

# JÁTÉK: UTÓPIA ÉS INFANTILIZMUS KÖZÖTT

A játék egyik jellegzetes fogalma magában foglalja az *eldöntetlenség* jelentéseit: a kimenetel fenntartott bizonytalansága az alapja a megannyi izgalomnak és örömkeresésnek. Nemcsak a résztvevő, de a nem-közömbös néző is részesülhet az ingerek áramlásában, amelyek akár eksztatikus állapotokat is előhívhatnak. A játék-történeteket *önkéntesnek* minősíthető szabályok keretezik be, semmilyen mögöttes tartalom nem kezeskedik értük. Aztán, a játék ismételhető, hovatovább, ismételhetősége a létezésének feltételét jelenti.

És nem alkalmazkodás a játék, hanem megvalósulás, benne a modernitásban megtépázott fantázia kell hogy utat törjön magának. Ez a vonatkozó remény tartalma. Aztán, a játék igenlői egyúttal nagy előszeretettel hivatkoznak a gyönyörködtető gyermeki játéokra, mint különös mintára a teremtő erő kibontakoztatása kapcsán, amely úgyszintén az ismétlés közege lehet. Ott még jelen van a játékból eredeztethető produktivitás, amely megszabadult a cél- és eszközvonatkozások kényszerreitől, ennél fogva mindig lehet belőle tanulságokat meríteni. A játék ott egyúttal tanulmányt, a jelentések és tudásformák elsajátításának kivételes közege. Ráadásul a játék, ahogy ezt megannyi irodalmi és egyéb megvalósulás bizonyítja, a művészi teremtés vagy a nyelvi lelemények kiiktathatatlanságának forrása. És a játék sokfajta aspektust rejt

magában, álarccokat, tettétést, rejtőzködést, kicselezést, illúziókeltést, allúziókat, kitérést.

De miért vagyunk mégis tanácstalanok a játékkal kapcsolatban? Nem hisszük el, hogy a játékosság gyakorlása *per se* felszabadíthat bennünket? Miért kísért bennünket az elbizonytalanodás? Miért kételkedünk abban, hogy csak egy *homo ludens* menthet meg bennünket?

Persze a modernitás bőségszarujából a játék sokfajta jelentése csorog. Hovatovább, a modernitás egésze elbeszélhető-megvilágítható a játék révén. Nagy utat kellene bejárni. József Attila híres megnyilatkozása élete vége felé a múltba vesző gyermekkor kapcsán (*Könnyű fehér ruhában*) nemcsak a látzat/valóság kettősét és a látzat konstitutív mivoltát domborítja ki, hanem emlékeztet bennünket az eleve létező sokrétűségeire is:

És tudom, mint a kisgyerek, / csak az boldog, ki játszhat, /  
Én sok játékot ismerek, / hisz a valóság elperog /  
és megmarad a látzat.

Valóban, „sok játékot” ismerhetünk: játékosok csapják fel a kártyákat (Dosztojevszkij: *A játékos*),<sup>1</sup> és bonyolódnak bele egy veszélyekkel teli folyamatba, amely kiteszi őket a fájdalmas veszteségnek, azaz hagyják, hogy a játék lendülete magával ragadja őket. A zsinagógában, Isten házában, hívók fejtegető-intelligencia játékokat játszanak. Művészek a játékosság jelentéseibe vonják a műalkotást, vagy éppen keresztretjényhatásokkal élve játszadoznak, és ezáltal kívánják befolyásolni a befogadó érzékelési tartományait. A poétikai modernitást előremozdító költők kockákat dobznak,<sup>2</sup> hogy megfigyeljék, hogyan formálódnak újra a jelentések, és hogyan játsszák ki a szerző szándékát, zenészek, mint Mozart, a hangjegyek játékát teszik a kompozíció szervezőelvévé. Költők, mint Sziveri János, elődöket keresve-teremtve, memóriajátékokat játszanak, felvillantva azt a lehetőséget, hogy a vers a kritikai emlé-

1 Adorno mondja a *Negatív dialektika* előszavában, hogy a szerző mindig „felüti a kártyát”.

2 Persze nem felejtjük, hogy az öskép: „Az idő kockával játszó gyermek”, azaz Hérakleitosz.

kezet terepévé váljon (lásd *memóriajáték j. a.-val*). Írók bocsátkoznak bele a marionettjátékok vagy éppen a marionettbábuk (Kleist) mozgásrendjének értelmezésébe – a bábuk és az ember szabadságmozgásának összehasonlítását egy nyugtalanító, vérbő modern kérdés vezérli: hol is, miben is források az emberi szubjektivitás? Több mint tünet, hogy mennyire vonzza a modern irodalmat a mechanikus bábu, vagyis ezen lények mozgásának-rángatásának értelmezése, kétségtelen, hogy e bábuk révén kiiktathatatlan kérdések nyilatkoznak meg.<sup>3</sup> Még az immáron megtört Sziveri János egyes költői megnyilvánulásai is beemelhetők valamiképpen a jelzett sorba: az átfogó-negatív öndiagnózis, a pusztulás jelentései felé való fordulás, a pusztulással szemközt kibomló létezési forma, jellegzetesen egy *bábjáték* keretén belül nyer formát. Kit is rángatnak, és ki a rángatás alanya itt? És közben a költő megