hogy egy 15. századi színtéren mit keres a 16. század elején elkészített Dávid-szobor vagy a még későbbi Vasari-folyosó. Kivéve persze akkor, ha egy történész vagy egy Firenze-rajongó játszik, aki egészen mást keres egy játékban, mint egy „átlagos” felhasználó: nem, vagy nem csak azért veszi a kezébe a kontrollert, és ül a képernyő elé, hogy szórakozzon, teljesítse az adott játék célját, hanem valamilyen más élményre is vágyik – mondjuk a 15. századi Firenze lehető legpontosabb látványára, vagy valamilyen kvázi-történelmi tapasztalatra. Vagyis, Umberto Eco „mintaolvasó”-fogalmát kölcsönvéve<sup>3</sup> és áttéve saját diskurzusunkra: a fórum írója nem volt éppen az *Assassin's Creed* „mintajátékosa”, amennyiben a játék által implikált ideális stratégiáktól kissé eltérő módon viszonyult hozzá, sokkal erősebb hangsúlyt helyezett a hitelességre, a pontos megfelelésre. Másfelől a játék szellemiségétől mégsem teljesen idegen a hozzászólás, hiszen alkotóinak egyik fő célja az volt – legalábbis az *Assassin's Creed*hez kapcsolódó promóciós kampány során erősen kiemelték –, hogy, bár a történet fikcionális, a játékélmény mégis képes legyen valamit éreztetni a korabeli reneszánsz Itália városállamainak miliőjéből. Ahogy a producer, Sébastien Puel egy, a promóció alatt éppen Firenzében adott interjúban elmondta, a tervezők nagyon

<sup>1</sup> [[http://forum.index.hu/Article/showArticle?na\\_start=120&na\\_step=30&t=9154072&na\\_order=](http://forum.index.hu/Article/showArticle?na_start=120&na_step=30&t=9154072&na_order=)] 2012. május 14.

<sup>2</sup> Fejlesztő: Ubisoft, 2010.

<sup>3</sup> Eco, 1995. 26–28.

fontosnak tartották a történelmi atmoszféra megteremtését, hogy ezáltal valami olyan munkát hozzanak létre, ami egyformán jól teljesít a történelmi hangulat és a játékélmény terén. Ennek érdekében több itáliai városba is ellátogattak, körülbelül tíz-tizenkétezer fotót készítettek, amennyire lehetett, megpróbálták rekonstruálni nem csak a hajdani helyek kinézetét, hanem azok sajátos légkörét is, hogy ha az *Assassin's Creed* történelmileg valóságos nem is lehet (már csak a sci-fit az összeküvés-elmélet alapú múltképpel ötvöző története miatt sem), legalább meggyőző, hihető legyen.<sup>4</sup> Vajon a kétségkívül igen látványos és részletes grafika segítségével sikerült, sikerülhetett-e „történelmi atmoszférát” teremteni, a játékélmény lehet-e valamiféle kvázi-történelmi tapasztalat is egyben?

A kérdés persze leginkább retorikai, s első körben történészi szempontból talán maga az a felvetés is komolytalannak tűnhet, hogy egy játéknak egyáltalán ilyen irányú aspirációja is legyen. Még ha különösebben nem is akarnék belemenni a videojátékok önálló és legitim médiumként való elismertetését övező, olykor igen heves viták taglalásába,<sup>5</sup> annyi mindenképpen elmondható, hogy már túlságosan nagy horderejű kulturális (és üzleti) jelenségről van szó, nem lehet minden további nélkül szemet hunyni felette, vagy a „haszontalan időtöltés”, rosszabb esetben a „népbutítás” címkéket ráaggatva tudomást sem venni róla. E tanulmány nem akar amellett érvelni, hogy a videojáték valami „komoly”, netán „művészi” alkotás volna, de amellett sem, hogy ne lenne az. A videojátékokat önálló médiumnak tekintem, s a médium alkotásain belül a történelmi témájú játékok ábrázolásmódját, a „történelmi atmoszféra” megteremtésének lehetőségeit szeretném alaposabban körüljárni, mely, reményeim szerint, talán a játékok (önmagában is fontos) kérdéskörén túl is tanulsággal bírhat, a történelem tapasztalatának módjait, lehetőségeit általánosabban is érintheti. Nem véletlenül írtam tapasztalatot vagy korábban élményt, nem pedig „megjelenítést”, „ábrázolást” vagy reprezentációt, hiszen bár a játék során egyfelől megjelenik előttünk valamilyen kép (legyen ez egy város, mint az *Assassin's Creed*-ben, vagy akár csak egy absztraktabb tér, mint mondjuk a *Civilization*<sup>6</sup> esetén), és legtöbbször kibontakozik egy történet, a játékélményt mégsem egyedül ezek hozzák létre. Ami a videojátékokot (első lépésben szigorúan formailag véve) leginkább megkülönbözteti mondjuk a történelemkönyvektől, regényektől, filmektől, az a részvétel immerzív tapasztalata: a játékot nem szemléljük, hanem irányítjuk, a kibontakozó történetnek szereplői, részesei vagyunk (még ha csak virtuálisan is), és döntéseinken, fizikai, intellektuális reakcióinkon múlik az események végkimenetele.

Többek között éppen e közvetlenség miatt jelent kihívást a videojáték azon gondolkodók számára, akik más diszciplínák (leggyakrabban az irodalomtudomány körébe tartozó narratológia vagy a filmelmélet) eszköztáraival felvértezve igyekeznek közelíteni a témához. A játékok például tartalmazhatnak (és általában tartalmaznak is) narratív elemeket, de nem feltétlenül ez a legdominánsabb bennük, a játékélményt nem elsősorban a történet követése, megértése biztosítja, hanem maga a *játszhatóság*, amelyre a szakirodalom a szimuláció fogalmát alkalmazza. Ahogy a játékfejlesztő és teoretikus Gonzalo Frasca a hagyományos mé-

<sup>4</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=mcMZnZ4nR10] 2012. május 14.

<sup>5</sup> Bővebben lásd: JENKINS, 2011.

<sup>6</sup> Syd Meier videojáték-sorozata, az első darab 1991-ben készült a MicroProse cégnél.

diumok és a videojátékok egyik legfőbb különbségét megfogalmazta: az előbbieket alapvetően reprezentáció-elvűek, vagyis az általuk közvetített dolog valaminek a jele, referenciája (mint például egy kép esetén), vagy (mondjuk egy filmnél) egy narratíva kibontakozása. A videojátékok fő sajátága ezzel szemben a szimuláció, mely egy bizonyos folyamat modellálásaként sajátos interakcióban áll a befogadóval – emiatt a befogadás fogalma sem igazán releváns, hiszen a fogyasztás, az értelmezés, a szemlélet helyett sokkal inkább a használat, a tevékenység lesz rá jellemző. Frasca látványos példája szerint egészen máshogy viszonyulunk mondjuk egy repülőgép fényképéhez, egy, a leszállás folyamatát bemutató filmhez, valamint egy repülőgép-szimulátorhoz. Míg az előbbieket egy valódi gépre utalnak, reprezentálják azt, a film pedig valamilyen narratív értelmezést is generál (például éppen kényszerleszállás, rutin landolás stb. folyik), addig a szimulátor esetében a játékos közvetlen befolyással bír a végkifejletre, tudásán és ügyességén (valamint, nem utolsósorban, célján) múlik, hogy milyen lesz a repülés vagy a földre való érkezés.<sup>7</sup> Persze közben a játékok narratív elemeket is felhasználnak: a legtöbb, komolyabb, nagyobb szabású videojátéknak van valamilyen kerettörténete, melyet a játékos passzívan megvalósít – azaz végigjátssza a pályát: ilyenek a korai szubjektív nézőpontú, lövöldözős játékok (FPS – *first person shooter*), vagy a kalandjátékok jó része. De a játékmenet szabadabb is lehet, több küldetés, történetlehetőség, séma közt mozoghat – például a szerep- és stratégiai játékok legtöbbjénél, de néhány éve az akciójátékoknál is egyre jellemzőbb az ilyen „nyitott világ”-struktúra.<sup>8</sup> A játékos beteljesíthet egy történetet, de maga a játékelmény alapvetően performatív jellegű (ennyiben jobban hasonlít például egy színházi előadásban való játszáshoz, mint annak nézéséhez). Természetesen nem csak a videojátékokra jellemző ez, hanem a játékokra általában: a Roger Caillois által meghatározott *ludus* lényege, hogy a *paidia* nyers, gyermeki játékosztónét mederbe terelve, szabályokba rendezve aktusként működjön, s szerezzen örömet.<sup>9</sup> Ha úgy akarjuk, a sakknak, a számháborúnak, a futballnak is van története (kisebb-nagyobb mértékben mindhárom a csatát vagy a háborút modellezi), ám miközben játszunk, a narratív struktúra inkább csak az elérendő végcél szempontjából releváns. A performatív élmény tekintetében pedig ehhez hasonlíthatóak (hogy témánkhöz közelítsünk) a történelmi újrajátszások, a hagyományörző klubok, körök eseményrekonstrukciói, szertartásai is, amikor az adott közösség korhű ruhákban újra előad valamilyen hajdani eseményt, ezzel a résztvevőknek nem csupán a befogadás, hanem az átélés érzetét ígérve.<sup>10</sup>

<sup>7</sup> FRASCA, 2008. 128–129.

<sup>8</sup> Már az 1984-ben megjelent, azóta legendássá vált *Elite* (fejlesztő: Acornsoft) című első nézőpontos űrhajós játéknál viszonylag szabad mozgástérrel rendelkezett a felhasználó, maga választotta meg küldetéseit. Az igazi áttörést később a *Grand Theft Auto* (GTA, fejlesztő: Rockstar Games, 1997) hozta meg. Itt és folytatásaiban egy nagyvárosi bűnöző szerepébe bújva eldönthetjük, merre és milyen közlekedési eszközzel menjünk, kivel lépünk kapcsolatba, s viszonylag szabad kezét kapunk a feladatok teljesítésében.

<sup>9</sup> GOW, 2004.

<sup>10</sup> A témáról bővebben: MCCALMAN–PICKERING, 2010.; szélesebb kontextusban, a kortárs populáris történelem egyéb jelenségei (például a videojátékok) mellett elemezve: GROOT, 2009. 105–123.

## Játék és történelem – lehetőségek, aggodalmak

Mindez szempontunkból akkor különösen érdekes, ha a videojáték maga történelmi jellegű: ilyen témát dolgoz fel, bizonyos eseményeket (általában csatákat, hadjáratokat) idéz, vagy magát a mindennapi életet szimulálja (legalábbis ezt hirdeti magáról – mint például a *The Sims Medieval*<sup>11</sup> című játék), esetleg a történelem egészének menetét próbálja modellálni (akárcsak a *Civilization*-sorozat).<sup>12</sup> A történelmi játékoknál sajátos helyzet áll elő, hiszen elvileg nem csupán egy bizonyos tevékenység vagy tevékenységsor szimulációját nyújtják, hanem egy adott történelmi kontextusban lejátszódó esemény-összefüggést kell bennük beteljesíteni, irányítani, vagy csupán túlélni. Itt elviekben olyan közvetlenség-élmény megvalósítása a cél, amely az alapvetően reprezentációra épülő művészeti ágaknál aligha lehet, hiszen a reprezentáció bármennyire is „valóság-hatásra” törekszik, mindenképpen egy jelölési folyamat eredményeképpen jön létre, ahol a befogadó éppen azért nem képes a teljes közvetlenség élményét elsajátítani, mert már a *kész* jelöléssel szembesülve, annak konstruált jellegét, lezártágát tapasztalja. Természetesen nem akarom azt állítani, hogy míg mondjuk a történelmi narratíva a történelem reprezentációja, addig a játék a történelem valóságának élményét kínálná. Az élmény alapvetően szimulációs természetű (ahogy nyilván nem azonos mondjuk autóversenyzős játékkal játszani és valóban, igazi autóban ülve, versenyezni), másfelől pedig „valóság-hatása” nagyban függ a technikai összetevőktől és attól, hogy *mikor* játszunk vele. Magyarul, kissé leegyszerűsítve, a játékok hardverigénye erőteljesen meghatározza a környezet „realista ábrázolásának” lehetőség-feltételeit, e technikai realizmus pedig messzemenően korfüggő: ami pár éve elképesztő látványosságnak, hiteles ábrázolásnak tűnt, az manapság, a nagyobb felbontású, jobb grafikájú játékokhoz képest kissé megmosolyogtató lehet. Vagyis természetesen a videojátékok realizmusára is vonatkozik az, amit más médiumok (képzőművészet, film, irodalom) elméletében a realizmus kor- és konvenciófüggőségeként elemeztek: a mű realizmusa nem egy adott, változatlan valósággal való összevetés függvénye, hanem bizonyos konvenciórendszerben, ábrázolási stratégiák és ideológiai beállítódások terében képződik, melyek alapján egy bizonyos alkotást „valósághűnek” tartunk.<sup>13</sup> A videojátékok és más médiumok „valóságai” között a különbség alapvetően az élmény jellegében van: a játék olyan illúziót biztosít, mintha a játékosnak *valóban* lenne lehetősége befolyásolni a játékmenetet, bele tudna avatkozni a történetbe (még ha csak azzal is, hogy ő maga valósítja meg), s így az adott narratívával közvetlen kapcsolatba kerül.

Mindezt a történettudomány sokáig, ha felhasználta egyáltalán, leginkább pedagógiai céllal tette. Több olyan próbálkozás is ismert, ahol egy bizonyos időszak és hely virtuális szimulációját hozták létre, hogy az oktatásban alkalmazhassák. Ilyen, viszonylag korai munka például a *Journey to the Past: A Quebec Village in the 1890s* című 2006-os program, mely egyfajta oktató játék, ahol a játékos a múltba visszautazva szemtanúja lehet egy 19. század végi quebeci falu életének, beszélhet

<sup>11</sup> Fejlesztő: Electronic Arts, 2011.

<sup>12</sup> *Sid Meier's Civilization*, fejlesztő: MicroProse, 1991; 1996; fejlesztő: Firaxis, 2001; 2007; 2010.

<sup>13</sup> Vö. erről bővebben a képzőművészettel kapcsolatban: GOODMAN, 2003. Az irodalmi realizmusról: BARTHES, 1966.

a lakókkal, betekintést nyerhet mindennapjaikba. A program célja természetesen az, hogy a játékos-tanuló virtuálisan találkozzon a múlttal, szemtanúként láthassa a hajdani hétköznapi eseményeit.<sup>14</sup> Így a legtöbb videojátéknál, ha a történetiség hangsúlyozott benne, a témával foglalkozó történészek gyakran annyiban tartják relevánsnak, amennyiben oktató célra felhasználhatóak (például egy „valódi” múlt megértéséhez vagy a történelem folyamatainak belátásához). Így a játékoknak alapvetően illusztratív, pedagógiai szerepe lehet, azaz eszközként szolgálhatnak a tanuláshoz, a „valódi történelemben” való betekintéshez.<sup>15</sup> Több kísérlet történt már a videojátékok iskolai tanításban való alkalmazására, általában olyan szimulációs játékok révén, melyek adott eseményeket vagy a történelem folyamatát „játszatják”, és segítségükkel – legalábbis bizonyos teoretikusok szerint – jobban megértethetőek a történéseket működtető gazdasági, földrajzi, geopolitikai tényezők, a személyes döntések mögött lévő motivációs hálók.<sup>16</sup>

Valószínűleg nem véletlen, hogy a történelem és a videojáték kapcsolatát vizsgáló tanulmányoknál gyakran kap hangot egyfajta figyelmeztető attitűd, melyben a kifejezésforma esetleges veszélyeire hívják fel a figyelmet. Ez két szinten artikulálható. Egyrészt a történelem szakmaiságának, autenticitásának elvesztésében és a szabad, alternatív történelemvariációk lehetséges túlbuzjálásában, mely a kontrollálhatatlanságot, hosszú távon pedig a történelem objektivitásának végső megkérdőjelezését eredményezheti. Ez a magatartás konzervatívabb történészkörökben már a digitalizáció és az újmédia széles körű elterjedése idején megjelent. Például a neves esztétorténész, Gertrude Himmelfarb már 1996-ban megkongatta a vészharangot, amikor az internet nyújtotta szabadság „posztmodern” veszélyeiről írt, mivel szerinte az adatok ellenőrizhetetlensége, tény és fikció végzetes összekeveredése révén maga a történelmi diszciplína tudományossága, autenticitása sérülhet.<sup>17</sup> Ez az aggodalom mára már kissé túlzottnak tűnik (bár kétségtelen, hogy a források megbízhatósága és a hozzáférhetőség hatalmi, morális és jogi kérdései az internet elterjedése óta állandóan előkerülnek), de a videojátékokkal kapcsolatban is gyakorta felmerül. E logikából időnként az is következik, hogy ha egy játék nem autentikus, pedagógiai céllal készült, „hiteles”, akkor „puszta időtöltés” csupán, vagy egyenesen káros ismereteket is közvetíthet. A másik gyakran felvetődő veszélyforrás összefügg az előzővel. Mi van akkor, teszük fel többet a kérdést, ha feltűnnek a piacon olyan játékok, melyek nem csak szabadon bánnak a történelemmel,

<sup>14</sup> A program honlapja: [http://www.envi-iven.com] 2012. május 15. A projektről bővebben: KEE, 2009.

<sup>15</sup> Látványosan illusztrálja ezt egy magyar példa, a 2005-ben az Oktatási Minisztérium által ingyenesen terjesztett *1848 – a stratégiai játék* című alkotás. A játékot konkrét oktatási céllal készítették, s a honlapon lévő bevezető (melyet az akkori kultuszminiszter, Magyar Bálint szignált) jól mutatja azt a didaktikai célt, mely a játék küldetését egyfajta immerzív tanulás biztosításában látja. A szöveg retorikája jól mutatja ezt: „A személyes élménynél nincs maradandóbb tanulási forma. Egészen más valamit átélni, cselekvő résztvevőként bekapcsolódní, mint csak a tanár előadását hallgatni vagy érdemjegyért adni feleletet arról. Az 1848–49-es szabadságharc hazánk egyik legdicsebb küzdelme, a magyar nemzet öntudatra ébredésének időszaka, annak megtestesülése. A játék nem csupán segít megérteni a történelmi helyzetet, hanem a hadműveletek sikeres vezetéséhez, a nyertő játszámához el kell sajátítani a csaták hátterében húzódó történelmi tényeket, a korabeli politikai viszonyokat is. S persze figyelembe kell venni az adott pillanatban a természeti adottságokat (pl. időjárás, a folyók vízjárása), a katonák harci kedvét és számos más szempontot is. Meg kell érteni, kik, miért és hogyan kötötték szövetséget.” MAGYAR, 2005.

<sup>16</sup> Vö. erről: JENKINS, 2009. 21–22.; SQUIRE, 2004.

<sup>17</sup> HIMMELFARB, 1996.

hanem alternatív történelem-átiratuk nyíltan ideologikus, politikailag, morálisan inkorrekt? Wulf Kansteiner például a digitális kor történeti tudatát vizsgáló tanulmánya végén felveti, hogy bár nem készült még el például egy, a dzsihádot arab szemszögből bemutató játék, de bármikor megjelenhet,<sup>18</sup> Claudio Fogu pedig egy lehetséges holokauszt-játék etikai problémáival szembesít.<sup>19</sup>

Direkt politikai tartalmú videojátékok készültek már, ilyen például a nagy sikerű, ingyenesen letölthető *America's Army*, melyet maga az amerikai hadsereg szponzorált, hogy egy háborús eseményeket modellező FPS segítségével népszerűsítse nemzetbiztonsági munkáját.<sup>20</sup> De propagandisztikus játékok máshol is megjelentek, melyek azonban éppen Európában és az USA-ban (szempontjukból érthető módon) nem váltottak ki osztatlan tetszést: több olyan arab játék is piacra került (például a 2001-es *Under Ash* és 2005-ös folytatása, az *Under Siege*,<sup>21</sup> vagy a Hezbollah által 2003-ban kifejlesztett *Special Force*), melyekben a felhasználónak arab katonaként kell a közel-keleti konfliktusban tevékeny részt vállalnia.

Előfordultak már próbálkozások a számítógépes médiumon kívül is olyan tabutémák játékkfeldolgozására, mint a holokauszt. 2009-ben Brenda Brathwaite játékfejlesztő elkészítette a *Train* című táblás játékát, melyben a játékos célja, hogy a sárga színű figurákat vonatra téve eljuttassa a koncentrációs táborba. Bár a *Train* abszolút mértékben megfelel a „hagyományos” táblás játékok játszhatósági feltételeinek, sokkal inkább képzőművészeti installációnak tekinthető: összesen egy példány készült belőle, kinézete, felépítése egyértelműen a náci korszakra vonatkozó történelmi allúziókkal bír (a fejlesztőnő például a játékkártyákat egy valódi, náci korszakban készített írógéppel írta).<sup>22</sup> A játék gesztusértékében leginkább Zbigniew Libera 1990-es években bemutatott és kisebb botrányt kiváltó LEGO-Auschwitzára hasonlít, amennyiben egyfelől a holokauszt és a populáris kultúra viszonyát, másfelől pedig az emberi tényező szerepét, a hétköznapi részvétel funkcióját problematizálja.<sup>23</sup> Nemrég egy holokauszt-videojáték is készült, bár, finoman fogalmazva, nem aratott osztatlan sikert. Az 1992-es *Wolfenstein 3D*<sup>24</sup> mintájára (mely lényegében megteremtette az FPS-műfaját) egy izraeli fejlesztő kidolgozta annak „holokauszt-változatát” *Sonderkommando Revolt* címmel. A játék az 1944. október 7-én Auschwitz-Birkenauban lezajlott Sonderkommando-lázadást szimulálja – legalábbis elvileg.<sup>25</sup> Valójában azonban nem több, mint hajdani játékelődjének koncentrációs táborra átszerkesztett változata, melyben, akár a *Wolfenstein*ben, különböző fegyverekkel öldökölhetjük a német katonákat. Legfeljebb annyiban tér el az eredetitől, hogy a fejlesztő nagyszámú, kegyetlennek szánt háttérrel helyezett el benne, így próbálva „történelmi atmoszférát” biztosítani. Ezzel azonban több probléma is van: egyrészt, mivel egy majdnem két évtizedes játék designját vette át, ha felidéz egyáltalán valamit, az nem a „történelmi atmoszféra” lesz (bármit je-

<sup>18</sup> KANSTEINER, 2007. 142.

<sup>19</sup> FOGU, 2011. 186–187.

<sup>20</sup> A játék honlapja: [http://www.americarmy.com] 2012. május 16.

<sup>21</sup> *Taht-al-ramad*, 2001; *Taht-al-hissar*, 2005. Mindkettő fejlesztője: Dar al-Fikr.

<sup>22</sup> DEAM, 2009.

<sup>23</sup> FEINSTEIN, 2000.

<sup>24</sup> Fejlesztő: id Software, 1992.

<sup>25</sup> McWERTOR, 2010.

lentsen is ez ebben a kontextusban), legfeljebb a játékos saját, a *Wolfenstein*hez való nosztalgikus attitűdje. Másrészt pedig éppen azzal, hogy minden változtatás nélkül átveszi az FPS-műfaj játékelemeit (a szinte megszámlálhatatlanul sok ellenféltől, a számos fegyveren át a játékos gyors „regenerálódásáig”), magát a történelmi eseményt is ebbe a kontextusba helyezi. Magyarul, nem a holokauszt videojáték-feldolgozását kapjuk, hanem egy olyan játékot, amely hatásadász módon felhasznál néhány bevett kulturális klisé a holokausztról – így mind létjogosultsága, mind etikussága egyértelműen megkérdőjelezhető.

A holokauszt és a „komoly játékok” viszonyának kérdése már egészen korán megjelent a szakirodalomban. Gonzalo Frasca egy évtizedesnél is régebbi tanulmányának alcímében rejlő Adorno-allúzió (*Auschwitz után videojátékot készíteni barbárság?*)<sup>26</sup> jól mutatja, hogy a videojáték elmélete hogyan próbálta ekkoriban tárgyát releváns, fontos műalkotásként elfogadtatni. A szerző szerint bár a holokauszthoz hasonló „komoly” témák már más, korábban alantásnak vagy problematikusnak tartott médiumoknál is megjelentek (tipikus példája ennek Art Spiegelman *Maus* című képregénye), a videojátékoknál e fordulat még nem következett be, még hozzá nem is annyira kulturális okból, hanem inkább néhány technikai és strukturális sajátosság következtében. A játékok bináris logika alapján működnek: van egy cél, amit teljesíteni kell, a felhasználó általában próbálgatással, a komputer és a játékmenet logikai algoritmusainak önkéntelen elsajátítása révén arat győzelmet, vagy ezek híján igyekezete kudarcba fullad. Egy holokauszt-játék esetében éppen a próbálkozó logika nem működhetne: amennyiben az adott játékállás többször megismételhető („visszatölthető”) lenne, azzal a konkrét szituáció tétje sikkadna el, emellett pedig a felhasználót viszonylagos szabadsága felmentené azon morális döntések alól, amiket a valódi szereplőknek az adott történelmi körülmények közt egyszeri és végleges módon, nap mint nap meg kellett hozniuk. Egy koncentrációs táborban játszódó (fiktív) játékban például, még ha feltételezzük is, hogy morálisan a helyes oldalon, azaz foglyokként játszunk, különösebb aggály nélkül tehetnénk bármit (támadhatnánk az őrekre vagy esetleg fogolytársainkra), hiszen egy korábbi játékmenet bármikor visszatölthető, vagy akár újratekeshetjük az egészet. Más okok miatt elképzelhetetlen egy online interaktív szerepjáték a témáról: többek közt a koncentrációs tábori túlélés passzív játékmenete, a közös történetszövés relatív irányíthatatlansága akadályozza ezt meg.<sup>27</sup> Frasca egy alternatív megoldást javasol, melyet „az egyfordulós történet játékának” nevez (*one-session game of narration*). Ennek lényege az lenne, hogy a játékosok csupán egyszer, viszonylag limitált ideig játszhatnának, így stratégiáikat ehhez képest kellene kialakítaniuk. Így megszűnne a játék „tét nélkülisége”, s a felhasználók felelős döntéshozásra kényszerülnének.<sup>28</sup>

A Frasca-féle elképzelés nem valósult meg, mindezidáig nem született ilyen játék – legalábbis tudtommal. Valószínűleg azért nem, mert az ilyen munka mint műalkotás, valamilyen online közösségi performansz működhetne ugyan, de mint játék aligha. Egyszerűen mások a játékosok igényei és elvárásai, valamint, ezzel összefüggésben, a játékokat övező gazdasági-társadalmi kontextus nem tenné lehetővé – a legtöbb játékos nem egyszeri élményre vágyik, legyen az bármily

<sup>26</sup> FRASCA, 2001.

<sup>27</sup> FRASCA, 2001. 176–178.

<sup>28</sup> FRASCA, 2001. 180–181.

megdöbentő és katartikus is, és ezt a forgalmazó cégek is tudják. Mindez kárhozzátandó negatívumnak is tekinthető, ám e nézőpont talán kissé elitista: a videojáték mint termék és kulturális, illetve üzleti produktum nem választható le arról a sokoldalú technikai és gazdasági folyamatrendszeréről, amely eleve működteti.<sup>29</sup> Vagyis csak akkor valósulhat meg egy „komoly játék” vagy mondjuk az „egyfordulós”, „egyszeri” katartikus játék, ha mint játék is funkcionál, s a közönség (és persze a forgalmazók) e diskurzus részének akarják és tudják tekinteni.

Frasca később is tett néhány, önmagában igen érdekes próbálkozást a „komoly játékok” meghonosítására. A többek közt általa létrehozott és működtetett *News gaming* elnevezésű weboldal hitvallása szerint „a szimuláció és a politikai karikatúra” összekapcsolására törekszik, azaz bizonyos aktuális politikai tartalmak és kérdések problematizálását tűzi ki céljául.<sup>30</sup> Az oldalon jelenleg két flash-játék található: mindkettő aktuálpolitikai tartalmú, és bár játszható, inkább valamiféle interaktív műalkotásként funkcionál. A *September 12th* az amerikaiak közel-keleti „terrorelhárító” politikáját kritizálja. „*Ez nem játék. Nem lehet benne győzni vagy veszíteni. Ez egy szimuláció. Nincs vége, de már elkezdődött. Halálosan egyszerűek a szabályok. Lőni kell. Vagy nem. Ez egy egyszerű modell, amivel talán megérthetjük a terror elleni harc bizonyos aspektusait*” – olvashatjuk a bejelentkező képernyőn.<sup>31</sup> Tovább lépve egy arab város kissé stilizált, karikatúraszerű képét láthatjuk: lakóházak, utcák, piacok. Járókelők: férfiak, nők csadorban és néhány terroristának látszó személy. Az egérrel egy célkeresztet mozgatunk, s ha akarunk, lőhetünk (optimális esetben egy terroristára célozva). A lövés során némi késleltetéssel egy rakétát küldünk a célra, mely becsapódva pusztít, rombol – a késleltetés miatt korántsem biztos, hogy azt, akire céloztunk. Aztán láthatjuk a hatást: lerombolt házakat, halottakat (sokszor ártatlan áldozatokat), síró hozzátartozókat. Ahogy a beköszöntő írta: nem győzhetünk, nincs cél, csupán újra és újra szembesülhetünk a szituáció borzalmával és értelmetlenségével.<sup>32</sup>

Az oldalon található másik, *Madrid* című flashjáték esetében még kevésbé érvényesül a „játékszerűség”, még erőteljesebb az interaktív műalkotás jelleg. A 2004. márciusi madridi terrortámadás emlékére készített alkotásban némán álló, kezükben gyertyát tartó embereket látunk, mindegyikük pólóján egy-egy városnév. A szélfúvást halljuk csak, s feladatunk, hogy a gyertyák kis fénycsóvjára kattintva életben tartsuk a tüzet – ha kialszanak a fények, a játék véget ér.<sup>33</sup> A *Madrid* játszható és elvileg megnyerhető: a képernyő bal sarkán lévő mérce jelzi, hogy állunk, mennyi gyertyának kell lobognia ahhoz, hogy győzzünk. Azonban ez kifejezetten nehéz, és egy idő után a játékos könnyen frusztrálhatja a feladat bonyolultsága. Ha feladjuk, megjelenik egy felirat: „*Újra kell kezdened!*”, s egy kattintással ismét próbálkozhatunk. Így a program nem a madridi események megjelenítése vagy újrarájátszása, inkább az emlékezés szükségességéről, feladatáról és a kínosan könnyű felejtésről szóló alkotás.<sup>34</sup>

<sup>29</sup> Vö. KISS, 2010.

<sup>30</sup> [<http://www.newsgaming.com>] 2012. május 16.

<sup>31</sup> [<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>] 2012. május 16.

<sup>32</sup> A játékról bővebben lásd: BOGOST-FERRARI-SCHWEIZER, 2010. 11–13.

<sup>33</sup> [<http://www.newsgaming.com/games/madrid>] 2012. május 17.

<sup>34</sup> BOGOST-FERRARI-SCHWEIZER, 2010. 22.; BOGOST, 2007. 88–89.



Az utóbbi két példa jól illusztrálja, hogy bizonyos események – legyenek azok a közelmúlt aktuálpolitikai esetei, de akár régebbi, történelmi fejlemények – valamelyest megközelíthetőek a játékok segítségével, ám itt tulajdonképpen nem az esemény a játék tárgya, hanem a hozzá való jelenbeli viszony. Persze a korábban mondottak alapján fel lehet hozni, hogy ezek tulajdonképpen *nem működnek* mint játékok: a *Newsgaming* munkái inkább egyszer megnézhető, elgondolkodtató műalkotásokként funkcionálnak, kevésbé valószínű, hogy bárki újra és újra játszani akarna velük. Viszonylag gyorsan átlátható a logikájuk, a „tanúság” is könnyen leoszűrhető, innentől azonban már inkább csak azon teoretikusok számára érdekesekek, akik példákat keresnek a komoly, politikailag tudatos játékokra. Ahogy a *Journey to the Past* is legfeljebb oktatóanyagként funkcionál, kétlem, hogy bárki hosszabb ideig játszana vele (sőt, mára kissé elavult, mai szemmel darabosnak látszó grafikája miatt jócskán veszített esetleges hajdani varázsából).<sup>35</sup> Tehát az ilyen „komoly”, „történelmi” játékok létrejöttének egyik legfőbb akadálya éppen magában a játékstruktúrában rejlik: szimulálhatunk politikai, történelmi eseményeket, de éppen az újrajátszhatóság, a műfaji szabályok által determinált játékmenet és a szimulatív jellegből adódó felhasználói aktivitás miatt a konkrét eseményeket feldolgozó játékok eleve kudarcra lennének ítélve.

Mindez talán meggyőzőnek is hangozhatna, csakhogy példáim annyiban sántíthatnak, hogy a legtöbben (legalábbis, ha játszottak történelmi vagy dokumentaristának tekintett játékokkal) sokkal inkább gondolhatnak mondjuk a *Medal of Honor* vagy a *Call of Duty*-jellegű sorozatokra, esetleg az olyan stratégiai játékokra, mint az *Age of Empires*, a *Total War*, az *Europa Universalis* vagy a *Civilization*. Kétségtől ezek jóval bonyolultabbak, mint az említett munkák, és önmagukat sokszor többé-kevésbé valamilyen „történelmi valóság” reprezentánsainak állítják be – vagy legalábbis feltehető, hogy van valamilyen közvetlenség, valóságosság iránti igény, mely összekapcsolódik ezen játékok fogyasztásával. A továbbiakban néhány példán keresztül röviden szeretném megvizsgálni a „történelmi” játékok műfaji konvencióit, „valóság-hatásuk” összetevőit.

### Újratöltve – avagy a „történelmi szimulációk” játéka

Vizsgálódásomat egy, a szakirodalomban sokat emlegetett játékkal kezdeném, mely nagy valószínűséggel éppen azért lett ennyire népszerű (a teoretikusok körében nagyon, a felhasználók közt talán mérsékeltebben), mert a korábban emlegetett tabu jellegű, „komoly” témákhoz kapcsolódik. A *JFK: Reloaded*<sup>36</sup> című játékot 2004 novemberében, a Kennedy-gyilkosság 41. évfordulóján dobták piacra. Műfaját tekintve FPS, önmagát „a Kennedy-merénylet interaktív szimulációjaként” definiálta, s a játékfejlesztő cég egyik vezetőjének nyilatkozata szerint létrehozásának egyik legfőbb céljaul „a történelem életre keltését” tűzték ki, valamint azt, hogy

<sup>35</sup> Ami, megjegyzendő, szintén relatív, hiszen 2006-ban már olyan játékok találhatóak a piacon – például a *Doom 3*; a *HalfLife 2* (mindkettő 2004-es) – amelyek grafikája sokkal „realisztikusabb”. Ennek oka nyilván ismét üzleti: míg a „nagy”, „népszerű” játékokat hatalmas stábok készítik, a legmodernebb hardverekre kalibrálják, addig a kis, nonprofit oktatási programok óhatatlanul hátrányból indulnak.

<sup>36</sup> Fejlesztő: Traffic Software, 2004.

egyszer s mindenkorra megcáfolják az esemény körüli összeesküvés-elméleteket, s bebizonyítják, hogy a gyilkosság Oswald részéről véghezvihető volt.<sup>37</sup> A játékban ugyanis konkrétan a merénylet szimulációja valósul meg: a játékos Oswald szemszögéből, kezében puskával, az ominózus raktárépületből látja az elnök autójának érkezését, s a cél természetesen az, hogy az eseményeket a lehető legpontosabban rekonstruálni tudjuk, azaz meg kell gyilkolnunk Kennedyt. A játék menete tulajdonképpen az FPS-ekben járatos felhasználók számára ismerős lehet: a fegyveres nézőpontjából látjuk a játékerteret, az egér jobb gombjával „zoomolhatunk”, azaz a puska távcsövébe nézve ráközelíthetünk a látványelemekre, és viszonylag gyorsan kell cselekednünk, hiszen amint észreveszik a lövéseket, az elnök testőrei az autóra ugranak, s a kocsi kiszáguld látóterünkéből. Vagyis játék közben leadhatunk néhány lövést, majd a scénárió lezárultával immár visszajátszásban, többféle szemszögéből újranezhetjük a végeredményt, majd a gép kielemezi lövéseinket, megmutatja, pontosan hova mentek golyóink, kit találtak el, kit nem – mindezt pedig összeveti a valóban megtörtént eseményekkel, s ez alapján bizonyos pontszámot kapunk. Fontos, hogy e pontot nem a „hatékonyságra” adja a gép, hanem a „történelmi hűségre” – azaz nem akkor érjük el a legjobb eredményt, ha mindenkit megölünk, hanem, ha pontosan ugyanazt tesszük, amit Oswald tett. Mi több, a játékot forgalmazó cég pénzjutalmat is kitűzött annak, aki a legmagasabb pontszámot kapja, vagyis aki képes a pontos történelmi hűségre. A győztes végül 782 pontot ért el a lehetséges 1000-ból (a program hangsúlyozta, hogy a Warren-jelentést tekintette mérvadónak, ezzel összevetve értékelt).<sup>38</sup>

Nem meglepő, hogy a játék heves ellenreakciókat váltott ki. Edward Kennedy szenátor szövegírója „szégyenteljesnek” nevezte, s persze ezzel párhuzamosan bizonyos körökben a népszerűsége is nőtt. E botrány betudható egyrészt a videojátékok jelenlegi kulturális pozíciójának, hiszen – ahogy egy tanulmány írója megjegyezte – a Kennedy-gyilkossággal kapcsolatos számos spekulatív, összeesküvés-elméletre építő alkotás (televíziós kvázi-dokumentumfilmekről és könyvekről Oliver Stone filmjéig) messze nem keltett akkora tiltakozást, mint a játék.<sup>39</sup> Számos ellenző azonban leginkább a *JFK: Reloaded* immerzív karakterében látta a legfőbb hibáját: ha a gyilkos helyzetét szimuláljuk, célunk az elnök megölése, ezzel gyakorlatilag a „rossz oldalra” állunk, a játék morálisan kifogásolható. Kétségtelen, hogy egészen érdekes „gyilkosság-forgatókönyvek” játszhatóak végig: lelőhetjük a sofőrt, és ezáltal az elnök autóbalesetet szenvedhet, megölhetjük a first ladyt – és így tovább, jórészt a játékos fantáziáján és ügyességén múlik a végeredmény. Sőt tulajdonképpen egy idő után a játékos nem is annyira az eredeti esemény pontos rekonstrukcióját akarja már megvalósítani, hanem minél érdekesebb és látványosabb „alternatív verziók” elérését tűzi ki céljául.<sup>40</sup> Mindez azonban nem feltétlenül kell, hogy a való-

<sup>37</sup> Vö. BOGOST, 2007. 127–128.

<sup>38</sup> [http://web.archive.org/web/20050403044544 ], illetve [http://www.jfkreloaded.com/competition/highscores.asp ] 2012. május 17. A játék hivatalos oldala 2005-ben megszűnt.

<sup>39</sup> BOGOST–POREMBÁ, 2008. 21.

<sup>40</sup> Az interneten számos olyan videó található, mely a *JFK: Reloaded* lehetőségeit illusztrálja: a „pontos”, „eredményes” lövések bemutatása mellett talán még népszerűbb az alternatív verziók, a játék szoftveres hiányosságaiból is adódó furcsa szituációk szimulálása. Csupán egyetlen példa: [http://www.youtube.com/watch?v=fOSFafsloes ] 2012. május 17.

ságra utaljon vissza, hiszen a játék, amellet, hogy deklarált célja szerint „történelmi szimuláció”, saját virtuális valóságának, illetve médiuma által generált műfaji szabályainak rendelődik alá. Pontosabban, a *JFK: Reloaded* esetében, arról van szó, hogy benne a történelmi szimuláció egy olyan műfaj szabályai alapján képződik meg, melyben a referenciális jegyeket a játékstruktúra formálja át – a felhasználó nem azért igyekszik pontosan lőni, mert ezáltal jobban akarja érteni a múltat, vagy történelmi élményre akarna szert tenni, hanem azért, hogy az adott játékfeladatot megvalósítsa. Emiatt a játék nem is narratív, pontosabban annyiban elbeszélő, amennyiben egy bizonyos közösen birtokolt történelmi tudásra épít: Oswald szemszögéből látjuk az eseményeket, de sem az előzmények, sem a következmények nem jelennek meg. A történet közepén vagyunk, az általunk irányított figura motivációi érdektelenek – hiszen a mi feladatunk csupán a játékcél beteljesítése, az adott küldetés elvégzése. E virtuális jelleg ambiguitása a játék címében is megmutatkozik, hiszen a *reload* szó egyszerre utal a puska és a számítógépes program újratöltésére, s így egyfelől valamiféle történelmi újrajátszás lehetőségére, illetve ezen újraélés virtuális természetére vonatkozik. Sőt továbbmehetünk, s ha figyelembe vesszük a játék közvetlen kontextusát, még egy utalás felfedezhető: ebben az időszakban játszották a mozik a *Matrix Reloaded* című filmet, melynek témája éppen a valóság virtualitása és a különféle valóságok közti átmenet lehetősége volt.<sup>41</sup>

Ha a játék azt tűzte ki céljául, hogy véget vessen a merénylet körüli összeküvés-elméleteknek, sikere e tekintetben, finoman fogalmazva, kétséges. Bár jól illusztrálja, hogy lehetséges volt onnan, abból a pozícióból leadni olyan lövéseket, amelyek a ténylegesen megtörtént eredménnyel szolgáltak, ám ha valaki először játszik, igen kicsi eséllyel ér el sikert. Jómagam legelső alkalommal még csak el sem találtam senkit – s azon emberek legtöbbször sem, akiknek megmutattam a játékot. Persze ezzel nem azt akarom mondani, hogy Oswald nem találhatta el Kennedyt, hanem csak azt, hogy ha a szimulátor révén bármiféle történelmi belátással gazdagodunk, az leginkább a vakszerencse, az esetlegesség és a káosz hatalmával való szembesülés lesz.

A játékfejlesztő és teoretikus Ian Bogost kissé máshogy interpretálja a játékot, szerinte ugyanis a *JFK: Reloaded* alapvetően kettős hatást fejt ki. Egyfelől éppen azzal, hogy a legtöbb FPS-sel ellentétben itt olyan tüzelési pozícióból kell lőni, ami cseppet sem könnyű (a játék célját, Kennedy lelövését sokkal könnyebben is lehetne teljesíteni, ám akkor a „történelmi hitelesség” csorbulna), mintegy átvesszük a pszichopata merénylő pozícióját, éppenséggel tettének esetlegessége, motiválatlansága válik nyilvánvalóvá. Másfelől pedig, a játék a merénylet performatív szimulációja, amely hozzásegít az egész kontextus, a Kennedy-mitosz és utóélete újragondolásához, az esemény kulturális szerepének értelmezéséhez. A játék Bogost szerint egyfajta procedurális retorika révén (vagyis olyan retorikai eljárás segítségével, mely nem nyelvi eszközökkel, hanem bizonyos szabályok alkalmazásával és beteljesítésével fejt ki meggyőző hatást) lehetőséget nyújt a történelmi eseményt övező anyagi, társadalmi és kulturális feltételek belátására.<sup>42</sup> Ez az érvelés azonban több ponton is kritizálható. Lejátszhatunk ugyan alternatív forgatókönyveket, ám ezeknek

<sup>41</sup> SCHOTT-YEATMAN, 2005. 82.

<sup>42</sup> BOGOST, 2007. 131-134.

már nem a valójában megtörténtek a referenciájuk, s nem is feltétlenül a történelmi esemény lehetőségmezejének logikája alapján működnek, sokkal inkább a játékmenet struktúrája és technikai feltételei révén. Például nehezen bizonyítható, hogy a figurák akkor is úgy viselkedtek volna, ahogy a játékban teszik, ha korábban vagy később dördülnek el a lövések, hiszen itt bizonyos viselkedés és mozgásminták szerint reagálnak a figurák. (Külön probléma, bár ez jórészt technikai kérdés, hogy a játék mesterséges intelligenciája nem túl fejlett, emiatt egészen életidegen eseményeket is láthatunk: például ha rögtön az utca elején elérjük, hogy az elnök limuzinja megálljon – mondjuk lelőjük a sofőrt – a testőrök értetlenül nézelődnek, a Kennedy-házaspár pedig nyugodtan ül tovább a helyén.) Emellett pedig, ahogy például Cindy Poremba rámutatott, a játék által szimulált valóság tulajdonképpen már egy olyan realitás, ami bizonyos médiumok révén a kulturális memória része, s éppen emiatt mediatizált természetét hajlamosak vagyunk elfeledni. Magyarul, a *JFK: Reloaded* nem a Kennedy-gyilkosság eseményét modellezi, hanem azt, ahogy a merénylet mint mentális entitás legtöbbünk számára adott. Ennek pedig jórészt egy film az alapja: az Abraham Zapruder által készített, a merényletet megörökítő amatőr felvétel. Vagyis a játék „dokumentaritása”, „valóság-hatása” arra épül, hogy egy korábbi dokumentumot remediátizál, a film által felvett képeket helyezi a szimuláció közegébe. Így egyfajta „dokumentáris kód” révén a játszott események valóságreferensnek tűnnek, ám tulajdonképpen a játék *nem az eseményt, hanem annak filmes reprezentációját szimulálja.*<sup>43</sup> Vagyis, miközben a *JFK: Reloaded*del játszunk, nem a merénylet szemével látjuk az eseményeket. Mindez persze evidens, inkább maga az eljárás kiemelendő, amivel a játék valóság-hatását próbálja elérni: egy látvány-alapú történelmi emlékezetre épít, olyan filmes jelenetre, amelyből mindannyian „tudjuk, hogy mi is történt valójában”. Még problematikusabb, ha belegondolunk: a legtöbbünk tulajdonképpen nem is feltétlenül a Zapruder-filmre emlékszik, hanem vagy annak valamilyen feljavított változatára, vagy egy feldolgozására, játékfilmes újrarájátszására – szerepelt például az Oliver Stone-féle *JFK*-ben (1991), vagy korábban Clint Eastwood egy fiktív elnöki merényletről szóló, *Célkeresztben (In the Line of Fire)*, 1993) című akciófilmjében.

Mindez, úgy tűnik, a számítógépes játékok esetében gyakori tapasztalat – ezen alkotások „dokumentarizmusa”, történetisége ugyanis jórészt olyan vizuális elemekre támaszkodik, melyek már korábbi alkotásokból vagy kulturális objektumokból származnak. Például a 2000-es évek elejének rendkívül sikeres második világháborús FPS-ei, a *Medal of Honor*<sup>44</sup> és a *Call of Duty*,<sup>45</sup> melyek különböző nagy ütközeteket modelleztek a közkatona szemszögéből – az Omaha Beach-i partraszállástól a sztálingrádi csatán át Berlin ostromáig –, tulajdonképpen jórészt a korabeli hollywoodi háborús sikerfilmek, főként a *Ryan közlegény megmentése (Saving Private Ryan)*, 1998),

<sup>43</sup> POREMBA, 2009.

<sup>44</sup> Fejlesztő: Electronic Arts. Az első rész 1999-es, melyet több folytatás követett. Ezek jórészt a második világháborúban játszódtak, egészen a 2010-es verzióig, melynek a helyszíne már napjaink Afganisztánja.

<sup>45</sup> Fejlesztő: Activision. 2003-ban jelent meg az első epizód. Az első három rész itt is második világháborús játék volt, melyet a 2007-ben elindított *Call of Duty: Modern Warfare* című, napjainkban játszódó sorozat, illetve 2010-ben a *Black Ops*-széria követett (első részének története a hidegháború idején, második epizódjéé pedig már a jövőben zajlik).

az *Ellenség a kapuknál* (*Enemy at the Gates*, 2000) és az *Elit alakulat* (*Band of Brothers*, 2001) képi világára építettek. Sőt, az összefüggés még nyilvánvalóbb, ugyanis a *Medal of Honor* ötletgazdája maga Steven Spielberg (a *Ryan közlegény* rendezője és az *Elit alakulat* egyik producere) volt. A *Medal* Omaha Beach-epizódja például egyértelműen a *Ryan közlegény* híres nyitójelenetét idézi fel a játékosban: egy közkatontát irányítva ugyanúgy kell fedezéktől fedezékig rohanva túlélni a golyózáport, és valahogy eljutni a német lövések közelébe. A játék jól modellez egy bizonyos élményt: miközben figuránkat irányítjuk, nem a győzelem a cél, egyedül a túlélés, látjuk, ahogy folyamatosan robbannak mellettünk az ágyúvédékek, egymás után hullnak el katonatársaink, s jó eséllyel elsöre mi sem jutunk el az ellenségig. Ám ez az élmény éppen azért ilyen intenzív, hogy a filmes jelenetet remediátizálja – „dokumentáris” jellege a *Ryan közlegény* tudatos vagy öntudatlan felismeréséből fakad. Még érdekesebb a helyzet, ha belegondolunk, hogy a mozi készítői milyen nagy gondot fordítottak a „hitelességre”. Spielberg nyilatkozataiban hangsúlyozta, hogy nem akart „hagyományos hollywoodi” háborús filmet forgatni, hanem a nézőt éppen a közvetlenség élményében kívánta részesíteni. Emiatt – azontúl, hogy számos háborús veteránt kérdezett az átélt tapasztalatokról – elsősorban olyan korabeli háborús dokumentumfilmekre alapozott, mint a *With the Marines of Tarawa* (1944) vagy a *The Battle of San Pietro* (1945). A *Ryan közlegény* operatőre hasonló kamerakezelést próbált imitálni, mint ezen filmeké: a kézi kamera földre esése, a hirtelen, rémült, rángatózó képek a csata közvetlenségét imitálták. Spielberg még a hibákat sem vágta ki a filmből, paradox módon éppen ezek hitelesítették a jelenetet – egyrészt így a csata a valódi filmhíradóhoz hasonlított, másrészt pedig éppen ezzel tért el a korabeli hollywoodi konvencióktól (más kérdés, hogy mára már a *Ryan közlegény* eljárásai is konvencionálálódtak, tucatnyi akciófilmben láthattuk azóta ezeket). Még egy nagyon fontos forrása volt a mozinak, ez pedig Robert Capa partraszállást megörökítő fotósorozata. A kézi kamerás mozgás Capa fotóinak elmosódott kontúrjait is imitálja (a dolog külön pikantériája, hogy a magyar származású fotós képei, legalábbis önéletrajza szerint, a felvételeket előhívó laborsegéd hibájából lettek ilyenek). Tehát Spielberg a hitelesség, az immerzió érzését éppen azért érte el, hogy már meglévő vizuális médiumok (fotók, filmek) képeit és stílusát újrahasznosította.<sup>46</sup> Vagyis a háborús játékok „realizmusának” alapja egy olyan filmes reprezentáció remediátizációja, mely maga is fotós és dokumentumfilm alkotásokból építkezett.

Míndez nem egyedi eset, a játékkészítők számos, magán a játékmeneten kívüli módon próbálják a „tényszerűséget” megalapozni. A *Brothers in Arms: Road to Hill 30*<sup>47</sup> című, szintén második világháborús alkotás DVD-kiadása például olyan extrákat tartalmaz, melyek egyes jelenetek hűségét hivatottak alátámasztani: főként olyan korabeli fotókat, amiknek bizonyos játékjelenetek egy az egyben megfelelnek – ezzel illusztrálva, hogy az adott hadjáratok szimulációja segítségével a „történelmi valóság” újraélhető.<sup>48</sup> Gyakori a játékot megakasztó, a narratív egységet biztosító filmjelenetek alkalmazása is, melyek általában bizonyos sikerfilmek mintájára készülnek. Sőt az is előfordul, hogy konkrétan egy adott film idéződik meg, ilyen például a

<sup>46</sup> Erről bővebben: HAGGITH, 2007. 178–181.

<sup>47</sup> Fejlesztő: Ubisoft, 2005.

<sup>48</sup> Vö. REJACK, 2007. 416–419.

*Shogun: Total War*<sup>49</sup> című stratégiai játék, melynek elkészítéséhez a fejlesztők bevalottan samurájfilmeket vettek alapul – az egyik kiadás felvezető filmcskéje pedig Akira Kurosava *Ran* (1985) című alkotásának csatajelenetét használja fel.

### *Történelmi ikonok és eseményszerűség – avagy a videojáték történelmi referenciája*

A fenti elemzés látszólag azt bizonyította, hogy a játékok „történetiségének” elemei már alapvetően olyan – elsősorban filmes – médiumokra építenek, melyeknek jeleit, beállításait idézve, újrahasonlítva igyekeznek valamiféle „valóság-hatást” kelteni. Nincs ez másként a sokak által a leginkább történelmi játéknak tekintett *Civilization*-sorozat esetében sem, ahol nem egy adott történelmi eseményt, csatát vagy korszakot játszunk végig, hanem magát a történelem menetét irányíthatjuk. Mint ismert, a *Civilization*-játékok afféle „isten-szimulátorként” funkcionálnak: egy stilizált világtérkép egyik területén indulunk, s fő célunk, hogy jól működő, erős, gazdag, nagyhatalmú államot hozzunk létre. Így a játék során végigjárjuk a főbb történelmi korszakokat és megfelelő, az adott környezethez, technikai, stratégiai és egyéb feltételekhez igazodó taktikával néhány telepeseből álló kolóniánkat világbirodalommá fejleszthetjük. A sorozat hatalmas sikere (jelenleg az ötödik résznél tart) nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a legtöbb teoretikus, ha történelmi játékról beszél – pro vagy kontra –, általában ezt hozza példának. Kritikussai leginkább a történelem folyamatának leegyszerűsítését, mechanikus bemutatását róják fel, valamint azt, hogy a *Civilization* alapvetően nem a történelmet, hanem annak egy nagyon ideologikus, nyugatorientált, hódító szemléletét tükrözi.<sup>50</sup> Mások ellenben amellet érvelnek, hogy a *Civilization* egyfajta procedurális pedagógiát megvalósítva az individuumról a determináló tényezőkre, a körülményekre téve a hangsúlyt a játékos számára átláthatóvá teszi a történelmi folyamatok mögött lévő logikai összekapcsolódásokat, a különböző anyagi tényezők hatását. Ian Bogost szerint például ennyiben a *Civilization* (és más, a materiális tényezők logikáját működtető játékok, például az *Europa Universalis*-sorozat)<sup>51</sup> logikája és procedurális retorikája nagyban hasonló Jared Diamond *Háborúk, járványok, technikák* című könyvének történelem-konceptiójához,<sup>52</sup> Henry Jenkins egy tanulmányában pedig a játékot Tolsztoj *Háború és békéjének* történetfilozófiai elmékedéseivel veti össze.<sup>53</sup>

Alapvetően nem szeretném eldönteni a *Civilization*-játékok ideológiájáról és pedagógiai használhatóságáról/használatatlanságáról szóló vitát, inkább, ahogy a korábbiakban is, azokat a megjelenítési módokat vizsgálnám meg közelebbről, melyek alapján a játék egyfajta „történelmi” színezetet kap – és megkülönböztethető az ugyanilyen meneté és struktúrájú, de alapvetően nem történelmi videojáték-

<sup>49</sup> Fejlesztő: Electronic Arts, 2000.

<sup>50</sup> POBŁOCKI, 2002. Megjegyzendő, hogy az első részhez képest a negyedik már jóval összetettebb, sokkal több tényezőt kell figyelembe vennünk államunk fejlesztésénél – a földrajzi helyzettől a valláson és a kultúrán át a külpolitikáig –, az ötödik ehhez képest kissé már „visszaegyszerűsített”.

<sup>51</sup> Fejlesztő: Paradox Interactive, 2000; 2002; 2007.

<sup>52</sup> BOGOST, 2007. 252–255.

<sup>53</sup> JENKINS, 2008. 181.

koktól (például az *Alpha Centauri*-tól).<sup>54</sup> Példáimat alapvetően a *Civilization*-sorozat negyedik részéből veszem, két okból: egyfelől ez rendelkezik a legösszetettebb játékmennel, másfelől pedig, talán prózai indok, de jómagam ezzel játszottam a legtöbbet, ezt ismerem a legjobban. A *Civilization* játszása során egyfajta történelmi széttartás figyelhető meg: a játékos végigjátssza a „történelmet”, szabadsága nagy ugyan, de nem korlátlan, ugyanis a játék soktényezős struktúrája alapvetően a logikai egymásra épüléseken alapul – bizonyos politikai lépések megtételéhez el kell jutni valamilyen társadalmi szintre, amihez egyrészt anyagi feltételek, másrészt az ezekre épülő kulturális és gazdasági tényezők szükségesek. Stratégiánkon múlik, hogy mire helyezük inkább a hangsúlyt: megpróbálkozhatunk például az agresszív, hódító civilizációfejlesztéssel (ekkor, mondjuk, a fémtermelésre, fegyvergyártásra, katonai egységek fejlesztésére, hadi kutatásokra stb. koncentrálunk), de választhatunk békésebb, a gazdaságra vagy a tudományra összpontosító taktikát is. Persze a dolog jóval bonyolultabb, ugyanis saját stratégiánkat nagyban befolyásolhatja államunk földrajzi helyzete, nyersanyaglelőhelyeink száma és jellege, mely bizonyos termelési módoknak kedvez, másoknak nem. De fontos az is, hogy milyen viszonyban vagyunk a többi civilizációval, ők mennyire agresszívak, a fejlődés milyen fokán állnak, tudunk-e velük megfelelő diplomáciai kapcsolatokat ápolni, egy esetleges háborúban képesek vagyunk-e legyőzni őket. Így a játék erőteljesen determinált: földrajzilag, gazdaságilag, technikailag, társadalmilag minden hat mindenre, és a különböző fejlődési fokozatok szigorúan egymásra épülnek, bizonyos szintek nem átugorhatóak. Ám közben a szabadságunk is nagy, hiszen a meghatározó tényezők inkább lehetőségekként/feltételekként funkcionálnak, melyeken belül többféle úton indulhatunk el, saját döntéseinken múlik, hogy konkrétan mit, hogyan és milyen irányba fejlesztünk. A játék tudományos-technológiai ágrajza jól mutatja a szintek egymásra épülését: például a pénz létrejöttéhez szükség van matematikára, mely az írásra alapozódik, aminek három feltétele van: a papság, az állattenyésztés és a fazekasság kialakulása. A papság előfeltétele a meditáció és a többistenhit, e kettő pedig csak akkor jöhet létre, ha már adott a miszticizmus; ahogy az állattenyésztéshez mezőgazdaság, a fazekassághoz pedig halászat, illetve szintén mezőgazdaság szükségeltetik. E bonyolultnak és mechanikusnak tűnő struktúra játszva nagyon jól működik, hiszen, ahogy Claudio Fogu megfigyeli, a *Civilization* élvezetét a játék procedurális kódjainak elsajátítása adja<sup>55</sup> – melyek egy bizonyos, a történelmet alapvetően anyagi determináció képezte lehetőségekre/feltételekre építő koncepció eredményeképpen születtek. A *Civilization* nagyjából úgy működik, mint egyfajta nyelv: a szabályrendszer adott, ám véges szabály alapján, ha nem is végtelen, de viszonylag sokféle játékmód lehetséges, sok történelem-forgatókönyv megírható/megélhető (ez az oka a sorozat sikerének, hiszen minden epizód sokszor végigjátszható, a rengeteg változónak köszönhetően nem válik unalmassá).

Maga a játék a szabályrendszer konkrét megvalósítását különös módon viszi végbe, és válik „történetivé”. A referencialitás elsősorban történelmi ikonok meg-

<sup>54</sup> Sid Meier's *Alpha Centauri*, fejlesztő: Firaxis, 1999. A játék tulajdonképpen a *Civilization* folytatása, ugyanis a történelmi fejlesztés egyik célja, hogy államunk először építsen űrhajót, s induljon el az Alfa Centauri csillagrendszerbe, hogy aztán ott folytassa (újrakezdje) a civilizáció építését.

<sup>55</sup> FOGU, 2011. 190–191.

jelenítését foglalja magába: olyan képekét, figurákét, neveket, amelyek a történelmi emlékezetben működve valamiféle kvázi-valóság-hatást biztosítanak az eseményeknek. Játékunk kezdetén például megválaszthatjuk birodalmunkat, lehetünk görögök, rómaiak, angolok, franciák, amerikaiak – de aztékok vagy inkák is (összesen 18 államból válogathatunk), majd vezetőt is kijelölhetünk egy konkrét történelmi figura személyében. Például, ha úgy döntünk, a francia civilizációt építjük, a vezető lehet Napóleon vagy XIV. Lajos (mindkét figura más tulajdonságokkal, előnyökkel bír) – ám a játékban jó eséllyel nem a valódi Franciaország területén kell fejlődnünk, hanem egy kiosztott térképen, ahol felépíthetjük városainkat, melyeknél a gép a francia történelemben főszerepet játszó városok neveit (Párizs, Lyon, Reims, Orléans stb.) ajánlja fel. Ugyanígy működnek a különböző korszakok, események megjelenítései: az adott fejlettségi szintet elérve megjelenik egy név, kép, videó vagy idézet, amelyek mintegy a játék „történetiségét” hivatottak alátámasztani. Ám ezek nem feltétlenül az adott államhoz kapcsolódnak (sőt, többségükben nem), hanem a világtörténelem egészének folyamatából jelennek meg olyan ikonikus jegyek, melyek a megfelelő jelenséghez, korszakhoz kötődnek. Például, ha egy bizonyos fejlettségi szintet elértünk, lehetőség nyílik, hogy az Inka Birodalomban megépítsük a Sixtus-kápolnát, vagy éppen New York városában megszülethet Newton, esetleg a Római Birodalom áttérhet a buddhista vallásra, később pedig (amennyiben a megfelelő gazdasági és társadalmi feltételek adottak) választhatja akár a fasiszta államberendezkedést is. Így aztán, ahogy Ian Bogost megjegyzi, a *Civilization* széttartó történelemképe egyszerre határol be bizonyos történelmi tapasztalat-lehetőségeket és erősíti azokat. Határok közé szorítja, amennyiben a játékosnak eleve rendelkeznie kell bizonyos történelmi ismeretekkel, hogy észlelje az absztrakt modell mögötti hajdani valóságot (vagy akár azt, hogy az előbb említett ikonok milyen *pastiche*-sá kapcsolódnak össze), másfelől pedig ezen ténybeli ismeretek felhasználása révén kiemeli a játszott és a megélt történelem különbségeit, és a játékos a történelem értelmezésére, a különböző hajdani lehetőségek számbavételére szólítja fel.<sup>56</sup> Ám e *pastiche* egy idő után sokkal inkább hasonlít egy alternatív valóságot bemutató sci-fi történethez, mint a megélt történelemhez, és bár kétségkívül megjeleníti a történelmi események logikájának egy bizonyos (a külső determinatív tényezők szerepét hangsúlyozó) értelmezését, éppen történelmi ikonjai révén egyszersmind meg is kérdőjelezi ezt, mivel az események, személyiségek, képek és nevek egyszerségét, múltbeliségét emeli ki. Tehát azzal, hogy a történelmi emlékezetben lerakódott ikonokat hasznosít újra, más médiumok által megjelenített jeleneteket vesz át, a történelmet egyfajta térbeli montázssá rendezi, ahol a különféle nevek, események, konkrétumok furcsa kapcsolatokat alkotva játsszák szerepüket a nagy, fiktív szabályrendszer játékban. E kapcsolatok gyakran a Lautréamont-féle „varrógép és az esernyő találkozása a boncasztalon” jellegű romantikus-szurrealista élményt kínálják (például azzal, ha New Yorkban megszületik Mózes, miközben éppen a Mongol Birodalom ellen harcolunk és Julius Cézárral kereskedelmi kapcsolatban állunk), s a végső referenciájuk egyfelől metaforikus, montázsszerű, másfelől pedig annyiban történelmi, amennyiben az ikonok a történelmi eseményszerűsége utalnak.

<sup>56</sup> BOGOST, 2007. 255.



Egy írásában a filmtörténész Vivian Sobchack jegyzi meg Roland Barthes történelmi filmelemzéseivel (*A rómaiak a moziban* című írás „makacs hajtincseivel”), illetve a kortárs médiumok történelmi ábrázolásaival kapcsolatban, hogy ezen vizuális történelmi ikonok – melyek a kortárs történelmi emlékezetben lerakódott, részint konstruált, áthagyományozódott képeket jelentik (a római hajtincs, a középkor poros, koszos környezetének ábrázolása, a tévéhíradókban felvillanó történelmi utalások stb.) – nemcsak, sőt nem elsősorban a konkrét történelmi eseményre, hanem a *történelmi eseményszerűség*re referálnak. Az ikonikus történelmi képek csak érintőlegesen működnek a referens indexeként, funkciójuk inkább a vallási ikonokéhoz hasonlítható, amennyiben egy absztraktabb kontemplatív teret, egy olyan történelmi mezőt hoznak létre, melyben a különböző történelmi narratívák, értelmezések egyaránt helyet kapnak.<sup>57</sup> Ugyanez jellemző a szerző szerint például a klasszikus hollywoodi történelmi filmeposzok ábrázolásmódjára: a jelenetek nem annyira a konkrét eseményt, hanem azt az eseményszerűséget reprezentálják, ami által a néző önmagát mint temporális létezőt, történelmi alanyt meghatározza (ezért is kereszteződik a hollywoodi film történetisége a múlt bemutatásának más diskurzusaival – a mítosszal, a biblikus történetisémmel stb.).<sup>58</sup> Esetünkben, a történelmi játékoknál, ez kettős célt szolgál. Egyfelől a történelmi ikon referál a konkrét alanyra – például a Sixtus-kápolna a valódi, Rómában lévő épületre, Newton a tényleges fizikusra. Másfelől pedig utal az adott alanyhoz holdudvarként kapcsolódó értelmezéshalmazra. (Példáinknál: a reneszánszra, bizonyos hatalmi és művészeti koncepciókra, a játékos saját, a kápolnával kapcsolatos élményeire, Newton szerepére a kultúrtörténetben stb.) Vagyis, ahogy egy vallási jelkép, például a kereszt utal a konkrét eseményre, Krisztus megfeszítésére, valamint saját hagyománytörténetére, a hozzákapcsolódó intézményes, közösségi és személyes benyomások összességére, úgy az itteni történelmi ikonok is egyszerre funkcionálnak a konkrét esemény, illetve maga a történetiség (vagy eseményszerűség) jeleként. Tulajdonképpen valami hasonló figyelhető meg a korábban bemutatott játékok (*Assassin's Creed*, *JFK: Reloaded*, *Medal of Honor* stb.) esetében is: a többszörösen remediált képek, események fő célja a történelmi atmoszféra biztosítása mellett egy olyan kvázi-történetiség létrehozása, ahol nem annyira a „valódi” történelemmel, hanem a bennünk élő történelemkoncepciókkal, reprezentációs sémákkal, személyes és kollektív emlékekkel lépünk interakcióba.

Persze közbevethető, hogy nincs ez másként a többi médium és diskurzus esetében sem, a „valódi” történelem, a múlt is alapvetően tudati fenoménként működik. A számítógépes játékok „tétje” talán az, hogy szimulációs módszereik révén látszólag elleplezik a közvetítettséget, mintha „valódi” történelmi élményt nyújtanának. Ám, ahogy az eddigi elemzésből talán kiderült, a folyamat kettős: az élményszerűség mindig olyan eszközök, történelmi ikonok révén jön létre, melyek nem csak, vagy nem elsősorban a közvetlenségre, a tényleges múltra, hanem annak a kollektív és személyes történelmi tudatban lerakódott maradványaira, értelmezéseire utalnak. Mindez lehet leplezett, mint a *Medal of Honor* vagy a *Brothers in Arms* esetében, vagy nyíltabb, ahogy a *Civilization pastiche*-szerű történelemképénél

<sup>57</sup> SOBCHACK, 1997. 12–13.

<sup>58</sup> SOBCHACK, 1990. 28–29.

láthattuk. Hagyhatjuk magunkat megtéveszteni, és hihetjük azt, hogy a „valódi” történelemmel találkozunk. Lehetünk kritikusak, és elátkozhatjuk az ilyen játékokat „hiteltelenségük” miatt, illetve azért, mert bizonyos kulturális paneleket hasznosítanak újra, hogy „valóság-hatást” keltsenek. De létezik egy másik, talán hasznosabb attitűd is, mely a videojátékokat kulturális termékeként kezeli, olyan jelenségekként, melyek az adott kultúra áruforgalmában jelenleg kiemelt helyet elfoglalva sokat elárulhatnak a kor ideológiáiról, igényeiről, reprezentációs és értelmezési sémarendszereiről. Vagy éppen történelemképéről – tartalmi és formai sajátágaik révén egyaránt. Tartalmilag például jól megmutatkoznak a történelem iránti igények, a történelem „fogyasztásmódjának” kulturális vetületei, a különböző médiumok és műfajok egymásra való hatásai. A forma, a megjelenítés- és játszasmód vizsgálata révén pedig (az előzővel természetesen összefüggésben) a történelmi sémák, ikonok áthagyományozódását, a „történelmi légkör” megteremtésének módzatait, az eseményszerűség felépítését és működését is jobban megérthetjük.

### Felhasznált irodalom és rövidítések

#### BARTHES

1966 BARTHES, Roland: L'Effet de Réel. *Communications*, 11. (1966) 11. sz. 84–89.

#### BOGOST

2007 BOGOST, Ian: *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MIT Press, 2007.

#### BOGOST–FERRARI–SCHWEIZER

2010 BOGOST, Ian – FERRARI, Simon – SCHWEIZER, Bobby: *Newsgames. Journalism at Play*. Cambridge, MIT Press, 2010.

#### BOGOST–POREMBA

2008 BOGOST, Ian – POREMBA, Cindy: Can Games Get Real? A Closer Look at 'Documentary' Digital Games. In: *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers War Without Tears*. Eds.: JAHN-SUDMANN, Andreas – STOCKMANN, Ralf. Houndmills, Palgrave Macmillan, 2008. 12–21.

#### DEAM

2009 DEAM, Jordan: *How a Board Game Can Make You Cry*. [[http://www.escapistmagazine.com/articles/view/conferences/tgc\\_2009/6021-TGC-2009-How-a-Board-Game-Can-Make-You-Cry](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/conferences/tgc_2009/6021-TGC-2009-How-a-Board-Game-Can-Make-You-Cry)] 2012. május 16.

#### Eco

1995 Eco, Umberto: *Hat séta a fikció erdejében*. Ford.: Schéry András – Gy. Horváth László. Budapest, Európa, 1995.

#### FENSTEIN

2000 FEINSTEIN, Stephen C.: Zbigniew Libera's Lego Concentration Camp. Iconoclasm in Conceptual Art About the Shoah. *Other Voices*, 2. (2000) 1. sz. [<http://www.othervoices.org/2.1/feinstein/auschwitz.php>] 2012. május 17.

#### FOGU

2011 FOGU, Claudio: A történelmi tudat digitalizálása. Ford.: Kisantal Tamás. *Aetas*, 26. (2011) 3. sz. 186–203.

**FRASCA**

- 2001 FRASCA, Gonzalo: Ephemeral Games. Is it Barbaric to Design Videogames after Auschwitz. In: *Cybertext Yearbook 2000*. Eds.: ESKELINEN, Markku – KOSKIMAA, Raine. Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2001. 172–182.
- 2008 FRASCA, Gonzalo: Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába. Ford.: Gyuris Norbert. In: *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk.: FENYVESI Kristóf – KISS Miklós. Budapest, Kijarat, 2008. 125–142.

**GOODMAN**

- 2003 GOODMAN, Nelson: Az újraalkotott valóságról és a képek hangjairól. Ford.: Habermann M. Gusztáv. In: *A sokarcú kép. Válogatott tanulmányok a képek logikájáról*. Szerk.: HORÁNYI Özséb. Budapest, Typotex, 2003. 41–101.

**GOW**

- 2004 GOW, Gordon A.: Mobilszórakozás és mindennapi élet. Feladat meghatározás kutatáshoz és tervezéshez. Ford.: Szakács Judit. *Médiakutató*, 5. (2004) 4. sz. 37–44.

**GROOT**

- 2009 GROOT, Jerome de: *Consuming History. Historians and the Heritage in Contemporary Popular Culture*. London – New York, Routledge, 2009.

**HAGGITH**

- 2007 HAGGITH, Toby: Historical Truth and the War Film. The Case of Saving Private Ryan. In: *Repicturing the Second World War. Representations in Film and Television*. Ed.: PARIS, Michael. Houndmills, Palgrave Macmillan, 2007. 177–192.

**HIMMELFARB**

- 1996 HIMMELFARB, Gertrude: A Neo-Luddite Reflects on the Internet. *The Chronicle of Higher Education*, 43. (1996) 10. sz. A56.

**JENKINS**

- 2008 JENKINS, Henry: A játéktervezés mint narratív építészet. Ford.: Kiss Gábor Zoltán. In: *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk.: FENYVESI Kristóf – KISS Miklós. Budapest, Kijarat, 2008. 175–192.
- 2009 JENKINS, Henry et al.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MIT Press, 2009.
- 2011 JENKINS, Henry: Játékok: az új eleven művészet. Ford.: Kiss Gábor Zoltán. In: *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Szerk.: Kiss Gábor Zoltán. Budapest, Kijarat, 2011. 236–258.

**KANSTEINER**

- 2007 KANSTEINER, Wulf: Alternate Worlds and Invented Communities. History and Historical Consciousness in the Age of Interactive Media. In: *Manifestos for History*. Eds.: JENKINS, Keith – MORGAN, Sue – MUNSLOW, Alun. New York, Routledge, 2007. 131–148.

**KEE**

- 2009 KEE, Kevin et al.: Towards a Theory of Good History Through Gaming. *The Canadian Historical Review*, 90. (2009) 2. sz. 303–326.

**KISS**

- 2010 KISS Gábor Zoltán: A játszott képek láttatása – A videojátékok kulturális súlyáról. *Médiakutató*, 10. (2010) 4. sz. 97–106.

**MAGYAR**

- 2005 MAGYAR Bálint: *1848 – stratégiai játék*. [<http://48.sulinet.hu/bemutato.html>] 2012. május 16.

**McCAlman-Pickering**

- 2010 *Historical Reenactment. From Realism to the Affective Turn.* Eds.: McCALMAN, Ian - PICKERING, Paul. Houndmills, Palgrave Macmillan, 2010.

**McWERTOR**

- 2010 McWERTOR, Michael: *The Concentration Camp Video Game.* [http://kotaku.com/5710328/the-concentration-camp-video-game ] 2012. május 16.

**POBŁOCKI**

- 2002 POBŁOCKI, Kacper: Becoming-state. The bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization. *Focaal - European Journal of Anthropology*, 18. (2002) 39. sz. 163-177.

**POREMBA**

- 2009 POREMBA, Cindy: JFK Reloaded. Documentary Framing and the Simulated Document. *Loading*, 3. (2009) 4. sz. [http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/61/60 ] 2012. május 17.

**REJACK**

- 2007 REJACK, Brian: Toward a Virtual Reenactment of History. Video Games and the Recreation of the Past. *Rethinking History*, 11. (2007) 3. sz. 411-425.

**SCHOTT-YEATMAN**

- 2005 SCHOTT, Gareth - YEATMAN, Bevin: Subverting Game-Play: 'JFK Reloaded' as a Performative Space. *The Australasian Journal of American Studies*, 24. (2005) 2. sz. 82-94.

**SOBCHACK**

- 1990 SOBCHACK, Vivian: "Surge and Splendor": A Phenomenology of the Hollywood Historical Epics. *Representations*, 8.(1990) 29. sz. 24-49.
- 1997 SOBCHACK, Vivian: Insistent Fringe. Moving Images and Historical Consciousness. *History and Theory*, 36. (1997) 4. sz. 4-20

**SQUIRE**

- 2004 SQUIRE, Kurt: *Replaying History. Learning World History Through Playing Civilization III.* PhD Dissertation, Indiana University, Instructional Systems Technology Department. [http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html ] 2012. május 17.

Bezsenyi Tamás

## Virtuális igazságot Magyarországnak! A számítógépes játékokban megjelenő magyar szerepek

*Az átélhető múlt és a pedagógia*

„Előre kell nézni, használni a modern eszköztárakat, és a történelemre alakítható valóságként tekinteni. El kell felejtenünk, hogy örök vereségre vagyunk ítélve, így a jövőben is nyerhetünk.”<sup>1</sup> Szócs Géza kulturális államtitkár idézett szavai a Történelmi Animációs Egyesület 2012. márciusi sajtótájékoztatóján hangzottak el, ahol a magyar történelem ötven legjelentősebb csatájának újrajátszását lehetővé tevő számítógépes játék munkálatairól számoltak be. Szócs szerint a nemzeti történelem virtuális átalakításával olyan sikerélményekre tehetünk szert, aminek birtokában a jövőben könnyebb lesz valódi győzelmeket elérnie az országnak. Szócs szavai azt sugallják, hogy a technikának köszönhetően a történelem a 21. század elején már valóban „az élet tanítómestere” lehet. Szemben a korábbi századokkal, mikor a szövegek és képek formájában fennmaradt ismereteket csak elmesélhették vagy előadhatták a tanárok a diákjaiknak, ma a számítógépes játékok révén a történelem bárki számára elérhető, „valóság-hűen” átélhető személyes élménnyé, sőt: (ki)játszhatóvá vált.

A történelem személyes megtapasztalása egy történész számára is kitüntetett pillanatot jelent. Bolgár Dániel egyik – szerencsés véletlen folytán éppen egy játékról, a *Gazdálkodj okosan!*-ről írt – tanulmányában reflektált arra, hogy aktuális témájához bár történészként közelít, annak idején ő maga is mulatta az idejét a népszerű lépegető játékkal. Így az általa „historikus logikának” nevezett, „tudom, mert nem voltam ott” nézetet felcserélhette a „tudom, mert ott voltam” felfogásra.<sup>2</sup> Bolgár írása – többek között – arra világít rá szemléletesen, hogy a történelem tanítható/tanulható, illetve magyarázható úgy, mint személyes élmény. Ez a felismerés korántsem kizárólag a történészek kiváltsága. A jelen szöveg elején idézett Szócs Géza elődje, Magyar Bálint szintén pártfogolta a magyar történelmet feldolgozó számítógépes játékok fejlesztését. A minisztériuma által finanszírozott egyik ilyen szoftverhez, az 1848 című játékhoz mellékelte rövid köszöntőjében Magyar hasonlóan érvelt: „A személyes élménynél nincs maradandóbb tanulási forma. Egészen más valamit átélni, cselekvő résztvevőként bekapcsolódni, mint csak a tanár előadását hallgatni vagy érdemjegyért adni feleletet arról.”<sup>3</sup> A történetírók zöme számára – az időbeli távolság miatt szük-

<sup>1</sup> [http://index.hu/tech/2012/03/28/vegigjatszható\_a\_magyar\_tortenelem ] 2012. szeptember 19.

<sup>2</sup> BOLGÁR, 2008. 790–791. A logika szabályai szerint a „tudom, mert nem voltam ott” okfejtés hibás, hiszen a premisszából nem következik a konklúzió. Csupán együttjárás van a történelmi tudás és a jelen nem levés között. Helyesebb lenne a „tudom, noha nem voltam ott” megfogalmazás.

<sup>3</sup> MAGYAR, 2005.

ségszerűen – csak a Bolgár által historikusinak nevezett logika érvényesülhet. A történelmi játékok „realisztikusságának” köszönhetően azonban ma a megemlékezés és a tudásátadás hagyományos formái mellett egy „átalakító emlékezettel” is számolnunk kell, amely – egy játékszoftver letöltése után – mindenki számára hozzáférhetővé válhat.

A téma pedagógiai vonatkozásainak egyre gyarapszik az irodalma a tengerentúlon. Andrew McMichael a *The History Teacher* 2007-es évfolyamában megjelent cikkében javasolta azt, hogy a számítógépes játékokra ne csupán a szórakozás vagy a gyerekek szabadidős tevékenységeinek egyik lehetséges formájaként tekintsünk, hanem vegyük észre, mennyire hasznosak lehetnek a történelemoktatásban is.<sup>4</sup> A periodika 2012-ben már több olyan tanulmányt közölt, amelyek kérdése, hogy szimulációk, illetve különböző (nem csupán számítógépes) játékok segítségével miként lehet történelmet tanítani.<sup>5</sup>

Az alábbi szövegben arra teszek kísérletet, hogy számba vegyem azokat a számítógépes játékokat, amelyekben magyar szereplőkkel van lehetőség a múlt átalakítására. A szoftverek gyűjtése és kipróbálása közben alapvetően az a kérdés foglalkoztatott, hogy az azokkal játszó magyar felhasználók tényleg „alakítható valóságként” tekintenek-e a történelemre? A válasz megadásához annak vizsgálatára is szükség volt, hogy miként működik a nemzeti retorika a nemzetközi közönségnek szánt számítógépes játékokban.

Az elemzés forrásai alapvetően olyan világhálós fórumok, amelyek felhasználói a magyar vonatkozással is rendelkező játékok üzése során szerzett élményeiket és tapasztalataikat osztják meg egymással. A kutatás során minden olyan fórumot átvoltam, ahol valamely szóba jöhető játékról külön *topicot* indítottak.<sup>6</sup> Általában a játék fejlesztői által vezetett hivatalos fórumok szolgálták a legtöbb használható anyaggal. Ezekre a fórumokra több ezer ember ír, ám olvasói valószínűleg ennek többszörösét teszik ki. Magukkal a fejlesztőkkel is itt lehet kapcsolatot tartani, illetve ők is itt kéri ki a játékosok véleményét. A fórumok minden esetben az adott játékra nézve tekinthetők reprezentatívnak.

A magyar vonatkozású játékok és játékosaik tárgyalása előtt fontosnak tartom, hogy kitérjek a számítógépes játékokkal szemben leggyakrabban megfogalmazott pedagógiai kritikára. Ezen bírálatok szerint, ha a szoftverek segítenek is a múltrol fennmaradt ismeretek elsajátításában, mellette óhatatlanul agresszióra és sok esetben radikális, kirekesztő gondolkodásmódra tanítják a gyerekeket. A kérdésben csak körültekintően lehet állást foglalni. Például az Egyesült Államok hadserege az *America's Army* játék révén sikeresebbé tette a toborzási kampányait.<sup>7</sup> Neonáci szervezetek pedig különböző országokból származó tagságuk egyben tartására hasonlóan jó eredményekkel használták az *Ethnic Cleansinget*, amiben különböző kisebbségeket kell adott városokban minél szisztematikusabban megtizedelni.<sup>8</sup> A fenti két

<sup>4</sup> McMICHAEL, 2007.

<sup>5</sup> Lásd *Games in the History Classroom* tematikus blokk. *The History Teacher*, 46. (2012) 1. sz. 9–84.

<sup>6</sup> A *topicok* egy fórum szűkebben vett témái, amelyekről külön bejegyzéssorozatokban osztanak meg egymással ötleteket, gondolatokat a felhasználók.

<sup>7</sup> [<http://gamepolitics.com/2009/11/17/america's-army-extremely-effective-recruitment-tool>] 2012. szeptember 19.

<sup>8</sup> [[http://www.adl.org/PresRele/Internet\\_75/4042\\_72.htm](http://www.adl.org/PresRele/Internet_75/4042_72.htm)] 2012. szeptember 19.

példa elárulja, hogy majdnem azonos játékstruktúrák a rögzített végcél révén akár radikálisan más jelleget kaphatnak (jelen esetben hazafiasat vagy akár rasszistát).

Ebben a tanulmányban főként a nacionalista megfontolású játékmódszerekről lesz szó, ám érdemes leszögezni, hogy a fórumbejegyzések alapján a *Total War* vagy az *Europa Universalis* magyar rajongóiról nem egy sovíniszta, kirekesztő kisebbség képe rajzolódott ki előttem. Ennek tükrében *mutatis mutandis* elfogadhatónak tartom Kurt Squire megállapítását, miszerint a társadalmi hatás szempontjából irreleváns erőszakos és nem erőszakos csoportokra osztani a számítógépes játékokat.<sup>9</sup> A University of Wisconsin–Madison pedagógiai kommunikációval foglalkozó professzora szerint a téma agresszióközpontú megközelítései a kutatott kontextusból önkényesen emelik ki az erőszakosságot. Különböző típusú játékokat hasonlítanak össze, például a *Mystet*, egy lassú tempójú kalandjátékot, a *Castle Wolfenstein*nel, egy pörgő, *first person shooter* lövöldözős játékkal.<sup>10</sup> Mintha az almát hasonlítanák a körtehez. Az agresszivitásra épülő, háborút, területfoglalást vagy tűzpárbajt modellező játékszoftvereket érdemesebb önmagukban vizsgálni. A számítógépes játékok fent vázolt csoportjához ezer szállal kapcsolódnak a híradók riportjai és a történelmi témájú filmek jelenetei, amelyek erőszakosságáról,<sup>11</sup> illetve annak hatásairól<sup>12</sup> szintén megoszlik a kutatók véleménye. Kurt Squire szerint azért sem lehet az erőszakos játékok és a játékos erőszakossága között valódi kapcsolat, mert ő ugyan imádja a háborús számítógépes játékokat, mégis elkötelezett pacifista.<sup>13</sup> Ennél meggyőzőbbnek tűnhet az a kísérlet, amiben visszaeső bűnözőket és büntetlen előéletűeket kérdeztek arról, mi volt a 1990-es években a kedvenc filmjük. Mindkét csoport esetében magasan győzött a *Terminátor 2*.<sup>14</sup> A szelíd emberek is választanak erőszakos filmeket vagy játékokat kikapcsolódás gyanánt, és bár ezek majdnem mindegyikének játékmenete illeszkedhetne rasszista vagy kirekesztő témákhoz, a játékok végcéljai mégis teljesen különbözők.

### *Magyar történelem a számítógépes játékokban*

„Segítséget kérnék tőletek fórumozók. Nem tudnátok mondani olyan játékokat vagy játékmódosításokat, amelyekben játszhatnék magyarokkal?”<sup>15</sup> Az Andris53 által a *twonline.hu* fórumán feltett kérdésre érkezett válaszok alapján a számítógépes játékokat használók között könnyen azonosítható egy patrióta réteg. Az említett oldal a *Total War* játék honlapja, ahol a játéksorozattal kapcsolatos információk, illetve a fentihez hasonló kérdések és tanácsok olvashatók.

A következő játékok csak egy részét képezik azoknak, amelyekben lehetőség nyílik magyar karakterek választására. Elsősorban külföldi fejlesztésű szoftverekkel foglalkozom, mert a nem magyar fókuszú játékok szélesebb, európai vagy világ-

<sup>9</sup> SQUIRE, 2002.

<sup>10</sup> ANDERSON–DILL, 2000. 772–780.

<sup>11</sup> CSÁSZI, 2003. 88–94.

<sup>12</sup> A Squire által kritizált agresszióközpontú megközelítésre példa: ANDERSON–DILL, 2000. 782.

<sup>13</sup> SQUIRE, 2002.

<sup>14</sup> CSÁSZI, 2009. 105–107.

<sup>15</sup> [http://twonline.hu/forum/viewtopic.php?f=24&t=946 ] 2012. szeptember 19.

történeti horizontja nem kényszeríti a patrióta érzelmű játékosokat egyoldalúan védekezésre, mint ahogyan azt a „történeti hűségre” törekvő magyar programok teszik.<sup>16</sup> A nemzetközi piacra készített játékok felhasználóinak bár le kell mondanium a magyar szemszögről, de a megfelelő opciókat választva és történeti ismereteiket felhasználva kreatív, újító vagy nemzetmentő koncepciókat valósíthatnak meg virtuálisan. Elemzésemben a középkort és az újkort megelevenítő programok, ugyanúgy helyet kaptak, mint a 20. századot feldolgozó játékok. Ez utóbbiak bemutatása az elemzésbe főleg azért releváns, mert így lehet választ találni arra a kérdésre: vajon változik-e a játékosok magatartása a trianoni békeszerződést követő időket megelevenítő programokban?

A magyarok a „legkorábban” a *Chivalry II*-ben<sup>17</sup> tűnnek fel: a 800-as évek második felében induló játékban ha kiválasztjuk a magyarokat, akkor elő tudjuk készíteni és később végre is hajthatjuk a honfoglalást. A *Total War* sorozat *Medieval III*<sup>18</sup> című stratégiai játékának *Kingdoms mod*-jában<sup>19</sup> az államalapítás után vehetjük kezünkbe a magyarok sorsát, és a Magyar Királysággal Mátyás haláláig küzdhetünk azért, hogy minél előbb három tenger mossa a birodalom partjait. A Jagelló-kort leszámítva a felhasználónak lehetősége van a tatárjárással vagy az Oszmán Birodalommal szemben egy ellenállóbb királyság létrehozására.

Az *Origo* Techbázis rovata a játék magyar nyelvű változatát ajánlja részben az érthetőség, de inkább a történeti hitelesség miatt, mivel „a történelmi térképet is kijavították kicsit, ugyanis a *Sega* játékában eredetileg a fél Dunántúl Alsó-Ausztriához volt kanyarítva”.<sup>20</sup> A vélt vagy valós tárgyi tévedések kijavítása a minél jobb kezdőpozíció miatt döntő, de a játékosok számára fontos a múlt minél hitelesebb rekonstrukciója is: „A történelmi Magyarország mindössze két tartományból áll a játék kezdetén, azonban eredményes hódítással akár a Balkán, akár az orosz sztyeppék irányában sikeresen gyarapítható, persze csak ha ezzel egy időben eredményesen védjük meg a Német-római Birodalom, Bizánc, Velence vagy akár a szintén kelet felé terjeszkedő lengyelek támadásaitól, amiben a diplomácia is fontos szereppel bír.”<sup>21</sup>

Kezdetben a magyar lovas fjaszokkal csak az Orosz Nagyfejedelemiség serege vetekedhet, később azonban romlanak az esélyek, mivel a nehézlövesség válik a csaták kulcsává. Különböző módokon lehet a hadsereget vezetni. A legvérmesebb eshetőség ezek közül a „nagy hadjárat”, amely során a világhódító úton akár több ország teljes vagy részleges elfoglalása is lehetséges. Lehet „egyedi csatát” is választani, ez esetben maga a játékos állítja be a körülményeket és a feltételeket, illetve létezik „gyors csata”, amikor a számítógép generál véletlenszerűen a játékos számára egy konfliktust, amiben helyt kell állnia. A negyedik, a történeti hűséghez legközelebb álló módban ismert csatákat lehet újrajátszani, ám ezekben főként az

<sup>16</sup> A magyar fejlesztésű programok általában csak a magyar történelem eseményeit dolgozzák fel, így nem egész Európát veszik játéktérnek.

<sup>17</sup> Fejlesztő: The Creative Assembly, 2007.

<sup>18</sup> Fejlesztő: The Creative Assembly, 2007.

<sup>19</sup> *Mod*nak nevezzük a játékkiegészítő programokat, míg a játékmódok kiválasztásával egy adott játékon belül állíthatunk be különböző feltételeket.

<sup>20</sup> [<http://www.origo.hu/techbazis/szamitogep/20101022-jatekok-amikben-magyar-lehet.html>] 2012. szeptember 19.

<sup>21</sup> [<http://www.origo.hu/techbazis/szamitogep/20101022-jatekok-amikben-magyar-lehet.html>] 2012. szeptember 19.



Angol, a Francia és a Spanyol Királyság, illetve a Német-római Birodalom a háborúzó felek. Magyarként ezért csupán Luxemburgi Zsigmond császársága idején kapcsolódhatunk be egy ilyen virtuálisan felidézett ütközetbe. Az összes európai királyságot felvonultató történelmi játékban tehát alapvetően nehezen verekedhet ki magának nagyobb szerepet Magyarország, mint amilyenel annak idején bírt. Vagyis a virtuális világ inkább csak lehetőséget ad ennek megváltoztatására, de a fejlesztők történelmi hűséghez való ragaszkodása jelentősen hátráltatja ezeket a kísérleteket. A nem magyar fejlesztésű játékok esetében inkább csak egyes *mod*okban (kiegészítő csomagokban), tehát hónapokkal az eredeti megjelenés után van esély a nemzeti múlt újjá- vagy éppen visszaalakítására.

A *Total War Medieval II*-höz készült egy kifejezetten magyar *mod*, a *Kereszténység pajzsa*. A kiegészítést jegyző két magyar fejlesztő különösen odafigyelt a térképek hitelességére, de a játszhatóság minél szélesebb köre határt szabott a kartográfiai pontosságnak. Nem tudtak 151 tartománynál<sup>22</sup> többet elhelyezni a játéktéren, különben nem lehetne nagy mezei csatákat vívni, csak várostromokat. Három olyan új népet emeltek be a játékba, amivel játszani is lehet a magyarok mellett: a kunokat, a besenyőket és a litvánokat.

A korabeli magyar hadsereg átalakításáról a fejlesztők maguk fogalmazták meg, hogy a „*történelmietlen egységeket kivettük (csatateri orgyilkos stb.), a hiányzókat beraktuk (székelyek, besenyők, kunok)*”.<sup>23</sup> A fejlesztők elképzelése szerint a The Creative Assembly munkatársai által fejlesztett eredeti változatban fontosabb volt a játékelmény gazdagítása és összetettebb feladatok kitalálása, mint a történelmi hűség (például orgyilkosok vagy berúgott katonák is nehezítették a monitor előtt ülő dolgát). Erre utal a fejlesztők egy másik megjegyzése is: „*Legfontosabb, hogy az eretnekek és a lázadók sokkal kisebb létszámban jelennek meg hard fokozaton és alatta.*”<sup>24</sup> Itt elsősorban nem ismert pogány vezetőkre (Koppány, Vata) kell gondolni, ahogy a lázadóknál sem az ellenkirályokra és támogatóikra, csupán névtelen figurákra, akik minden nép esetében ugyanúgy nehezítik a játékmenetet. A magyar fejlesztők a történelmi hűségre nem pusztán öncélként tekintettek, hiszen fontos volt számukra, hogy a történelmi keret korabeli állapotokhoz való közelítése egyben a feltételek könnyítését is jelentette. Hasonló kicsengésű részlet, hogy a játékban az etnikai-nemzeti összetartozást alapvetően nem egy eszme, inkább az ésszerűség diktálja. Ugyanis a testőrségnek (esetleg más katonákkal együtt) vigyáznia kell a játékos „*saját nemzetségére*”. (Más játékoktól eltérően a *Medieval II*-ben ez is feladat: az ellenséges területen meghalt családtagokért a program a játékmód erősségétől függően levon 250 vagy 500 forintot.)

A fórumozók hozzászólásai közül engem a leginkább azok érdekeltek, amelyek a nemzeti történelem átalakítására tett virtuális kísérletek mögé engednek bepillantást. „*Már kétszer eljátszottam a magyarokkal a játékot az 1200-as évek végéig, de nem jöttek a tatárok... Mi lehet az oka?*”<sup>25</sup> Egy példa arra, hogy a történelem átalakíthatósága egy olyan párhuzamos virtuális valóság keletkezését vonja maga után, ahol

<sup>22</sup> Annak érdekében, hogy Genova és Bosznia is játszható legyen, felosztották tartományokra a játékteret, ám ez a korszak történelmi hatáiraival nem esik egybe.

<sup>23</sup> [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb\_v=viewtopic ] 2012. szeptember 19.

<sup>24</sup> [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb\_v=viewtopic ] 2012. szeptember 19.

<sup>25</sup> [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb\_v=viewtopic ] 2012. szeptember 19.

a múltból szerzett ismeretek érvényüket veszítik. „1243-mat írunk; tatárok még sehol. Pedig Ödögej meghalt idén, és haza kéne indulniuk. 1225-ben még megjött a lovagrend. Ahogy olvastam, kellett volna mongol felderítőknak jönni, majd 2 hullámnak (úgy emlékszem).”<sup>26</sup> A nemzeti honfibu is megszólal a fórumozók körében: „A magyarok valahogy gyengék.”<sup>27</sup> Illetve: „Egyszer én is felszámoltam a magyarokat Milánóval; majd viszontöltöttem, nem bántottam, és mások eszik meg.”<sup>28</sup> A bejegyzések alapján látható, hogy a fórumot használók kíváncsiak a magyarok játékeréjére, ha azoknak csak a játék algoritmusával kell dacolniuk. A játékos ugyanis azt az opciót is választhatja, hogy nem vesz részt aktívan egy körben, viszont szemmel követi, hogy a fejlesztők által megszerkesztett játékmódokban milyen sorsok várnak a magyarokra. „Lesem a magyarokat; lengyeleket, németeket támadják, közben meg Bizánc felszámolja őket.”<sup>29</sup> Ugyanakkor a nemzetet dicsőítő idézetek fontos részét képezik a játéknak. Az alábbi középkori citátumot a játékosok ajánlották a fejlesztők figyelmébe, hogy azok használják fel a magyar küldetéssorozat hangulatának megteremtéséhez: „A magyar király hatalmas, amikor megindítja seregeit, északon, keleten mozdulni senki nem mer.”<sup>30</sup>

A *Mount & Blade*<sup>31</sup> kalandjáték-széria 1257 AD *Middle Europe* kiegészítőjében lehetőség van magyar lovagként meggazdagodni a keresztes hadjáratok során, vagy egészen Aachenig kalandozni. Az *Origo* cikke szerint: „A tizenharmadik század jó időszak volt a harcokra. Úgy lehetett még árpádsávós lobogó alatt hadba vonulni, hogy nem kötődött semmi megkérdőjelezhető, elítélendő a vörös-ezüst sávokhoz.”<sup>32</sup> Más szóval, ha nincs is lehetőség a magyar haza nagyra tételére, a történelmi emlékek virtuális viselésével akkor is egy dicsőségesnek és ősinek tekintett korszakba térhet vissza a játékos.

Egy stockholmi fejlesztőcsapat, a Paradox Interactive munkája az *Europa Universalis III*,<sup>33</sup> amely Konstantinápoly török elfoglalásától egészen az *ancien régime* bukásáig teszi újrájátszhatóvá a kora újkori Európa különböző királyságainak történetét. A szoftver készítőinek a történelmi hitelességre való törekvése már-már a játékelményt veszélyeztette. A magyar *PC Guru* magazin kritikusa szerint a program olyan játéktérrel rendelkezik, „ami annyi információt hordoz, amelynek korrekt kiértékeléséhez legalábbis dr. titulusú figurák nagyobb létszámú csoportjának együttműködésére volna szükség.”<sup>34</sup> Az *Europa Universalis III* grafikája nem tartható kifejezetten látványosnak, de a történelem több aspektusa is meglevenedik: a diplomácia és a csaták mellett a felekezeti és kulturális kérdések rendezésére és a gyarmatosításra is ügyelni kell a játékosnak. A *Total War* sorozattal ellentétben itt nem közvetlenül az ütközetekbe szólhatunk bele, hanem automatikusan lezajló harcokat követően befolyásolhatjuk az eseményeket. Az eredmény sok esetben az ismert történelem

<sup>26</sup> [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb\_v=viewtopic ] 2012. szeptember 19.

<sup>27</sup> [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb\_v=viewtopic ] 2012. szeptember 19.

<sup>28</sup> [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb\_v=viewtopic ] 2012. szeptember 19.

<sup>29</sup> [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb\_v=viewtopic ] 2012. szeptember 19.

<sup>30</sup> Bernardus Ayglerius (1216–1282) francia származású Monte Cassino-i apát (1263–1282) írta 1269-ben. (Forrás: [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb\_v=viewtopic ])

<sup>31</sup> Fejlesztő: TaleWorlds, 2008.

<sup>32</sup> [http://www.origo.hu/techbazis/szamitogep/20101022-jatekok-amikben-magyar-lehet.html ] 2012. szeptember 19.

<sup>33</sup> A sorozat harmadik tagja 2007-ben jelent meg.

<sup>34</sup> [http://www.pcguru.hu/pcguru/teszt/europa\_universalis\_iii ] 2012. szeptember 19.

szórakoztató alternatívája. Így például a játékmenet lassításával „nem kell töredék-másodpercek alatt dönteni arról, hogy máglyára küldjük-e a badarságokat állító Galileit, vagy inkább ő legyen a következő pápa – a tűzfát már szorgalmasan gyűjtögető Szent Inkvizíció nem kis csalódottságára.”<sup>35</sup>

A felfedezések korába csöppenve immáron a háborúk mellett a kolonizáció előre nem látható, a gyarmatokra és az anyaországra egyaránt visszaható következményeit is kezelnie kell a játékosnak. Az egyik fórumozó szerint ahhoz, hogy „magyar királyként” az *Europa Universalis III*-ban „helyt tudjunk állni a továbbiakban, erősödnünk kell. Még hozzá elég sokat. Ennek útja – kevés jövedelmünk, gyenge gazdaságunk, s még satnyább hadseregünk okán – a gyarmatosítás lehet.”<sup>36</sup> Első pillantásra itt is a vágyak és a realitás diszkrépanciájával találjuk szemben magunkat, hiszen új területeket természetesen nem azok az államok hódítottak meg, amelyek kevés bevétellel és rosszul működő hadsereggel bírtak. A saját próbálkozásaim során ez mégis lehetséges volt. A fórumbejegyzések alapján valószínűsíthető, hogy stratégiák kialakításakor a játékosok felhasználják a történelemórakon hallottakat, így többek között azt, hogy az újkorban alapvetően a gyarmatosító országok voltak képesek fejlődni.<sup>37</sup> Az *Europa Universalis III* egyik, *Napoleon* elnevezésű módjában szintén lehetőség van a Magyar Királyság élén küzdeni a fennmaradásért, akár a birodalommal válásért is. A *moddal* egy külön fórum is foglalkozik, melynek nyitóbejegyzése sokatmondó iróniával vezeti fel a témát. „*Királyságunk egy nagyobb termetű ifjú legény az óvodában, aki csak a kisebbeket pofozhatja, ám minden komolyabb verekedő elől kénytelen félreállni. Kissé felfújtnak látszik, vigyázni is kell vele, mert lufiból van.*” A játékmenet kezdetén az oszmánok egyre gyarapodó haddal veszélyeztetik a Magyar Királyság déli határát. Ezért a fórumíró javaslata szerint a „*kicsiket pofozó óvodást sietve elküldjük Dél-Amerikába: a nálunk is erőlenebbek között legyen végre nagyfű és hódítson, kolonizáljon, amit csak tud. Kaparj kurta! Gyorsan, mielőtt az erősebbek észbekapnak!*”<sup>38</sup> Több olyan bejegyzés is olvasható a fórumokon, amely a magyar történelmet nem egy-két konkrét ponton korrigálná, hanem markánsan más irányt jelölne ki számára. Például a világháborúk későbbi győzteseinek 16–19. századi stratégiáit (tehát alapvetően a gyarmatosítás, akár a rabszolga-kereskedelem útját) próbálják követni: „*mindenkivel jóban lenni, legalább addig, míg Amerikában fel nem épül egy másik, erősebb, nagyobb Magyarország.*”<sup>39</sup> A külföldi fejlesztésű, európai színterű játékokkal kapcsolatban születő fórumbejegyzések szerint a játékosok a történeti ismereteik alapján azokat a lépéseket igyekeznek megvalósítani, ami az általuk ismert történeti valóságban sikerre vezetett más nemzeteket.

A magyar fejlesztésű, rendszerint ingyenesen letölthető történelmi játékok – mint a *Huszár Games* által fejlesztett három szoftver: a *Hunyadi hadai*,<sup>40</sup> a *Pro*

<sup>35</sup> [[http://www.pcguru.hu/pcguru/teszt/europa\\_universalis\\_iii](http://www.pcguru.hu/pcguru/teszt/europa_universalis_iii)] 2012. szeptember 19.

<sup>36</sup> [<http://totalwar.hu/viewtopic.php?f=82&t=201>] 2012. szeptember 19.

<sup>37</sup> A történelemérettségire készülőknek szánt tankönyvek, internetes jegyzetek a mai napig a világ újrafelosztásáért vívott harcra mint magyarzzák az első világháborút. Implicit módon ebből az következhet, hogy a gyarmatosítás elengedhetetlennek látszott a modern kor küszöbén a fejlődéshez. (Lásd például: [<http://erettségizz.com/tortenelem/az-első-világhaboru-kitöresenek-elozmenyei-es-kozvetlen-kozulmenyei>] 2012. szeptember 19.)

<sup>38</sup> [<http://totalwar.hu/viewtopic.php?f=82&t=201>] 2012. szeptember 19.

<sup>39</sup> [<http://totalwar.hu/viewtopic.php?f=82&t=201>] 2012. szeptember 19.

<sup>40</sup> Fejlesztő: *Huszár Games*, 2009.

*Libertate*<sup>41</sup> és az 1848<sup>42</sup> – alapvetően a magyar történelem eseményeit dolgozzák fel. A *Hunyadi hadai* lehetőséget teremt arra, hogy a Magyar Királyság útját állja a terjeszkedő Oszmán Birodalomnak, míg a *Pro Libertatével* való játék során a labancok támadásainak kell ellenállni. Az Oktatási Minisztérium támogatásával készült játékok célja a szórakoztatva tanítás. Sikerük korlátozottságát nem feltétlenül csak a rossz grafikai megjelenítés okozta, de valószínűleg a dichotómián alapuló játérendszer is. A felhasználó vagy beteljesíti, vagy győzelemre fordítja a nemzeti sors-tragédiákat, de nincs lehetősége egy kreatív nemzetstratégia kiépítésére. A Huszár Games által fejlesztett harmadik játék, az 1848 már kevésbé kötött formában idézi meg a múltat: például el lehet kerülni az orosz birodalom beavatkozását, vagy ki-próbálható, hogy miként alakult volna a szabadságharc, ha Görgey a megadás helyett összecsap a császári hadakkal.

Az 1848 rajongóinak fórumát olvasva kiütközik, hogy a játékban jobbra a történelemkönyvekből ismert hibák elkerülésére van lehetőség, és a játékosok is főleg erre összpontosítanak. Sőt, az ismert történelmi valóságtól való apró eltéréseket számon kérik, ha azok éppen a győzelmi kilátásaikat rontják. Az egyik tanácsot kérő levél azzal kezdődik, hogy „*a helyzetem nagyon rossz: Amikor Jellasics betört az országba, összpontosítottam a seregeket, Aulich parancsnoksága alatt. Csak Gáspárt hagytam ki kevés huszárral. Nyomban Jellasics elé siettem, alig ért oda a Balatonhoz, máris letámadtam, 3 hét múlva visszavonult.*”<sup>43</sup> Csapatainak körülményeit még hosszsan sorolja tovább a játékos, de a fenti részlet is érzékelteti, hogy mennyi apró fordulat tagolja az 1848 játékmeneteit, holott a játék nem ad teret az önálló koncepciók megvalósítására, csak a szabadságharc megnyerése vagy elvesztése lehetséges. „*Én pl. nem képezek népfelkelőket, azt ad az elején a gép (Kossuth toborzótja), az szerintem elég. Én a minőségi csapatokat szeretem, ezért az elején sok honvéd (ilyenkor még rövidebb a képzési ideje), 1-2 huszár és 1-2 lovastűzér (a mozgékonyság elsőrendű!) A várakból ki mindenki, csak a minimum marad (azok is nemzetőrök, nem honvédok). Kassán, Győrben sáncépítés, és minden toborzóvárosban. Pesten is.*”<sup>44</sup> Az 1848 játékban egy-egy ütközet, vagy akár a tavaszi hadjárat megnyerése nem feltétlenül változtatja meg a szabadságharc kimenetelét. A fenti idézetben olvasottak szerint a történelmi hitelességet követni kívánó programban sokkal inkább arra van lehetőség, hogy megtudjuk, milyen taktikával lehetett volna megnyerni például a schwechati csatát. Így azonban olyan különleges lépésekkel is kísérletezhetünk, amelyekre egy birodalom kormányzása közben nem lenne lehetőség.

Rengeteg számítógépes játék témája a 20. századi világtörténet, különösen a második világháború, de csupán némelyikben találkozhatunk Magyarországgal. Ilyen a *Hearts of Iron III*,<sup>45</sup> amelyben kísérletet lehet tenni a trianoni békeszerződés következtében elveszett határok visszaállítására. Összehasonlítva a korábbi korszakokban játszódó programokkal, a *Hearts of Iron* magyar játékosait jobban érdeklik a szövetséges vagy tengelyhatalmak vezető országai, mint Magyarország. „*A németekkel bevedd Moszkvát; partra szállj Angliában; a Wehrmacht és a japán erők Indiában ta-*

<sup>41</sup> Fejlesztő: Huszár Games, 2006.

<sup>42</sup> Fejlesztő: Huszár Games, 2005.

<sup>43</sup> [<http://forum.index.hu/Article/showArticle?t=9119130>] 2012. szeptember 19.

<sup>44</sup> [<http://forum.index.hu/Article/showArticle?t=9119130>] 2012. szeptember 19.

<sup>45</sup> Fejlesztő: Paradox Development Studio, 2009.

lálkozzanak; leatomozd Washington... Ja persze magyarokkal se lehetetlen a világhuralom... kicsit nehezebb, talán.”<sup>46</sup> Találkozhatunk általában patrióta felhangú, nagyra törő tervekkel is a bejegyzések között. („Nincs is annál szebb, mikor a »XXVII. Szt. László Páncélgránátos ezred« eléri Los Angeleset.”<sup>47</sup>) A Red Orchestra<sup>48</sup> című játék Revenge of the Turul modjával játékosok között különösen sokan fogékonyak a hazafias retorikára. A magyar felségjelzések, magyar eszközök miatt reklamáló játékosok („ha magyar, akkor ki próbálom”, „Jó ez a cucc, de én hiányolom a magyar lobogókat és felségjelzéseket”<sup>49</sup>) a fejlesztőktől meg is tudakolták, hogy milyen származásúak.<sup>50</sup>

A Hearts of Iron harmadik részével foglalkozó más fórumok szintén inkább a második világháború meghatározó hatalmait választják a magyarok helyett. Töbektől olvastam, hogy „nem szoktam magyarokkal nyomni”.<sup>51</sup> A magyarok elhanyagolását a legtöbb fórumozó a hadtestek alacsony harcértékének tudja be. A fórumot használók Németország relatív hiányosságait komolyan szóvá teszik, míg a magyar hadsereg történelemkönyvekből ismert állapotához képesti viszonylagos fejlettségét inkább nevelésnek tartják.<sup>52</sup> Visszatérő szófordulat a „még a magyarokkal is megvertem őket”.<sup>53</sup> A fórumozók stratégiai tanácsai és megbeszélései alapján a magyar revíziót többen úgy tartják elképzelhetőnek, hogy a náci Németországot irányítva Magyarország békés annektálására törekednek, hiszen az ország területe és terjeszkedésének a lehetősége a kezükbe kerülhet.<sup>54</sup> (Igaz, így a magyar függetlenség problémája újra felmerül.) A fórumozók egy része viszont a magyarokkal való szövetségekötést sem támogatja. Egyikük azért van a magyar partnerség ellen, mert akkor idővel óhatatlanul a románok ellenségévé kellene válnia, a Bukaresttel való szövetségre viszont a játékosunknak szüksége van a kőolaj miatt. A magyar szövetséggel szembeni másik ellenérv, hogy kevés nyersanyaggal rendelkeznek. „Az egész szövetség inkább probléma, mint előny, de jó muri”<sup>55</sup> – fogalmazott az a játékos, aki elvből nem volt hajlandó magyarok ellen küzdeni, ezért szövetkezett velük.

Bár minden játék (így a fent elemzettek is) külön valóságot képviselnek, a játékosok stratégiái alapján mégis állítható, hogy a „19. századig” a „virtuális igazságot” Magyarországnak Magyarországgal próbálják meg kiharcolni úgy, hogy az első világháború győztes államainak fejlődését másolják, és így előzik meg a trianoni

<sup>46</sup> [http://www.gamestar.hu/hearts-of-iron-3-teszt.html ] 2012. szeptember 19.

<sup>47</sup> [http://www.gamestar.hu/hearts-of-iron-3-teszt.html ] 2012. szeptember 19.

<sup>48</sup> Fejlesztő: Tripwire Interactive, 2006.

<sup>49</sup> [http://www.gamestar.hu/red-orchestra-revenge-of-the-turul-elkeszult-a-magyar-mod.html ] 2012. szeptember 19.

<sup>50</sup> [http://www.gamestar.hu/red-orchestra-revenge-of-the-turul-elkeszult-a-magyar-mod.html ] 2012. szeptember 19. A fejlesztők válaszából kiderült, hogy valóban dolgoztak külföldiek is a magyar kiegészítő szoftverén. „Amúgy elég multinacionális a csapatunk. Sebi erdélyi magyar, Nagyváradon lakik, »voltam is nála«; az egyik pálya tervező német, a másik lengyel. [...] ha a minket fejlesztőket nézünk, akkor a németek többen voltak.”

<sup>51</sup> [http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1219236087 ] 2012. szeptember 19.

<sup>52</sup> „Egyébként a németeknek mintha túl kevés lenne az emberanyaga. Még a franciáknak is több van, pedig kisebb népességük volt, mint Németországnak. Sőt, neveléses, de Magyarországnak csupán 5-szor kevesebb az emberanyaga, pedig a valóságban kb. 10-szer kevesebben lakták Magyarországot.” [http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1219236087 ] 2012. szeptember 19.

<sup>53</sup> [http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1219236087 ] 2012. szeptember 19.

<sup>54</sup> [http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1219236087 ] 2012. szeptember 19.

<sup>55</sup> [http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1219236087 ] 2012. szeptember 19.

tragédiát. A 20. században játszódó programokban viszont már nem „magyar játékosként” lépnek fel, hanem Németország szerepében az európai viszonyok megváltoztatásával együtt akarják a magyar határok revízióját is kieszközölni. Mintha csak saját történelmi ismereteik foglyai lennének.

### *Felhasznált irodalom és rövidítések*

#### **ANDERSON-BUSHMAN**

2001 ANDERSON, Craig A. – BUSHMAN, Brad J.: Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal and Prosocial Behavior. *Psychological Science*, 12. (2001) 5. sz. 353–359.

#### **ANDERSON-DILL**

2000 ANDERSON, Craig A. – DILL, Karen E.: Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78. (2000) 4. sz. 772–790.

#### **BOLGÁR**

2008 BOLGÁR Dániel: Melyik a rendszerváltó nemzedék? A „Gazdálkodj okosan!” és a ’80-as évek gyermekei. *Holmi*, 20. (2008) 6. sz. 789–803.

#### **CSÁSZI**

2003 CSÁSZI Lajos: *Tévéerőszak és morális pánik*. Budapest, Új Mandátum, 2003.

2009 CSÁSZI Lajos: A médiaerőszak mint a társadalmi erőszak szimbolikus helyettesítője. In: *A médiaerőszak: Tények, mítoszok, viták*. Szerk: STACHÓ László – MOLNÁR Bálint. Budapest, Mathias Corvinus Collegium – Századvég, 2009.

#### **MAGYAR**

2005 MAGYAR Bálint: *1848 – stratégiai játék*. [<http://48.sulinet.hu/bemutato.html>] 2012. szeptember 19.

#### **McMICHEAL**

2007 McMICHEAL, Andrew: PC Games and the Teaching of History. *The History Teacher*, 40. (2007) 2. sz. 203–218.

#### **SQUIRE**

2002 SQUIRE, Kurt: Cultural Framing of Computer/Video Games. *Game Studies*, 2. (2002) 1. sz. [<http://gamestudies.org/0102/squire>]

## „A báb nem kér enni”

Balogh Géza: *A bábjáték Magyarországon. A Mesebarlangtól a Budapest Bábszínházig. Budapest, Vince, 2010. 254.*

**K**EMÉNY HENRIK egy rádióinterjúban úgy emlékezett, édesapja a fenti mondatlal indokolta, hogy a bábos mesterségre tér.<sup>1</sup> A tömegkultúrában honos vásári, „kisipari” bábjáték hagyományát Magyarországon a Hincz, illetve a Korngut-Kemény család három nemzedéke képviselte. A 20. század elejétől megjelentek úgynevezett művészi bábjátékok is (Orbók Lóránd, Blattner Géza). Utóbbiak jellemzően képzőművészek által létrehozott, városi értelmiségiek által fogyasztott ironikus vagy kísérletező előadásformák voltak. A hagyományörző falusi közösségekben pedig a néprajzkutatók megtalálták a népi bábjátékok egykor rítusokhoz kapcsolódó formáit is (téltemetés, betlehezemés).

Balogh Géza Vince Kiadónál megjelent kötete először eme magyarországi báb-történeti előzményeknek különösen a művészi bábjátéokra vonatkozó, izgalmas felvázolását végzi el. Majd ezt követően báb-előadás-leírások, kutatásai, illetve személyes emlékei segítségével rátér – az elsősorban az 1945-ös fordulatból következő – markáns kulturális átalakulás következményeinek vizsgálatára. Az 1949-es államosítás, illetve az ezzel lényegében egybeeső szovjet típusú állampárti diktatúra a bábszínházak sokszínűségét is megszűntette, hiszen magán művészeti intézmények és kezdeményezések nem létezhettek többé. S akárcsak a többi művészeti ágban, a bábban is egyetlen hagyományt igyekeznek „kitalálni”, amit a szocialista realizmus Szovjetunióból átvett „esztétikai” elvárásrendszerére alapoztak. E kulturális téren nálunk előzmény nélküli helyzetnek része volt a kiválasztott művészeknek és intézményeknek adott, korábban nem létező állami szubvenció, de a folyamatos esztétikai és politikai ellenőrzés is. A kultúra korábban döntően magánkezdeményezésekre épülő rendszereinek erőszakos átalakítása „természetesen” azzal is járt, hogy az 1945 előtti időszaknak mind a kapitalista szórakoztatóiparhoz kötődő képviselőit, mind a formalistának bélyegzett művészi bábjáték elkötelezett, mondhatni mániákusan alkotó művészeit lesöpörték a szocialista bábszínpadról.

Az Állami Bábszínház, majd jogutódja, a Budapest Bábszínház hatvanéves történetét taglaló kötet arra keres választ, hogy a múlt hatalmi eszközökkel történő átértékelésének ez a diktatúrához kötődő eljárása hosszabb távon miként hatott a báb-játszás és báb-előadás-forma a színházhoz képest nálunk mindig marginális területén. (Meglepő, hogy ehhez képest milyen sok könyv és publikáció<sup>2</sup> foglalkozik e pedagógiához, képzőművészethez, néprajzhoz s kísérleti színházhoz is kapcsolódó szférával.)

Az államosítás után egyetlen helyszínen, az Állami Bábszínházban igyekeztek létrehozni az új hagyományt, a kor divatjának megfelelően szovjet minta alapján.

<sup>1</sup> A dolgozat az MTA TKI-ELTE Válságtörténeti Kutatócsoport támogatásával készült.

<sup>2</sup> Bod, 1949.; Bodor, 1942.; Bükky, 1938.; Kőrmöczi, 1942.; Kós-Németh-Ohidy, 1955.; Székely, 1972.

Míg a színházban állandóan Sztanyiszlavszkijra kellett hivatkozni, a bábművészetben az akkor még élő Szergej Obrazcov előadásai szolgáltatták a mintát. Utóbbit a kor döntéshozói számára politikailag megbízhatónak minősülő, de bábbal korábban nem foglalkozó képzetközvetítők ültették át a budapesti gyakorlatba. Balogh Géza szerint ennek következtében a vásári bábjáték helyi hagyományához csak az igazgatóvá 1958-ban kinevezett, s a színházat 1992-ig vezető Szilágyi Dezső művészi téren is meghatározó korszakában talált vissza a társulat.

Az olvasmányos, krónikajellegű kötet többletét az adja, hogy 1957-től maga a szerző is az Állami Bábszínház munkatársa volt. Nemcsak játszott, illetve két időszakban rendezett itt, hanem bábrendezés–dramaturg diplomát is szerzett – a népi demokratikus országok kapcsolati hálójának köszönhetően – Prágában. Így nézőpontja nem csupán az alkotóé vagy a csak saját tradíciójában jártas vásári mutatványosé, hanem a bábjáték kulturális szerepeit az egyes időszakokban érzékelő történetésé és értelmiségié is. A Sirató Ildikó által szerkesztett kötet külön értékét adják a személyes emlékekkel fűszerezett előadás-leírások mellé csatolt, az olvasottakat ezúttal szinte megelevenítő fotók. (A kiadvány képszerkesztője Burda Zita.)

A könyv tagolása, nevezetesen a népi alakoskodók és a vásári komédiások hagyományának elkülönítése már jelzi azt az alapdilemmát, amelyet Hofer Tamás *A modernizáció és a „népi kultúra” modelljei*<sup>3</sup> című tanulmányában úgy jellemzett, hogy régióinkban a falusi kultúra elemei a 19. századtól jobban elkülönültek a városi populáris kultúrától, mint Nyugat-Európában. Az 1949-es államosítás után hangoztatott cél minden művészeti ágban a közelebről meg nem határozott „népi gyökerekre” való támaszkodás volt. A vásári bábjátékot így üzleti alapú működési módja miatt kiiktatandónak ítélték. Ezáltal azonban az Állami Bábszínház jó időre kénytelen volt lemondani a vásári bábjáték gyermekeket és felnőtteket lenyűgöző teátrális erejéről. Utóbbit Kemény Henrikre vonatkozóan Balogh Géza úgy határozza meg, mint „*féktelen temperamentum, a tempó és a ritmus pontos kezelése*” (44). Egy bábéledésben ugyanis a szerző szerint egyaránt hatástalan, unalmas a pusztán képzőművészeti célú esztétikus látványparádé, mint ahogy a másik oldalról nézve értelmetlen és műfajidegen a színházat utánzó realiztikusságra való törekvés is. (Mikor a bábosok a paraván mögött színházi eszközökkel játszanak, s ebbéli törekvésükben a báb csak zavarja őket.)

Balogh Géza szerint az 1950-es évek első felében a szovjet minta követésének a kulturális politika által elvárt igénye, az Állami Bábszínház monopolhelyzete, valamint az, hogy az intézmény irányítói és színészei is jórészt kezdő bábosok voltak, nem segítette egy hatékony művészi nyelv kibontakozását. Belátható, hogy más stílusú és szervezetszerű előadásformákra volt szükség a gyermekeknek szánt didaktikus produkciókhoz, a művészi ambíciójú felnőtt előadásokhoz (például Gozzi *Szarvaskirálynak* Heltai Jenő-féle átírata 1951-ből), valamint a szintén elsősorban felnőtteknek szánt bábszatírákhoz. Utóbbiak közül a *Sztárparádé* című, az 1950-es évek elején nagy sikert arató produkció azt a zenés színházi szórakoztatásban is megfigyelhető jelenséget példázta, hogy miként alkalmazkodtak nézők és alkotók a korabeli politikai elvárásokhoz. Azzal, hogy a varieté akkoriban a színházi kínálatban már alig fellelhető előadásformáját idézték – még ha ironikus, bábos tükör-

<sup>3</sup> HOFER, 2009.



ben is –, felnőttek sorát csalogatták az intézménybe, hiszen a nézők által igényelt, korábbi nagyvárosi kulturális hagyományukba tartozó kabaré- és varietészámok hangzottak el. Ugyanakkor a bábos stilizáció révén a kulturális politika ebben az időszakban még aktívan cenzúrázó szervei a háború előtti „burzsoá” szórakoztatóipar ironikus kritikájaként is interpretálhatták a produkciót. A varietészámokon kívül műsorra került operettparódia is, ami szintén a nézők nagy örömeire szolgált, hiszen e műfaj kínálata is szűkült és átalakult 1949 után. Ahogy a színházakba Sztálin halálát követően fokozatosan visszatértek a hagyományos szórakoztató műfajok – persze ideológiailag némileg átigazított verziókban –, úgy halt el fokozatosan e rendszerint Darvas Szilárd konferanszaival kísért bábelőadás-forma is.

A kötet értéke, hogy az általános kultúrpolitikai elvárások háttérében megmutatja az Állami Bábszínház korabeli retorikának sokszor ellentmondó jelenségeit is. Többek között, hogy az 1950-es években az egyéb munkával nem rendelkező írók (például Mészöly Miklós) vagy képzőművészek (például Ország Lili) miként találtak némi megélhetést a Sztálin, majd Népköztársaság úti színházban. Az is kiderül, hogy a piaci versenytől való megszabadulás s a viszonylagos anyagi biztonság miként tette lehetővé 1956 után a bábszínházban az elmélyültebb kísérletezést. E folyamat tagadhatatlan és nem eléggé hangsúlyozott eredménye volt az Állami Bábszínház nemzetközi elismertsége, amely külföldi vendégjátékok hosszú sorában manifesztálódott. (A vendégjátékok helyszíneinek és programjának leírása ugyanúgy megtalálható a kötet végén, mint az Állami és a Budapest Bábszínház 1949 és 2009 közötti előadásainak pontos adatai.) Ugyanakkor az is kiderül Balogh Géza beszámolójából, hogy az impozáns külföldi sikersorozat csak néhány kiemelt produkcióra épült, miközben a mindennapokban a megosztott, nagy létszámú társulaton belül működő országjáró részleg ars poeticáját a pénzügyi források szabták meg. A társulat e részlegében jellemzőek voltak a több százszor előadott mesedarabok, a felszereléseiket cipelő országjáró művészek, valamint a rossz értelemben vett rutin eluralkodása. Tehát a Népszínház koncepciójához és felépítéséhez hasonlóan az Állami Bábszínházban is egyfajta belső hierarchia működött. Volt egy budapesti székhelyű kísérletező, illetve egy vidéken turnézó arculata. Ma a pénzügyi korlátokhoz szabott színházi működés kényszere nem ráz meg bennünket annyira, belátóbbak vagyunk. Abban azonban egyet kell értenünk a szerzővel, hogy az Állami Bábszínház hosszan tartó monopolhelyzete művészileg egyértelműen káros volt, az új kezdeményezések a szocialista korszakban mindig csak e színházból kiválni törekvők révén jöhettek létre.

Ami az 1989 utáni, a kötetben szintén taglalt kulturális és előadás-kontextusban kétségkívül biztatóbb, az a szabad, ugyanakkor kockázatos művészi és üzleti vállalkozás újbóli lehetősége. Ennek során – a számolatlan magánkezdeményezés mellett – már kilenc, a kötetben szintén bemutatott és valamifajta támogatásban részesülő vidéki bábszínház jött létre. Csak így van lehetőség az egyes korosztályok műhelyeinek kialakulására, fennmaradására. A központi irányítás megszűnésével újra igény mutatkozott a bábszínészképzésre a Színművészeti Egyetemen. Mivel a mai bábszínházban az „élő színész” szerepeltetése megszokott hatáskereső, az egyetemen vagy külföldön tanuló fiatalok már mindkét előadásformában otthonosak, így produkcióikkal tágíthatják, tágítják a színház kifejezőeszközeit is.

A Vince Kiadó gondozásában megjelent krónika arról is tanúskodik tehát, hogy az államosított egyhangúság után e művészeti ág is kezd visszatérni a sokszólamúság és a decentralizáció üdvös, bár kockázatos alaphelyzetéhez. Ebben az egyéni invenciónak, ha támogatottsága nincs is minden esetben, de tere mindenképpen van arra, hogy megmérkőzzön a bábszínházra nyitott ifjú vagy felnőtt nézők figyelméért folytatott harcban.

Heltai Gyöngyi

### Felhasznált irodalom és rövidítések

- BOD  
1949 BOD László: *A bábjáték könyve*. Budapest, MNDSZ Országos Központja, 1949.
- BODOR  
1942 BODOR Aladár: *Bábszínháték. Amit a bábszínhátszásról tudni kell. Színdarabgyűjteményel*. Budapest, Levente és Cserkészbolt Szövetkezet, 1942.
- BÜKY  
1938 BÜKY Béla: *Bábjáték a magyar öntudatnevelés szolgálatában*. *Magyar Élet*, 3. (1938) 2. sz. 25–26.
- HOFER  
2009 HOFER Tamás: *A modernizáció és a „népi kultúra” modelljei*. In: HOFER Tamás: *Antropológia és/vagy néprajz. Tanulmányok két kutatási terület vitatott határvidékéről*. Budapest, L'Harmattan, 2009. 223–236.
- KÓS–NÉMETH–OHIDY  
1955 KÓS Lajos – NÉMETH Antal – OHIDY Lehel: *A bábjátékszás Magyarországon*. Budapest, Művelt Nép Tudományos és Ismeretterjesztő Könyvkiadó, 1955.
- KÖRMÖCZI  
1942 KÖRMÖCZI László: *A bábjátékos kiskönyve*. Kolozsvár, Exodus, 1942.
- SZÉKELY  
1972 SZÉKELY György: *Bábuk, árnyak. A bábművészet története*. Budapest, Népművelési Propaganda Iroda, 1972.

## Játék és művészet az ókortól a középkorig

*Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval. (Kiállítási katalógus: Párizs: Musée de Cluny.) Dir.: Isabelle Bardies-Fronty et al. Paris, Réunion des musées nationaux, 2012. 160.*

*Art du jeu, jeu dans l'art, avagy A játék művészete, művészet a játékban* címen volt látható egy gazdag játéktörténeti gyűjtemény 2012 novembere és 2013 márciusa között a párizsi Musée de Clunyben. Az egykori római fürdőből, valamint a clunyi apátok 15. században épült rezidenciájából kialakított középkortörténeti múzeumnál már csak tematikáját tekintve sem rendezhették volna méltóbb kiállítóhelyen a tárlatot, amely az ókori Babilontól a középkorig mutatta be a legkülönbözőbb játékok elkészítését és használatát, valamint feltételezett eredetüket és elterjedésüket.

A kiállítás szójátékra épülő címét viseli a katalógus is, amelynek szerkezete részben a tárlat koncepcióját követi. Mindkettő esetében hiánypótló alkotásról beszélhetünk: annak ellenére, hogy a társas- és szerencsejátékok antik és középkori európai kultúrában betöltött szerepéről és jelentőségéről számos írott forrás, valamint korabeli szépirodalmi mű (elég csak a középkori francia udvari regényirodalom egy-egy passzusára gondolnunk), sőt tudományos publikáció áll rendelkezésünkre, Franciaországban mindmáig nem került sor a legismertebb játékok eredetének és elterjedésének széles körű bemutatására. Míg a tárlatot a hagyományos, kronológiai szempontból lineáris felépítés jellemezte, a katalógus kétféle megközelítésmódot ötvöz: az első tematikus egység történeti dimenzióban mutatja be röviden a játékok kialakulását és fejlődését, a második rész pedig tipologizálva veszi sorra a kiállított játékszereket. Ez a kettős megközelítés nemcsak a játékok változottságának érzékeltetésére alkalmas, hanem egyúttal azt is lehetővé teszi, hogy az egyes játéktípusokhoz tartozó szabályok kialakulásának, fejlődésének bemutatása mellett az olvasó előtt felismerhetővé váljék bizonyos játékfajták permanens volta, közkedveltsége, amely továbbélésüket és hagyományozódásukat biztosította.

Mindenképpen kiemelendő, hogy a korábbi játéktörténeti tárlatokhoz<sup>1</sup> képest a Musée de Cluny munkatársai – különösen a katalógus összeállítói – nem pusztán a kiállított emlékegyüttes bemutatására, de annak elemzésére is törekedtek. A kiadvány a játékok használatának egyszerű illusztrálásán túl igyekszik feltárni és bizonyítani a kapcsolódó rítusok, valamint a játékkészítő mesterek és művészek, festők és szobrászok munkájának társadalomtörténeti jelentőségét (14). Ez a fajta kitekintés azért is válik hangsúlyossá, mert az elmúlt két évtized jelentős játéktörténeti kiállításai – akár a francia, akár a nemzetközi közegre gondolunk – inkább csupán egy adott kor bemutatásának, vagy egy bizonyos játéktípus fejlődésének

<sup>1</sup> A teljesség igénye nélkül: *Echecs et tric-trac* (Mayenne, 2012); *Games of Kings* (New York, 2011–2012); *The Lewis Chessmen Unmasked* (Egyesült Királyság, 2010–2011); *Jeux de princes, jeux de vilains* (Párizs, 2009); *Spielwelten der Kunst: Kunstkammerspiele* (Bécs, 1998); *Jouer dans l'Antiquité* (Marseille, 1991–1992); *Pièces d'échecs* (Párizs, 1990).

szenteltek figyelmet. Az *Art du jeu, jeu dans l'art* századokat átfogó kontextusba helyezi a különböző játéktípusokat, ebből adódóan pedig sokkal inkább alkalmas a játékok társadalomtörténeti vonatkozásainak bemutatására is.

A katalógusban a francia, brit, német, olasz és török közgyűjteményekből válogatott játékszerek közül azok leírása is helyet kapott, amelyekre a kiállításon csak kevés hangsúly eshetett. A szerkesztők elsőként, öt fejezeten keresztül, kronológiai sorrendben tekintik át a játékok fejlődését. Minthogy az idő természetes módon a technikai kivitelezés tökéletesedését, továbbá a mind összetettebb játékszabályok kialakulását és rögzülését is magával hozta, a kötetet tanulmányozva a viszonylag egyszerű felépítésű játékoktól az egyre aprólékosabban kimunkált emlékeken keresztül eljutunk a művészien kidolgozott, különleges szabályokkal rendelkező tábla- és kártyajátékokig.

A Párizsban kiállított középkori játékok – a korra általánosan jellemző módon<sup>2</sup> – antik formákból táplálkoztak, ezért funkciójukat tekintve igazodtak a korábban kialakult játékfajtákhoz és a hozzájuk kapcsolódó hagyományokhoz. Ugyanakkor a szóban forgó tárgyegyüttes is igazolja Johan Huizinga megfigyelését, miszerint a középkor felé haladva egyre nagyobb teret kapott a szimbolikus gondolkodásmód. Ennek megfelelően a játékok nem funkciójukban változtak meg, hanem kifejezőbbé váltak, az egyszerű és a nonfiguratív formák fokozatosan adták át helyüket a precízen kidolgozott játékszereknek. Nőtt a játéktér jelentősége is: ennek megszentelt helyként való felfogása<sup>3</sup> kifejezi a játék és a játszási tevékenység szociokulturális szerepét. A játéktér különleges eszmei értékkel történő felruházását szemlélteti a sakk korszakokon átívelő fejlődése. A caillois-i tipológiában az *agon* játékok „tökéletes példajaként” említett<sup>4</sup> sakk története nem csupán azt szemlélteti, hogy a nonfiguratív, geometrikus ábrákkal díszített bábuktól indulva a 12. században már egyre határozottabb igény jelentkezett a figuratív, kifejező, életszerű ábrázolás iránt, hanem azt is, hogy a sakktábla művészi kidolgozása, színesítése<sup>5</sup> is egyre nagyobb jelentőséget nyert a késő középkor felé haladva. A katalógusban közölt kiállítási darabok a 15. századra mind kifinomultabbakká váltak. Különösen igaz ez bizonyos bábukra, például a királyra és a királynőre, feltehetőleg a hozzájuk társított nagyobb eszmei érték miatt. Beszédesebb, hogy ebből a két bábútípusból maradt fenn a legtöbb míves darab, de arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy a korabeli gyűjtők minden bizonnyal elsősorban az értékesebb emlékeket igyekeztek megszerezni, ami magyarázatul szolgálhat arra, hogy jóval kevesebb egyszerűbb bábú maradt fenn az idősza kból. A sakk különleges szerepéről árulkodik, hogy mind a kiállítás, mind a katalógus külön részt, illetve fejezetet szánt a bemutatására (28–34, 74–84; összevetésül: a táblás játékok együttesen kaptak egy önálló fejezetet). Ezek az oldalakon mindenképp a játék történetének fordulópontjait emelik ki, végigkövetve a sakk útját a 11. század eleji első európai említésétől az iszlám világban való elterjedésén és a kereszties hadjáratok révén való „európai felfedezésén” keresztül a Musée de Clunyben is kiállított érett, illetve késő középkori, spanyol- és dél-franciaországi tábláig és bábukig.

<sup>2</sup> HUIZINGA, 1979. 162.

<sup>3</sup> HUIZINGA, 1990. 18.

<sup>4</sup> CAILLOIS, 1995. 46.

<sup>5</sup> A középkor színízlésének változásai szintén figyelemre méltóak!

A játéktörténet határain túlmutató kultúratudományi következtetések is levonhatók annak elemzése révén, hogy a különböző korokban mennyire voltak elterjedtek (népszerűek) az egyes játéktípusok. Roger Caillou játéktipológiájára<sup>6</sup> támaszkodva és a Párizsban összegyűjtött emlékegyűttest figyelembe véve megfogalmazható, hogy az antikvitásban és a középkorban a *mimicry* és az *ilinx* helyett inkább az *agon* (sakk, dáma stb.) és az *alea* (kártya- és szerencsejátékok) osztályába tartozó játékok voltak kedveltek. Az utóbbi két típus elsősorban a szellemiségét tekintve különbözik egymástól: míg az elsőben a győzelem szinte kizárólag a résztvevő valamely szellemi adottságán – gyors észjárásán, helyzetfelismerő képességén, emlékezőtehetségén – múlik, addig az utóbbi típusba tartozó játékok esetében a résztvevők aligha tudják befolyásolni a végeredményt. Minthogy az *alea* kategóriájába tartozó játékokban a győzelem sokkal inkább a szerencse műve, a minden játék lényegét jelentő izgalom, feszültség és bizonytalanság is leginkább erre az osztályra jellemző. Bár – mint fentebb szó esett róla – a vizsgált századok során a két típus elterjedtsége kiemelkedik a többi játék köréből, az *alea* és az *agon* egymáshoz viszonyított népszerűsége is ingadozott: míg az antikvitásban a versengésre épülő játékok domináltak (ennek oka talán a verseny kultúrfunkciós szerepében keresendő<sup>7</sup>), addig a középkorban inkább a szerencsejátékok dívtak. Ebben komoly szerepe volt a 14. századtól kezdve elterjedő kártyajátékoknak, amelyek közül valódi remekműveket sorakoztattak fel a tárlat kedvéért (34–37).

A katalógus második tartalmi egységét a kiállított tárgyak lajstroma foglalja el. Az egyiptomi kultúrától a középkor végéig bezárólag olyan különleges tábla-, kártya- és sakkjátékok, valamint kiegészítőik – bábuk, apró botok, érmék, figurák – láthatók ezeken az oldalakon, amelyek változatos anyagokból (kőből, márványból, elefántcsontból) készülve egyedi megmunkálás és díszítés után nyerték el végső formájukat. A színes illusztrációk mellett minden kiállítási darabot részletes bemutatószöveg kísér, amely az adott játékszer vagy -elem eredetének és keletkezési idejének meghatározásán kívül a használatához kapcsolódó szokásokat is igyekszik megvilágítani.

Külön érdeklődésre tarthat számot *A játék régészete (L'Archéologie du jeu, 100–106)* című alfejezet, amely az archeológiai feltárások során alkalmazott új keletű azonosítási módszereket ismerteti. Az 1990-es évek végétől kezdve több nagyobb ásatás terepe is 10–11. századi emlékeket rejtő lelőhely volt. Ezek egyike során került felszínre az a mintegy száz darabból álló sakk- és játékkocka-gyűjtemény, amely minden bizonnyal főúri megrendelésre készülhetett. A lelet gazdagsága láttán felvetődött a lehetősége annak, hogy a pallérokon, szobrászokon és festőkön kívül akár játékkészítésre specializálódott mesterek is állhattak a középkori Francia Királyság főnemesei birtokainak szolgálatában. Az eset példázza, hogy a játéktörténetben több lehetőség rejlik, mint amennyit eddig számára tulajdonítottak, hiszen olyan interdiszciplináris (régészet, művészettörténet) együttműködésre alkalmas terület, amely új társadalomtörténeti eredményekkel is kecsegtet. Ehhez hasonlóan a játéktörténeti kiállítások száma is indokolatlanul szerénynek tűnik: a Musée de Clunyben a dobókockákat és rozmáragyarból faragott sakkfigurákat rejtő vitrinek

<sup>6</sup> CAILLOIS, 1995.

<sup>7</sup> HUIZINGA, 1990. 41.

körül ugyanolyan tömeg tolongott, mint a közkeletű látványosságként számon tartott lovagi páncélok és szárnyasoltárok előtt.

*Arató Anna*

### *Felhasznált irodalom és rövidítések*

#### **CAILLOIS**

1995 CAILLOIS, Roger: A játékok osztályozása. In: *Bevezetés a sportszociológiába*. 1-2. köt. Szerk.: FÓTI Péter. Miskolc, Egyetemi Kiadó, 1995. 45–61.

#### **HUIZINGA**

1979 HUIZINGA, Johan: *A középkor alkonya. Az élet, a gondolkodás és a művészet formái Franciaországban és Németalföldön a XIV. és XV. században*. 2. kiad. Ford.: Szerb Antal. Budapest, Európa, 1979.

1990 HUIZINGA, Johan: *Homo ludens. Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására*. Ford.: Máthé Klára. Szeged, Univerzum, 1990.

## Gondoljuk újra a huszadik századot!

François Furet. *Révolution française, Grande Guerre, communisme*. Dir.: Pierre Statius – Christophe Maillard. Paris, Cerf, 2011. (Cerf politique, démocratie ou totalitarisme) 301.

JÓLLEHET FRANÇOIS FURET már több mint tizenöt éve elhunyt, a történész munkássága nem került ki a francia tudományosság figyelmének köréből. Hogy csak a közelmúlt eredményeit említsem, 2007-ben jelent meg Ran Halévi munkája *L'expérience du passé (A múlt tapasztalata)* címmel, melynek célja, hogy életművéből kiindulva rekonstruálja a zárkózott történész személyiségét.<sup>1</sup> 2012-ben a párizsi EHESS adta ki Furet és Paul Ricoeur rögzített beszélgetéseinek részleteit.<sup>2</sup> A kötet előszavát Christophe Prochasson írta, aki idén megjelent monográfiájában éppen Furet politikai és intellektuális pályáját dolgozza fel.<sup>3</sup>

Ugyanebbe a sorba illeszkedik az a 2008-as konferencia, amelynek témája Furet *Egy illúzió múltja* című „esszéje” volt,<sup>4</sup> s amelynek anyaga 2011-ben jelent meg. A szerkesztőket az ösztönözte a konferencia megszervezésére, hogy noha az 1995-ben publikált (és azóta tizennyolc nyelvre lefordított) könyv jelentőségét rögtön felismerte a szakma, részletekbe menő elemzés mégsem született a műről, holott érdemes alapos kritikai vizsgálatnak alávetni. Ezt a feladatot most történészek mellett – a művet különböző aspektusokból megközelítő – filozófusok, politológusok és irodalmárok vállalják fel.

A kötet három részből áll: az *Egy intellektuális esemény* című fejezet Furet művének recepcióját mutatja be, a második (*A nagy háború és a „rövid huszadik század”*) a mű első világháborúról szóló nyitótézisét vizsgálja, végül a harmadik részben (*Forradalom és demokrácia között*) Furet egyes filozófusok munkásságával ápolat kapcsolata és gondolkodásának alakulása kerül elemzésre.

A nyitótanulmányt Ernst Nolte, a nyolcvanas években zajlott *Historikerstreit* legfontosabb szereplője írta, aki nyilvános levelezést folytatott Furet-vel, melyben a 20. század legfontosabb kérdéseit vitatta meg a két történész.<sup>5</sup> Aki ismeri az említett szövegrészt, annak nem sok újat fog mondani Nolte írása, melyben a szerző kettejük viszonyának alakulását és vitájukat mutatja be. Némi csalódást érezhet az olvasó, mivel Nolte a felidézett gondolatokra újonnan nem reflektál – bár ezt magyarázhatjuk azzal is, hogy vitapartnerre már nem válaszolhatna. Ehelyett a vitát végigkísérő példaértékű kölcsönös tiszteletről emlékezik meg. A tanulmány kötetbeli elhelyezésével kapcsolatban kifogásolható, hogy az nem Stéphane Courtois vitát elemző írását követi, amely segítené az olvasónak a történeti kontextus megértésében.

<sup>1</sup> HALÉVI, 2007.

<sup>2</sup> FURET, 2012.

<sup>3</sup> PROCHASSON, 2013.

<sup>4</sup> FURET, 1995. Magyarul is olvasható: FURET, 2000.

<sup>5</sup> A levelezést a *Világosság* adta közre magyarul. FURET–NOLTE, 2000a.; FURET–NOLTE, 2000b.

Pierre Rigoulot tanulmányában kiváló összegzését adja az *Egy illúzió múltja* recepciójának. Furet műve kimagasló piaci sikert is aratott, recenzensei főleg az összetett téma remek kezelését és a totalitarizmus elemzését méltányolták. A baloldali értelmiség azonban igen kemény kritikákat fogalmazott meg a könyvvel szemben. Kifogásolták, hogy Furet a sztálinizmust teljesen azonosította a kommunizmussal, nem ismerte el a megújulási kísérleteket, és nem látta, hogy a kommunizmusnak csak *egyetlen* formája tűnt el, az eszme maga nem. Ezzel kapcsolatban Furet elismerte, hogy a Szovjetunió felbomlásával az illúzió valószínűleg nemhogy eltűnt, hanem erősödött, mert immár nincsen leleplező realitása. A legerősebb kritika, Moshe Lewin írása azt állította, hogy a mű mindazok ellen harcol, akik nem hajlandóak elfogadni a liberalizmus és a modern világrend alternatívánélküliségét. A szélsőjobb kritikáit Rigoulot összességében fantáziátlanak ítéli – ezek főként a Furet által hivatkozott szerzők kiválasztását kifogásolták.

Jean-Louis Panné szenvedélyes írásban tárgyalja a Furet művét ért kritikákat, amelyeket általában személyeskedőbbnek és többségében gondolatszegénynek minősít (kivételt jelent ez alól Claude Lefort műve, amelyet példaértékű reflexiónak tart). Panné munkájának első oldalain már egyértelművé teszi, hogy tőle mint Furet volt dokumentaristájától (*documentaliste*) ne várjunk elfogulatlan, higgadt hangot. A tanulmány olvasói nem fogják irigyelni a francia értelmiségi vitakultúrát Magyarországról sem.

Stéphane Courtois munkája a Furet–Nolte-vitát elemzi. *A kommunizmus fekete könyvének*<sup>6</sup> szerkesztője tanulmánya első részében a két tudós pályáját vázolja fel, kiemelve azok hasonlóságait, elsősorban azt, hogy mindketten kérdéssé tették az általuk kutatott történeti jelenség domináns értelmezési sémáit: Furet a *Gondoljuk újra a francia forradalmat*<sup>7</sup> című művével, Nolte *A fasizmus korszakával*.<sup>8</sup> Mindkettejüket durva kritikák érték emiatt, melyekre ők újabb nagy szintézisekkel válaszoltak. E helyen Furet-től a Mona Ozouf-fal közösen szerkesztett *Dictionnaire critique de la Révolution française*-t<sup>9</sup> említi, holott a történész nagy összefoglalója a forradalomról – mely az egész 19. századot tárgyalja – inkább tekinthető annak, ez azonban érthetetlen módon még a kötet végén található bibliográfiában sincs feltüntetve.<sup>10</sup>

A gondolkodásbeli hasonlóságok közül Courtois azt véli a legfontosabbnak, hogy mindkét tudós lehetetlennek tartotta a kommunizmus és a fasizmus egymástól elkülönített vizsgálatát, s úgy látták – még ha nem is tulajdonítottak azonos jelentőséget ennek az aspektusnak –, hogy a fasizmus egyfajta válasz volt a bolsevizmusra. A két történész nézetkülönbségeire rátérve egyszerre megváltozik a tanulmány stílusa: míg eddig mintegy szenttelenül mutatta be véleményeiket, most Courtois „igazságot tesz” a tudósok között. A szerző többnyire Nolténak ad igazat. Így például a nácik antiszemitizmusának „racionális magjával” kapcsolatban kialakult vitában. Ugyanis Furet azt szegezte szembe Nolte gondolataival, hogy a „racionális mag” feltételezése valamiféle legitimációt is biztosít a nácizmus számára. Courtois azonban rámutat arra, hogy a német történésznek egyáltalán nem volt legitimáló

<sup>6</sup> COURTOIS et al., 2000.

<sup>7</sup> FURET, 1994.

<sup>8</sup> NOLTE, 2003.

<sup>9</sup> FURET–OZOUF, 1992.

<sup>10</sup> FURET, 1989.



szándéka. A tanulmány szerzője kétségbe vonja Furet azon megállapítását is, miszerint noha mindkét ideológia ugyanúgy totális rendszerhez vezetett, *filozófiailag* a kommunizmus a fasizmus felett áll, hiszen politikailag és erkölcsileg nemes céljai vannak. E felvetésre Nolte úgy reagált, hogy éppen a látszólag nemes célokkal rendelkező, de valójában erőszakos eszméket kellene szigorúbban megítélni. Courtois azt is vitatja, hogy Lenin eszméi valóban olyan nemesek voltak, s a moszkvai levéltárban található Lenin-írásokra hivatkozva állítja, hogy Szálin szisztematikusan követte Lenin ideológiáját és gyakorlatát. A szerző következtetése: valójában Furet még mindig egy kommunista dogma hatása alatt áll, amikor Marx művei alapján ítéli meg a kommunizmust, holott Lenin rendszeréből kellene kiindulnia. Courtois érdekes gondolatokat vonultat fel írásában, ugyanakkor az olvasónak könnyen lehet az a benyomása, hogy Furet és Nolte kapcsolatának egyszerű bemutatásához képest túlságosan is jelen vannak saját észrevételei. Mindazonáltal a tanulmány keretei nem teszik lehetővé, hogy meggyőzően tegyen igazságot két ilyen jelentős életmű között.

A kötet második nagyobb egysége foglalkozik az *Egy illúzió múltjának* az első világháborút tárgyaló fejezetével. Romain Ducoulombier abban látja Furet írásának jelentőségét, hogy megnyitotta az utat a háború kulturális értelmezése felé, amely mára domináns megközelítéssé vált. Furet ugyanis rámutatott azokra a mentálisbéli tulajdonságokra (arisztokratikus hazaszeretet és hősiességkultusz), amelyek lehetővé tették, hogy a nemzeti érzelmek felülkerekedjenek minden egyéb tényezőn. Azzal a módszerrel is nagy hatást gyakorolt a francia történész, hogy a háborút nem az okaiból, hanem a következményeiből kiindulva értelmezte. Így jutott ahhoz az olvasathoz, amely szerint – ellentétben a francia forradalommal – a háború ugyan nem teremtett ideológiát, de katalizátorként szolgált már meglévő és radikalizálódó eszmék számára.

Két tanulmány irodalmi szempontból közelíti meg Furet munkáját. Sophie Statius azt mutatja be, hogyan segítheti a világháború furet-i felfogása Maurice Genevoix *Ceux de 14* című háborús regényének megértését. A modernista interpretáció szerint az első világháború „szimbolikus katasztrófát” jelentett, amelynek hatására elvált a nyelv és a valóság. Ez alól a tézis alól azonban teljesen kisiklik Genevoix műve, amely még bőven rejt hagyományos stílusjegyeket. Furet interpretációja annyiban segíthet, hogy a történész meglátta a háborúban azt az ellentmondást, hogy jóllehet ez volt az első „demokratikus háború” (*guerre démocratique*), az arisztokratikus érzelmek még jelentékeny szerepet játszottak benne – ez az ambivalencia hatja át Genevoix művét is. Míg Statius munkájának csak egyes részeinél lehet az a benyomásunk, hogy a szerző túlságosan átadja magát az irodalmi mű elemzésének, és így eltér a konferencia tematikájától, Stéphanie Krapoth esetében írásának egészére érvényes ez a megállapítás. Krapoth Stefan Zweig gondolkodásának alakulását elemzi, melyet annyiban tud Furet-hez kapcsolni, hogy mindketten nagy szakadást láttak a „tegnap világa” és a nagy háború utáni világ közt. A történész azonban teljesen elmerül Zweig bemutatásában, Furet neve a konklúzióban már fel sem bukkan.

A második rész utolsó tanulmánya, Jean-Vincent Holeindre munkája azt kívánja bemutatni, hogy Furet könyve mennyiben segít a háború politikai jelenséggként való elgondolásában. Ugyan Furet nem dolgozta ki a totális háború egyedüli fogalmát, mégis képes volt megragadni a logikáját. Meglátása szerint a háború akkor válik totálissá, amikor olyan ideológiai elképzelések kezdik vezetni, amelyek a politikai

célok fölé nőnek: míg egy adott terület visszafoglalása egy korlátozott háború célja lehet, addig „a népek felszabadítása” elv meghirdetése korlátlan, totális háborúhoz vezet, amely nem ismer kompromisszumot. A fasizmus és a kommunizmus ezt a tendenciát folytatta: megfordítva a clausewitzi formulát, egy ideológia megvalósítása érdekében a háborúnak adta át a politikai teret.

Véleményem szerint a kötet legértékesebb egysége a harmadik rész, amely Furet-nek az életművére nagy hatást gyakorló gondolkodók műveivel való kapcsolatát mutatja be. Az itt olvasható tanulmányok közül is kiemelkedik Pierre Statiusé, aki Tocqueville életművének Furet-re gyakorolt hatását elemzi. A kapcsolat egyértelmű a francia forradalom értelmezésének kérdésében, bonyolultabbá válik viszont *A demokrácia Amerikában* című művel összefüggésben. Statius Furet 1981-es Tocqueville-tanulmányának újraolvasását javasolja. A szerző tézise szerint az ebben felvázolt Tocqueville-olvasatot tekinthetjük az 1995-ös *Egy illúzió múltjában* kifejtettek kezdőpontjának, hiszen Furet a 20. század történetének újragondolásához a demokrácia jelenségként való újraértelmezéséből indul ki. Statius írása első felében öt fő tocqueville-i gondolat köré csoportosítva elemzi Furet tocqueville-izmusát, majd bemutatja, hogy az *Egy illúzió múltjában* miként van jelen a francia arisztokrata hatása. Statius két gondolatot emel ki: egyrészt a közvélemény, másrészt az anyagi javak jelentőségét. Tocqueville-nál a közvéleményben minden polgár hisz, anélkül hogy gondolkodna róla, tehát egyfajta autoritás alapját jelenti, amelyet a polgárok összessége gyakorol minden egyes polgár felett. Furet ezt a gondolatot használja az „illúzió” koncepciójának kidolgozásához: arra keresi a választ, hogy az „illúzió” miként lett úrrá a közvéleményen a 20. században. A másik hasonlóan fontos gondolat az anyagi javakhoz kötődik: Tocqueville szerint a demokrácia jólétet ígér mindenkinek, ami teljesíthetetlen, és csak az egyenlőtlenséget fokozza, melankóliát, öngyűlöletet gerjeszt, és mérgezi az individuális szabadságot, ezáltal aláássa a demokráciát. Az *Egy illúzió múltjának* első, alapvető fejezetében Furet a tocqueville-i gondolatmenet szerint tárgyalja a demokrácia ellentmondásos és destruktív dinamikáját. Meglátása szerint a burzsoázia az, amely a modern világ szinonimájává válik: a burzsoá az, aki a gazdasági aktivitásban érvényesül, és ezzel a közjót veszélyezteti. A burzsoá gyűlölete pedig észrevétlenül öngyűlöletté válik, ez a dinamika az, amely önmaga ellen fordítja a demokráciát, és megágyaz a forradalmi szenvedélyeknek, amelyek az egység és egyenlőség újratemtését ígérik.

A kötet legnehezebb nyelvezetű tanulmányában Hervé Touboul interpretálja Furet Marx-értelmezését. Touboul rámutat arra, hogy noha Furet alaposan ismerte a marx életművet, hiszen egy elismert monográfiát írt a filozófusról *Marx és a francia forradalom*<sup>11</sup> címen, az *Egy illúzió múltjában* közkeletűen téves megállapításokat is tesz a gondolkodóval kapcsolatban, például a történelemfilozófiához vagy a Hegelhez fűződő viszonyát illetően. Emellett kritizálja, hogy Furet figyelmen kívül hagyja az anyagi tényezőket az „illúzió” bemutatásában.

Carole Widmaier Furet és Hannah Arendt francia forradalommal kapcsolatos nézeteit veti össze. Míg mindkettejük esetében közös, hogy szakítani akarnak a marxista értelmezési keretekkel, Arendt interpretációja politikai/fenomenológiai, Furet-é pedig egyértelműen történeti. Arendt megkülönböztette a *valamitől* való

<sup>11</sup> FURET, 1992.

szabadságot (*liberty from*) a valamihez való szabadságtól (*liberty to*), meglátása szerint a francia forradalom csak az előbbit tudta megvalósítani, így nem tekinthető beteljesedett forradalomnak. Furet ezzel szemben úgy látta, hogy a forradalom a politikai demokrácia felé is megnyitotta az utat. A történész és a filozófus véleménykülönbségét Widmaier azzal a megállapítással próbálja kibékíteni, hogy mindketten hozzájárultak a forradalom megértéséhez.

Danièle Pingué tanulmányában a Furet-életmű egyik központi kérdésével foglalkozik: a nagy francia és az októberi forradalom kapcsolatával. A francia forradalommal való párhuzam felállítása már megjelenik a bolsevikoknál, valamint a kortárs értelmiség körében, végül pedig a francia forradalom történészeinek gondolkodásában is. Furet szerint utóbbi súlyos következményekkel járt: amikor a Harmadik Köztársaság megalakulásával elvei általánosan elfogadottakká váltak, a forradalom megszűnhetett volna politikai eszköz lenni, de azáltal, hogy az októberi forradalom anyjává avatták, a történészek továbbra is csupán reflektálatlanul megemlékeznek róla (*commémorer*), ahelyett, hogy elgondolnák (*penser*). Pingué azonban rámutat, hogy míg a Furet által kritizált történészek az októberi lázban, addig Furet – amikor a jakobinusokat a bolsevikok és a sztálini terror előképének látja – a Gulag árnyékában él előfeltevésekkel. Tehát a leszármazási kapcsolat a két forradalom között Furet-nél szintén megtalálható.

Christophe Maillard írásában a burzsoágyűlölet furet-i tézisént kívánja árnyalni a sárga szindikalisták történetének felvázolásával. Az 1899-ben létrejött csoport a marxistákat álmodozó, kalandor professzoroknak tartotta, és a „szakmabeliek” egyesülését sürgette. A céljuk az volt, hogy a munkások is megvásárolhassák a gyárak tőkéjének egy részét. Létezett tehát egy társadalmi együttműködést szorgalmazó egyesület, ugyanakkor, amint azt a szerző is hangsúlyozza, a kezdeményezés bukása éppen a Furet által körülírt jelenséggel, a burzsoágyűlölet erősségével magyarázható, így végül is az a benyomásunk, hogy egy kört tettünk meg, ha nem is teljesen értelmetlenül.

Éric Dubreucq a konferencia kerekasztal-beszélgetését összegzi, amelynek témája Furet gondolkodásának aktualitása volt, középpontban a modern világ illúzióélményével, valamint a lehetséges illúziók kérdésével. A többször is miniszteri posztot betöltő Jean-Pierre Chevènement jegyzi a zárószöveget. Feltűnő a szöveg eddigiektől eltérő stílusa, érezhető, hogy politikus tollából származik. Ebben nem az egyértelmű politikai üzenet megfogalmazása, hanem a szerző ehhez társuló leegyszerűsítő kijelentései a zavarók: Chevènement olyan kérdésekben (pl. a Nolte-vita) kíván döntőbíró lenni, amelyeket a konferencia során tizennégy tudós tárgyalt előtte.

A kötet egészével kapcsolatban megjegyzendő, hogy a címben érdemes lett volna „francia forradalom” helyett egyszerűen „forradalmat” írni. Ez a cím jobban kifejezné azt a furet-i koncepciót, amely a forradalmat nem korlátozta néhány évre, hanem hosszú időtartamban vizsgálta. A konferencián is többnyire ilyen értelemben tárgyalták a jelenséget. Komolyabb hiányossága a tematikának, hogy nem foglalkozik a kommunizmus és antifaszizmus kapcsolatának furet-i interpretációjával, amely legalább olyan eredeti és vitatandó gondolat, mint a kommunizmusnak és a faszizmusnak – a konferencia homlokterében álló – viszonya.

Amint azt a résztvevők legtöbbször is megjegyezte, François Furet utolsó könyve kétségtelenül jelentős mű, amelynek azonban vitathatók egyes tézisei. Véleményem szerint az *Egy illúzió múltjának* az a legnagyobb erénye, hogy olyan tudományos színvonalat képvisel, amelyre lehetséges termékeny vitákat alapozni a 20. század kérdéseiről. Ezt bizonyítja ez a kötet is.

Tarafás Imre

### Felhasznált irodalom és rövidítések

#### COURTOIS et al.

2000 COURTOIS, Stéphane et al.: *A kommunizmus fekete könyve*. Ford.: Benyhe János. Budapest, Napvilág, 2000.

#### FURET

1989 FURET, François: *La Révolution de Turgot à Jules Ferry (1770-1880)*. Paris, Hachette, 1989.

1992 FURET, François: *Marx et la Révolution française*. Paris, Flammarion, 1992.

1995 FURET, François: *Le passé d'une illusion. Essai sur l'idée communiste au XX<sup>e</sup> siècle*. Paris, Robert Laffont – Calmann Lévy, 1995.

2000 FURET, François: *Egy illúzió múltja. Esszé a XX. századi kommunista ideológiáról*. Ford.: Mihancsik Zsófia. Budapest, Európa, 2000.

2012 FURET, François: *Inventaires du communisme*. Paris, EHESS, 2012.

#### FURET–NOLTE

2000a FURET, François – NOLTE, Ernst: Fasizmus és kommunizmus. François Furet és Ernst Nolte levélváltása, I. Ford.: Gyükéri Mercédesz – Ádám Péter. *Világosság*, 13. (2000) 3. sz. 7–26.

2000b FURET, François – NOLTE, Ernst: Fasizmus és kommunizmus. François Furet és Ernst Nolte levélváltása, II. Ford.: Gyükéri Mercédesz – Ádám Péter. *Világosság*, 13. (2000) 4. sz. 29–52.

#### FURET–OZOUF

1992 FURET, François – OZOUF, Mona: *Dictionnaire critique de la Révolution française*. Paris, Flammarion, 1992.

#### HALÉVI

2007 HALÉVI, Ran: *L'expérience du passé. François Furet dans l'atelier de l'histoire*. Paris, Gallimard, 2007.

#### NOLTE

2003 NOLTE, Ernst: *A fasizmus korszaka*. Ford.: Tallai Gábor. Budapest, Kairosz, 2003.

#### PROCHASSON

2013 François Furet. *Les chemins de la mélancolie*. Paris, Stock, 2013. (*Biographies*)

## English abstracts

### *Bezsenyi, Tamás: Virtual Justice for Hungary! The Hungarian roles in computer games*

The author attempts to take into account those computer games in which you can form history by means of Hungarian characters. Do the writers and readers of game forums consider history as a transformable reality? What possibilities do computer games offer to practice the Hungarian national rhetorics and to virtually improve and avoid historical tragedies? How can players create one or more successful Hungarian Kingdoms in a game world made for the international market and basically not focusing on Hungary? Do the chosen strategies differ when replaying 20th century and earlier events?

### *Depaulis, Thierry: The Origins of the Roulette*

The origins of the roulette are little known. The earliest of these games is perhaps the Catalan Auca which came out around 1600 and was later became known in France as Hoca. The similar Italian game of Biribisso, once frenchified as Biribi, met great success all over the continental Europe during the 18<sup>th</sup> century. The first accounts of roulette occur in French sources from 1716 (in Bordeaux) and 1725 (in Paris). The earliest description by Goudar (1757) and in *l'Encyclopédie* show a rather basic implement formed by a large circular board with 20 black and 20 white compartments where a ball is thrown in. The very origins of the roulette may lay in the crossing of two other earlier games Hoca and Portique. Portique(s) was introduced in Louis XIV's court in 1689. Its main device was a large alveolate board surrounded by a portico, very similar to the early form of the roulette. The betting layout and the rules were probably borrowed from Hoca. Roulette was soon adopted in the Netherlands, and in Britain where it met another very similar game called EO ("even&odd"). EO may have been the first of these games to use a rotating wheel. Roulette became the main feature of the Paris gambling houses until 1836, when it was got banned in France (up to 1933).

### *G. Etényi, Nóra: Card Games As Political Symbols in the Early Modern Period*

In the early modern period the strategic and gambling games of the élite taught the people how to adapt to the changes and new challenges. Quick recognition and reaction were virtues in royal courts, in diplomacy and on the theatres of operations. Card games popular in several social layers became efficient devices of representation

and propaganda. Cards were also used to educate mythology, geography and heraldry. Their caricatures presented the quickly shifting power relations of the Thirty Years' War. The card series also depicted the great generals and the enemies of the Turkish war. Pamphlets, conversation games, leaflets presented the changes of the European power relations as fictitious "card wars". In 1663 publications discussed the chances of the war against the Turk as *Labet-Spiel*, in 1672 a card scene of 36 figures analyzed the French-Dutch war, and in 1688 a political satire named the international influence of the Glorious Revolution as the *Game of Kings*. The scenic cards and the various card games were interpreting for the public the twists of the European politics and were educating them how to recognize interests.

*Haider, Edit: From the Goose Game Till the Monopoly.  
About the History of Step-by-Step Board Games*

Éva Moskovszky's research about the history of games pointed out to the fact that game boards lead us back to the geometrical carvings in the cultic caves of the mid-Paleolithic, by means of which the man of the age tried to create Cosmos out of Chaos. These symbols can be seen on today's game boards as well. The symbol of a snake coiling up in a spiral gives the form of an Egyptian (BC.2500) game board, and it returns in the "goose games" popular in Europe from the sixteenth century. The player moves according to the scores of the dice, and he gives himself into the unpredictable hands of destiny to do his way full of obstacles till the 63<sup>rd</sup> station, the final glorification. During the centuries several varieties of the game evolved (moralizing, instructing, entertaining). At the beginning of the 20th century exercise and fortune cards appear all over America according to the new rule of the Monopoly game, along which a new kind of game discourse and style are born used until today.

*Kerekes, Amália – Teller, Katalin: Whoever digs a hole for someone else...  
The 1916 puzzle columns in the Viennese and Budapest papers*

On the basis of the puzzle columns of the Viennese and Budapest papers the study investigates the year of 1916, which was a censorship year from the point of view of the war propaganda. We can find the changes of the war-like situation and of the working of the censorship in the riddles and picture puzzles, which either conserved or caricatured the patriotic and the militant feelings of the age. Besides, faith in victory, world peace and the depiction of the problems of the border countries shed light upon the basic differences between the Viennese and Budapest public. Furthermore, the puzzle column demonstrates the controlling techniques of the interactivity of the reading public, the archaic forms of depicting violence, death and mourning, and it indirectly alludes to the gradual modification of the main paper policies.

*Kisantal, Tamás: Let's Play History!  
The Historical Concepts of Computer Games*

My study is focused upon the different kinds of methods through which historical games try to provide us a "reality-effect" or historical experience. Analyzing the simulation strategies and referential codes of both popular and not too well-known games my article presents the way games try to give us the effect of reality and directness by means of representational schemes and panels. As the first step of a research of wider perspectives it can provide a detailed analysis of the interpretative and representational techniques of today's concept and contemporary consciousness of history.

*Kovács, Ilona: Casanova, the Gambler*

In the 18th century one of the main problems of the rich social layers was the art of how to expel boredom and spend free time. One of these was gambling, the center of which was in Venice. Patricians considered gambling as a supplementary way of making money, and it was them to give the bank, while the poor became card-sharpers. The well-known Venetian adventurer, Giacomo Casanova (1725-1798), was one of these, and he gives an authentic account of his unstable luck in his memoirs (*Histoire de ma vie*). As he had no moral anxieties about cheating we can get to know when and how he learnt and got into the art of 'correcting one's fortune'. At the beginning he often lost, but later he realized the necessity of making alliances, and in this way he joined the international network of swindlers. He also happened to fall into unscrupulous villains' hands, but thanks to his inventiveness he managed to escape the inconvenient consequences of his card debts. His favourite games were the faro and the *biribi*, which he mentions in the party descriptions in his memoirs.

*Kulcsár, Krisztina: "... I think it is not Hazard Spiel."  
Banned and licensed gambles in the 18th century*

Gambles (dice, cards) have been prohibited from the Middle Ages. From 1696 the rules of the Habsburg emperors listed the prohibited gambles by their names. The licensed types of gambling included drawings of lots (the lucky pot, china and silver objects) and different types of lottery games (raffle, number lottery). In the Habsburg Empire the lottery from Genova (number lottery) was introduced in 1751. The game was a royal privilege all over Europe. In Hungary "Lotto di Genova" was licensed in 1762 and its rights were reserved by count Ottavio Cataldi, who organized the drawings in the Czech-Austrian provinces. In 1770 (and in 1778) its rights were taken over by a company headed by Andrea Baratta-Aurelio Mansi. From 1787 Joseph II put it under state control: the rules of the game did not change, but in the 11 subdirectorates it was the state employees who worked and the whole income went into the treasury. The first drawing took place in Pozsony in 1764, then in 1764 and 1770 the lottery chamber moved to Buda and Kassa. In Transylvania and in Temes County it was possible to make a bet for the numbers from 1770.

*Molnár, Dániel: Socialist Clown Cadres.  
An Attempt to Schematize Clown Jokes 1949–1953*

The article investigates the changes and their cultural-contextual reasons of the clown performances, which were an integral part of the circus serving the socialist propaganda of the Rákosi Era. The comparison with the pre-war period is based on a clown joke probably from between the two world wars: according to this effect-mechanism the study aims to explore the new dramaturgy and humour of the politicized clown jokes formulated by the different layers of the party-state regime to adapt them to the socialist-realist aesthetical demands. In the archives (the Hungarian National Archives, the Trade Union Archives and the Budapest City Archives) we can get an insight into the contemporary ideas and obstacles of the clown-roles and performances mainly on the basis of the documents released by the Ministry of Education and Culture and by the Budapest City Council.

*Moskovszky, Éva: The Genesis of the Dice and the Board Game*

The board game is one of the most important games that accompany us for our entire lifetime irrespective of our age, gender or social position. Éva Moskovszky gives a brief account of the history of this game on the basis of archaeological relics – among which the most important is Marie E. P. König historian's cave studies– and ethnographic parallels: starting from the Paleolithic cave-carvings through the popular goose game of the modern Europe till the “Ki nevet a végén” (The Last Laugh) game, which became well-known at the beginning of the 20th century. The author – as opposed to the classics – thinks that board games would be used not only to expel boredom, and similarly, the invention of the dice can not be linked purely to gambling: these objects had an important role in prophesy, magical practises and in the birth of religious views and disciplines as well (Philosophy, Mathematics, Geometry, Architecture, Art, Astronomy). The study was published by the Ráció Publishing House in 2004 in the volume “Fate and Game” (“Sors és játék”).

*Németh, György: The Games of Caesars – Ludi Caesari*

During the reign of Traianus and Hadrianus Suetonius was the head of the imperial library and archives, and in this way he had an access to the private letters of the emperors. In his autobiorgaphy he also quotes from them. However, it is still a question how reliable these quotations are. The first readers of the emperors' autobiographies were Traianus and Hadrianus themselves. If a quotation had raised their interest, they could instruct their archivists to let them see the whole letter. Of course, Suetonius could not take the responsibility of citing from an unreal letter. However, he had the possibility to choose the source and to depict the princeps as he liked. Through the description of their game habits the biographist proved that Caligula and Nero were mad tyrants, and Augustus never behaved naturally, and used games to perform some kind of a PR activity.



*Técszabó, Júlia: The Role of Toys in Making Children Consumers*

The link between consumption and childhood has become a recognized field of research since the 1990s. Since then childhood has been considered more and more as a commercialized period. In the international specialized literature a huge number of works has been studying this topic. The problem can be approached from the perspective of Sociology, Media Science, Social History and Psychology. The history of childhood claims that the main feature of postmodern childhood is the fact that children can be present in the world of consumption as autonomous factors. In our study I would like to illuminate the role of toys in the children's consumer socialization as these were the first products targeting the children as consumers.

*Tóth I., János: Game Theory and History*

The primary objective of the study is to provide a brief overview about the possible adoptions of the game theory for those who are interested in history but do not have any knowledge in Mathematics. The game theory can be applied the most easily to the international conflicts, e.g. Bismarck-naval battle (constant-sum game), Cuban missile crisis (game of chicken), American-Soviet arms race (prisoner's dilemma). These international events can be modelled with the interaction of two sovereign decision-makers. On the other hand, we have to take into consideration the complex social problems as well, such as sponging, taxation (prisoner's dilemma) and the opportunities of shepherd communities (tragedy of the commons). In this latter model essential phenomena (free, abundant and tight assets), communal alternatives (peaceful rambler, conquerer rambler and settled way of life) and social institutes (public ownership and private ownership) can be interpreted as well.

*Translation: Molnár, Ágnes*

## Zusammenfassung auf Deutsch

### *Bezsenyi, Tamás: Virtuelle Gerechtigkeit für Ungarn! Die Rolle „Ungarn“ in Computerspielen*

Der Autor versucht diejenige PC-Spiele aufzulisten, die mit ungarischen Charakteren eine Möglichkeit zur Neugestaltung der Geschichte bieten. Betrachten die Leser und Mitschreiber der Online-Spielforen die Geschichte als neu gestaltbare Wirklichkeit? Welche Möglichkeit bieten Computerspiele auf eine ungarische nationale Rhetorik, oder auf die Verbesserung der Tragödien der Vergangenheit? Wie können die Spieler im Rahmen eines dem internationalen Spielmarkt entwickelten, deshalb nicht Ungarn-zentrischen Spiels ein erfolgreiches Ungarisches Königtum schaffen? Unterscheiden sich dabei die Spielstrategien, wenn es sich ums Wiederspielen von Ereignissen des 20. Jahrhunderts, beziehungsweise von denen früherer Zeiten handelt?

### *Depaulis, Thierry: Die Ursprünge der Roulette*

Die Ursprünge der Roulette sind wenig bekannt. Das Älteste dieser Spiele ist vielleicht das katalanische *Auca*, das gegen 1600 erschien und in Frankreich später als *Hoca* bekannt wurde. Das ähnliche italienische Spiel *Biribisso*, im Französischen *Biribi*, erreichte im kontinentalen Europa des 18. Jahrhunderts überall einen großen Erfolg. Die erste Erwähnungen der Roulette in französischen Quellen stammen aus 1716 (Bordeaux) und 1725 (Paris). Die älteste Deskriptionen von Goudar (1757) und in *l'Encyclopédie* zeigen eine einfache Spielanlage: einen großen runden Brett mit 20 schwarzen und 20 weißen Nischen, wo ein Ball eingeworfen wurde. Die eigentliche Ursprünge der Roulette bedeutet wahrscheinlich das Kreuzen von zwei älteren Spielen, *Hoca* und *Portique*. *Portique(s)* wurde 1689 in den Hof von Ludwig XIV eingeführt. Sein Hauptbestandteil war ein hohles Brett von einer Galerie (*Portico*) umgeben, ähnlich wie bei der frühen Form der Roulette. Das Wetten und die Regeln wurden wohl aus dem *Hoca* übernommen. Die Roulette wurde bald in den Niederlanden und in Britannien adoptiert. Im Letzteren traf sie sich mit einem gleichen Spiel namens *EO* (*even & odd*), das wahrscheinlich das Erste unter diesen Spielen war, das mit einem drehenden Rad versehen wurde. Roulette wurde die Hauptattraktion der Pariser Spielhäuser bis 1836, als man sie in Frankreich verbot (bis 1933).

*G. Etényi, Nóra: Das Kartenspiel als politisches Symbol  
in der frühen Neuzeit*

In der frühen Neuzeit lehrten einem die strategische und Glücksspiele der Elite die Anpassung an neue Herausforderungen. Sich schnell zurechtzufinden und reagieren bedeutete eine Tugend in den Höfen, in der Diplomatie und auf den Kriegsfeldern. Das in mehreren Gesellschaftsschichten populäre Kartenspiel wurde ein wirksames Mittel der Repräsentation und der Propaganda. Karten wurden auch zum Beibringen mythologischer, geographischer, heraldischer Kenntnisse verwendet. Satyrische Bilder auf Kartenblätter stellten die sich schnell verändernden Kräfteverhältnisse des dreißigjährigen Krieges dar. Eine Kartenreihe lobte die Heerführer der türkischen Kriege, wo auch der Gegner mit Respekt verewigt wurde. Pamphlete, Gesprächsspiele und Flugblätter schilderten die Änderungen in den europäischen Mächteverhältnisse als fiktiver „Kartenschlacht“. Einige Drucke erwogen 1663 die Chancen eines Krieges gegen den Türken als *Labet-Spiel*, 1672 schilderte man in einer Kartenspiel-Szene mit 36 Figuren den französisch-holländischen Krieg, während eine politische Satyre verfasste 1688 die internationalen Folgen der „Glorreichen Revolution“ als *Spiel der Könige*. Die spektakuläre Kartenblätter und variationsreiche Kartenspiele halfen dem rezipierenden Publikum die Wenden der europäischen Politik zu verstehen und lehrten zugleich auf Erkennung der Interessenverhältnisse.

*Haider, Edit: Vom Gänsespiel zum Monopoly. Von der Geschichte  
der Gesellschaftsspiele*

Die spielgeschichtliche Forschungen von Éva Moskovszky zeigten, dass der Ursprung der Spielfafeln in den geometrischen Figuren von kultischen Höhlen des mittleren Paläolithikums zu finden ist. Der Mensch wollte sich mit deren Hilfe ein Kosmos vom Chaos schaffen. Diese Symbole leben auch auf unseren heutigen Spielfafeln weiter. Die Form und die Symbolik des in Spiral windende Schlange formenden Spielbretts aus Ägypten (2500 v. Chr.) tauchen in den ab dem 16. Jahrhundert modischen *Gänsespielen* in Europa auf. Der Spieler legt seinen Weg die Zahlen des Würfels folgend, sich dem Glück überlassend zurück, bis er das 63. Feld, die endliche Verherrlichung erreicht. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten sich viele (moralisierende, unterrichtende, unterhaltende) Varianten von diesem Spiel. Anfang des 20. Jahrhunderts erschienen nach den Regeln des neuen Monopolys die Glücks- und Aufgabenkarten, und damit eine neue Art von Spielgespräch und Spielstil geboren wurde.

*Kerekes, Amália – Teller, Katalin: Wer andern eine Grube gräbt...  
Der Rätselrubrik der Wiener und Budapester Zeitungen im Jahre 1916*

Der Aufsatz untersucht das Zäsurjahr der Kriegspropaganda 1916 am Beispiel der Rätselrubriken von Wiener und Budapester Zeitungen. Die Veränderungen der Kriegssituation und der Arbeit der Zensur können durch Bildrätsel erfasst werden, die die patriotischen und militanten Kulturinhalte teils konservierend, teils kari-

kierend darstellten. Währenddessen erleuchteten die Darstellungen der Glaube am Sieg, des Weltfriedens und der Hinterlandprobleme eher die grundlegende Unterschiede in der Medienöffentlichkeit beider Städte. Der Rätselrubrik zeigt daneben die Manipulationstechniken der Interaktivität des Leserpublikums, die archaische Abbildungsformen von Gewalt, Tod und Trauer, und weist zugleich auf die schrittweise Modifizierung der Leitlinien dieser Medien hin.

*Kisantal, Tamás: Spielen wir Geschichte!  
Die Geschichtskonzeptionen der Computerspiele*

Die Hauptfrage des Beitrages ist, mit welchem Vorgehen die über eine historische Thematik verfügende Videospiele danach streben, um real zu wirken und ein „historisches Erlebnis“ zu bieten. Er zeigt mit der Analyse von Simulationsstrategien und Referenzialkoden populärer und weniger bekannter Spiele (*Medal of Honor, Civilization, JFK Reloaded*, usw.), dass die Spiele aufgrund einiger Repräsentations-schemata und -panels den Anschein der Unmittelbarkeit und der Realität zu wecken versuchen. Das alles kann, als erster Schritt einer Untersuchung von breiterer Perspektive, zur Analyse der heutiger Geschichtsauffassungen, der Rezeptions- und Abbildungsstrategien des zeitgenössischen historischen Bewusstseins beitragen.

*Kovács, Ilona: Casanova, der Glücksspieler*

Im 18. Jahrhundert gehörte zu den Aufgaben der wohlhabenden Gesellschaftsschichten die Kunst der guten Erfüllung der Zeit, und die Vertreibung der Langeweile. Zu den Möglichkeiten gehörten die Glücksspiele, deren zeitgenössisches Zentrum Venedig war. Die Patrizier sahen die Hasardspiele als Zusatzeinkommen an, und gaben die Bank, während die Ärmeren die Falschspielerei auf hohem Niveau trieben. Der berühmte Venediger Abenteurer, Giacomo Casanova (1725–1798) gehörte zu den Letzteren, und in seinen Erinnerungen (*Historie de ma vie*) berichtete glaubhaftig von den Höhen und Tiefen seines Glücks. Da er keine moralische Vorwände gegen den Schwindel hatte, erfährt man, wie und wann er sich die Kunst eingewöhnte, die die Hasardeure als „Korrigierung des Glücks“ verfassten. Anfangs verlor er oft, bis er später erfuhr, dass man sich mit Partnern verbünden muss. So schloss er sich auch auf diesem Gebiet zum internationalen Netzwerk der Falschspieler. Es passierte manchmal, dass er in die Hände hemmungsloser Gauner gerieten ist, und musste mithilfe erfinderischer Tricken entfliehen, damit er sich von den heiklen Folgen der Kartenschulde retten kann. Seine Lieblingsspiele waren aufgrund der in den Erinnerungen beschriebenen Parties *Pharao* und *Biribi*.

*Kulcsár, Krisztina: „...ich habe geglaubt, dass es kein Hazard Spiel ist.“  
Verbotene und erlaubte Glücksspiele im 18. Jahrhundert*

Glücksspiele (Würfel, Karte) wurden schon vom Mittelalter an verboten. Die Verordnungen der Habsburgischen Herrscher listeten seit 1696 die verbotenen Hazardspiele auf. Die erlaubten Varianten der Hazardspiele waren Warenverlosungen

(Glückstöpfer, Porzellan- und Silberwaren) und verschiedene Lotterien. 1751 wurde die von Genua stammende Zahlenlotto in die Habsburgermonarchie eingeführt. Das Spiel wurde europaweit zum landesherrlichen Privileg gebunden. Die „Lotto di Genova“ wurde 1762 in Ungarn erlaubt, ihr Mieter war Graf Ottavio Cataldi, der auch die Ziehungen in den Erbländern organisierte. 1770 (und 1778) übernahm die Miete die Gesellschaft von Andrea Baratta und Aurelio Mansi. 1787 nahm es Joseph II. unter staatliche Verwaltung; die Spielregeln blieben zwar unverändert, aber in den 11 Vizeverwaltungen arbeiteten Staatsangestellte, und das gesamte Einkommen floss in die Staatskasse ein. Die allererste Ziehung wurde 1764 in Pressburg abgehalten, dann 1770 zog sich die Lottokammer nach Ofen und Kaschau um. In Siebenbürgen und im Banat konnte man ab 1770 auf die Zahlen wetten.

*Molnár, Dániel: Sozialistische Clownkader.*

*Ein Versuch zur Thematisierung der Clownwitze 1949–1953*

Der Beitrag beschäftigt sich mit den Veränderungen in Clownaufführungen und deren kulturellen und kontextuellen Ursachen in der Rákosi-Era, wo sie bestimmende Bestandteile der die sozialistische Ideologie verteilenden Zirkusprogramme waren. Ein Vergleich mit der früheren Lage bietet die Analyse eines Scherzes, der vermutlich aus der Zwischenkriegszeit stammt. Aufgrund dessen Wirkungsmechanismen werden die Dramaturgie und der Humor der durchpolitisierten Clownwitze dargestellt, die sich sowohl den Vorschriften von verschiedenen Schichten der Staatsverwaltung als auch dem ästhetischen Anspruch des sozialistischen Realismus anpassen sollten. In den Archiven (Ungarisches Staatsarchiv, Gewerkschaftenarchiv, Budapester Stadtarchiv) entfalten sich die zeitgenössische Vorstellungen von der Rolle und den Produktionen der Clowns, wie auch die Schwierigkeiten deren Realisierung vor allem aus den Aktenbeständen des Volkskultusministeriums und des Hauptstadtrates.

*Moskovszky, Éva: Das Genesis des Würfels und des Spielbretts*

Das *Brettspiel* ist einer der wichtigsten Spiele, das einen von der Wiege bis zum Sarg begleitet, unabhängig von Alter, Geschlecht und gesellschaftlichen Lage. Die Autorin gibt mithilfe archäologischen Funden – vor allem den Forschungen der Paläohistorikerin Marie E. P. König – und ethnografischen Parallelen eine Einsicht in die kurze Geschichte dieses Spiels: von den Höhlengravierungen durch das beliebte *Gänsepiel* des neuzeitlichen Europas bis zum *Mensch-ärgere-dich-nicht*, das am Anfang des 20. Jahrhunderts populär wurde. Die Autorin teilt – gegenüber den Klassikern des Themas – die Meinung, dass die Brettspiele einst nicht zur bloßen Vertreibung der Langweile benutzt wurden, und die Erfindung des Würfels kann man auch nicht ausschließlich zum Glückspiel binden, sondern hatten diese Gegenstände eine wichtige Rolle in der Wahrsagung und in magischen Praktiken, dann auch in religiösen Vorstellungen und der Entwicklung der Wissenschaften (Philosophie, Mathematik, Geometrie, Architektur, Kunst, Astronomie). Eine ausführlichere Form dieses Beitrages erschien im Band *Sors és játék* [Schicksal und Spiel] im Jahre 2004.

*Németh, György: Ludi Caesarum – Spiele der Kaiser*

Suetonius war in der Zeit von Trajan und Hadrian der Leiter der kaiserlichen Bibliothek und des Archivs, deshalb hatte er Zugang zu den privaten Briefen der Kaiser. Zitate aus deren Material sind auch in seinen Biografien zu finden. Es ist doch eine Frage, inwieweit kann man diese Zitate für glaubwürdig halten. Der erste Leser der Kaisersbiografien war selbst Trajan oder Hadrian. Wenn ein Detail seine Neugierigkeit geweckt hatte, konnte er seinem Archivar die Präsentation dieses oder jenes Briefes vom Archivbestand befehlen. Suetonius nahm mit aller Wahrscheinlichkeit das Risiko nicht an sich, von einem nicht existierenden Brief zu zitieren. Er wählte aber selbst die Quelle des Zitats, um dasjenige Bild zu unterstützen, das er vom gegebenen *princeps* zeichnen wollte. Der Biograph bewies mit der Beschreibung der Spielgewohnheiten, dass Nero oder Caligula ein verrückter Tyrann war, während Augustus selbst mit seinen Spielen einer Art PR-Aktivität ausübte.

*Técsabó, Júlia: Die Rolle des Spiels im Konsumerwerden der Kinder*

Die Beziehung des Konsums und der Kindheit wurde seit der 1990-er Jahren ein anerkanntes Forschungsgebiet. Von da an betrachtete man die Kindheit als eine im zunehmenden Maße kommerzialisierte Zeit. In der internationalen Fachliteratur gibt es eine Unzahl von einschlägigen Werken. Die Frage kann man aus soziologischer, medienwissenschaftlicher, gesellschaftsgeschichtlicher, psychologischer Perspektive fassen. Die Kindheitsgeschichte hält gerade fürs Hauptmerkmal der postmodernen Kindheit, dass die Kinder als selbständiger Faktor in der Welt des Konsums erscheinen können. In unserem Beitrag möchten wir von der Seite der Spielgeschichte beleuchten, welche Rolle die Spielzeuge, als die erste für Kinder bestimmte Produkte in deren konsumarischen Sozialisation hatten.

*Tóth, I. János: Spieltheorie und Geschichte*

Diese Studie setzt sich als ersträngiges Ziel aus, den über mathematische Kenntnisse wenig verfügenden, historisch aber interessierten Lesern einen kurzen Durchblick über die Verwendungsmöglichkeiten der *game theory* zu bieten. Die Spieltheorie kann am einfachsten im Falle von internationalen Konflikten verwendet werden, wie z. B. beim Schlacht an der Bismarcksee (*constant-sum game*), bei der Raketenkrise in Kuba (*game of chicken*), beim amerikanisch-sowjetischen Wettrüsten (*prisoner's dilemma*). Diese internationale Ereignisse können leicht mit der Interaktion zweier souveräner Entscheidungsbringer modelliert werden. Die andere Extremität bedeuten komplexe gesellschaftliche Probleme, wie die Steuerzahlung und deren Vermeidung (*prisoner's dilemma*), die Möglichkeiten von Hirtengemeinschaften (*tragedy of the commons*). In diesem letzten Modell können wichtige Erscheinungen (freie, reichliche und dürftige Güter), gesellschaftliche Alternativen (friedlich wandernde, erobernd wandernde und ansässige Lebensformen) und Institutionen (Gemein- und Privatbesitz) zusammen in Sicht genommen werden.

Übersetzer: Szekér, Barnabás

# Szerzőinkhez!

A *Sic Itur ad Astra* szerkesztői a folyóiratban publikálni szándékozó szerzőktől a következőket kérik:

## 1. Kéziratleadás:

- A publikálni kívánt munkát **e-mailben**, csatolt fájlként juttassák el a szerkesztőséghez.
- A dolgozatot a következőképpen szerkesszék: használjanak Times New Roman CE betűtípust, 12-es betűméretet, másfeles sortávolságot, de ne használjanak tabulátorokat, oldaltöréseket, sorkihagyásokat és a szöveget balra zárva juttassák el hozzánk.
- Az idézeteket kurziválják.
- Az évszázadokat arab számmal jelöljék.

## 2. Jegyzetelés:

- A dolgozatban ún. szerző-évszám lábjegyzetelést alkalmazzanak folyamatos számozással, vagyis a lábjegyzetekben csak a hivatkozott mű szerzőjének vezetékneve és a mű keletkezésének időpontja, valamint – ha nem a teljes munkára hivatkozunk – a felhasznált szöveg oldalszáma jelenjék meg. E rövidítések feloldását a munka végére elhelyezett irodalomjegyzék tartalmazza.

pl.: Ránki, 1981. 55.

- Ha a szerző neve nem ismert, alkalmazza az N. N. (nomen nescio, azaz nevét nem tudom) rövidítést. Ha a hivatkozott mű kiadásának ideje ismeretlen, akkor az é. n. (évszám nélkül) rövidítést használja.

pl.: N. N., é. n. 116.

- Ha valamely adat magából a hivatkozott műből nem derül ki, de máshonnan pótolni lehet, akkor szögletes zárójelbe kerüljön.

pl.: Szabó, [1941]. 89.

- Az oldalszám után ne tegyen „o.” vagy „p.” betűt.
- E szabályok alól kivételt jelentenek a levéltári források, amelyekre a következőképpen hivatkozunk a lábjegyzetekben:  
A forrás címe [levél esetén: X levele Y-nak (Keltezés helye, időpontja.)], a forrást őrző levéltár neve [többszöri előfordulás esetén rövidítve] és a forrás levéltári jelzete.

### 3. Irodalomjegyzék

- Arra kérjük szerzőinket, hogy ne a már folyóiratunkban megjelent tanulmányok bibliográfiáinak formátumát igyekezzenek utánozni, hanem az itt leírt módon járjanak el, mert ezzel könnyítik meg a szerkesztési munkát. Ne használjanak tehát kiskapitális betűket, tabulátorokat stb.
- A keresztnveket ne rövidítsék, kivéve azoknál a szerzőknél (például E. H. Carr), akik azt maguk sem tüntetik fel munkáikon.
- Ha van ilyen, jelöljék meg a munka fordítóját is.
- A „szerk.” (szerkesztette) rövidítést mindig az adott mű nyelvén adják meg. Pl. angol szöveg esetén: ed.
- Amennyiben valamely adat nincs feltüntetve a felhasznált munkán, a szerzők használják a h. n. (helymegjelölés nélkül), é. n. (évszám nélkül), k. n. (kiadó nélkül), N. N. (nomen nescio) rövidítéseket a hiány jelzésére.
- Ha valamely adat magából a hivatkozott műből nem derül ki, de máshonnan pótolni lehet, akkor szögletes zárójelbe kerüljön.
- A bibliográfiában a források ne váljanak külön a szakirodalomtól.

#### a, hivatkozás szerző munkájára

##### Szerző vezetéknéve

Kiadási év Szerző(k): *A könyv címe*. Kötet száma. Ford.: Fordító neve. Kiadás száma. Kiadás helye(i), kiadó(k), kiadási év. (*Sorozattím*, sorozati szám)

pl.: **Braudel**

2003 Braudel, Fernand: *Franciaország identitása. A tér és a történelem*. 1. köt. Ford.: Mihancsik Zsófia. Budapest, Helikon, 2003.

##### Szabó-Tonk

1992 Szabó Miklós – Tonk Sándor: *Erdélyiek egyetemjárása a korai újkorban 1521–1700*. Szeged, József Attila Tudományegyetem, 1992. (*Fontes rerum scholasticarum*, 4.)

#### b, hivatkozás szerkesztő által összeállított munkára

##### Szerkesztő vezetéknéve

Kiadási év *A könyv címe*. Szerk.: Név. Ford: Fordító neve. Kiadás száma. Kiadás helye, kiadó, kiadási év. (*Sorozattím*, sorozati szám)

pl.: **Mezey**

2003 *Magyar alkotmánytörténet*. Szerk.: Mezey Barna. 5. kiad. Budapest, Osiris, 2003. (*Osiris tankönyvek*)



**c, hivatkozás tanulmánykötetben megjelent írásra****Vezetéknév**

Kiadási év A tanulmány szerzője: A tanulmány címe. Ford.: Fordító neve. In: *A tanulmánykötet címe*. Szerk.: A szerkesztő neve. Kiadás száma. Kiadás helye, kiadó, kiadás éve. (*Sorozatcím, sorozati szám.*) Oldalszám.

pl.: **Mályusz**

1932 Mályusz Elemér: A népiség története. In: *A magyar történetírás új útjai*. Szerk.: Hóman Bálint. 2. kiad. Budapest, Magyar Szemle, 1932. (*Magyar Szemle könyvei, 3.*) 237–268.

**d, hivatkozás folyóiratban megjelenő tanulmányra****Vezetéknév**

Megjelenési év Szerző: A tanulmány címe. Ford.: Fordító neve. *A folyóirat címe, Évfolyam.* (Megjelenési év) Szám. Oldalszám.

pl.: **White**

2001 White, Hayden: A történelem poétikája. Ford.: Kisantal Tamás – Szeberényi Gábor. *Aetas*, 16. (2001) 1. sz. 134–164.

**e, hivatkozás napilapban megjelenő cikke****Vezetéknév**

Megjelenés éve Szerző: A cikk címe. Ford.: Fordító neve. *A napilap címe, Évfolyam.* (Megjelenési dátum) Szám. Oldalszám.

pl.: **Csapody**

1999 Csapody Tamás: Alezredes a fegyelmi bírák előtt. *Magyar Hírlap*, 32. (1999. január 28.) 23. sz. 7.

**f, hivatkozás világhálós tartalmakra****Vezetéknév**

Szerző: *Cím*. Ford.: Fordító neve. [URL cím szóköz] Megtekintés időpontja.

pl.: (a példaként megadott oldalon további információk lelhetők nemcsak a világhálós hivatkozásokra vonatkozóan):

**Page**

Page, Melvin E.: *A Brief Citation Guide for Internet Sources in History and the Humanities*. [http://www.h-net.org/about/citation ] 2006. december 16.

## Szerzőink

### **Arató Anna**

2013-ban végzett az ELTE BTK francia fordító és tolmács mesterszakán. Kutatásai során a középkori, különösen 13–14. századi francia irodalom narratológiai vizsgálatával foglalkozik.

### **Bezsenyi Tamás**

Az ELTE BTK Történeti Intézetének Kelet-Európa és Oroszország szakirányú, illetve az ELTE ÁJK kriminológia mesterszakos hallgatója. Elsősorban a Kádár-korszak és a Balkán társadalomtörténetét kutatja.

### **Depaulis, Thierry**

1949-ben született Bordeaux-ban, történelmet a szülővárosában hallgatott. Elsősorban korabeli játékkártyákkal és lottóval foglalkozik. Az International Playing-Card Society elnöke, a Svájci Játékmúzeum (*Musée Suisse du Jeu*) alapítványának tanácsadója.

### **G. Etényi Nóra**

CSc-fokozatát 1998-ban szerezte meg. Az ELTE Középkori és Kora Újkori Történeti Tanszékének adjunktusa. Kutatási területe a kora újkor, különös tekintettel a korszak nyilvánossága, illetve a vizuális információk és a propaganda török háborúk során betöltött szerepe.

### **Gyökös Eleonóra**

Az ELTE BTK esztétika szakán 2004-ben, a történelem szakán 2005-ben végzett. 2008-ban szerzett abszolutóriumot az ELTE Történettudományi Doktori Iskolájának Gazdaság- és Társadalomtörténeti Programján. Jelenleg junior kutató-elemző az Oktatáskutató és Fejlesztő Intézetben.

### **Haider Edit**

1962-ben végzett a debreceni Kossuth Lajos Tudományegyetem magyar–néprajz szakán. 1974–1998 között a Magyar Nemzeti Múzeum Újkori Osztályának tudományos munkatársa volt.

### **Heltai Gyöngyi**

Az ELTE BTK magyar–oroszc szakán 1984-ben, kulturális antropológia szakán 1996-ban végzett. *Usages de l'opérette pendant la période socialiste en Hongrie (1949–1968)* című PhD-értekezését a kanadai Laval Egyetemen védte meg 2006-ban. Jelenleg az MTA-ELTE Válságtörténeti Kutatócsoportjának tudományos munkatársa.

**Kerekes Amália**

1999-ben végzett az ELTE német–magyar szakán, PhD-értekezését 2004-ben védte meg. 2001 óta az ELTE Germanisztikai Intézetének oktatója. Kutatási területe a két világháború közötti sajtótörténet.

**Kisantal Tamás**

1999-ben végzett a pécsi Janus Pannonius Tudományegyetem magyar–történelem szakán. PhD-értekezését 2006-ban védte meg. Jelenleg a Pécsi Tudományegyetem Modern Irodalomtörténeti és Irodalomelméleti Tanszékének adjunktusa.

**Kovács Ilona**

Habilitált egyetemi docens (Szegedi Egyetem, Francia Tanszék), műfordító és irodalomtörténész. Érdeklődési területe a 18–19. századi francia és magyar irodalom, elsősorban a libertinizmus, illetve az önéletírás.

**Kulcsár Krisztina**

Főlevéltáros (Magyar Nemzeti Levéltár Országos Levéltára). 1995-ben végzett az ELTE történelem–német nyelv szakán. 2001-ben szerezte meg PhD-fokozatát az ELTE Történettudományi Doktori Iskolájának Közép- és Koraujkori Egyetemes Történeti Programján.

**Liktor Eszter**

A Debreceni Egyetemen szerzett angol és francia szakos bölcsész- és nyelvtanár-diplomát 2010-ben, jelenleg ugyanott a Magyar és Összehasonlító Irodalomtudományok Doktori Iskola francia alprogramjának hallgatója. A 17. századi francia drámaírás és színjátszás vizuális aspektusaival foglalkozik.

**Molnár Dániel**

2011-ben végzett az ELTE arab–történelem szakán. Jelenleg az ELTE Atelier–Európai Társadalomtudományok és Historiográfia Tanszék PhD hallgatója. Színháztörténettel foglalkozik, kutatási területe a pesti szórakoztatóipar és a politika kapcsolata.

**Moskovszky Éva**

Kulturtörténész és játékgyűjtő. 1947-ben végzett latin, történelem és művészettörténet szakon a Magyar Királyi Pázmány Péter Tudományegyetemen. Legjelentősebb, a táblás játékok történetével foglalkozó kutatásainak eredményeit *Sors és játék* című monográfiájában foglalta össze (Budapest, Ráció, 2004). 2010-ben hunyt el.

**Nagy Veronika**

A Debreceni Egyetem néprajz szakán végzett 2001-ben. PhD-fokozatát 2008-ban ugyanitt szerezte meg a Néprajz és Kulturális Antropológia Doktori Program keretében. Jelenleg a székesfehérvári Hetedhét Játékmúzeum (Moskovszky-gyűjtemény) muzeológusa, valamint MTA Bolyai-ösztöndíjas kutató.

### **Németh György**

1980-ban végzett az ELTE magyar-történelem, 1982-ben pedig ógörög szakán. 1981-től az ELTE Ókortörténeti Tanszéke munkatársa, 2001 óta egyetemi tanára, 2007-től tanszékvezetője. Kutatási területe a görög és római történelem, társadalomtörténet, felirattan és mágia.

### **Tarafás Imre**

Az ELTE Atelier történelem mesterszakos hallgatója. Fő érdeklődési területei a historiográfia és a 19–20. századi magyar mentalitástörténet.

### **Teller Katalin**

2000-ben végzett az ELTE német-országi szakán, 2007-ben doktorált az ELTE Irodalomtudományi Doktori Iskolában. Jelenleg az ELTE Esztétika Tanszékének adjunktusa. Kutatási területe a tömegkultúra és a sajtó története a 20. század első felében.

### **Tészabó Júlia**

Az ELTE magyar, francia, majd művészettörténet szakán végzett. A Debreceni Egyetem Neveléstudományi Doktori Programjában szerezte meg a PhD-fokozatát. Az ELTE Pedagógiai és Pszichológiai Kara Pedagógiatörténeti Tanszékének adjunktusa.

### **Tóth I. János**

1981-ben a szegedi József Attila Tudományegyetemen biológia, majd 1986-ban az ELTE-n filozófia szakos diplomát szerzett. 1997 óta a filozófiai tudományok kandidátusa. Jelenleg a Szegedi Tudományegyetem Filozófia Tanszékének habilitált docense.

### **Veress Dániel**

Az ELTE BTK történelem–művészettörténet szakos hallgatója. Érdeklődése a szecesszió és a nacionalizmus kapcsolatára, illetve a modern és kortárs művészetre összpontosul.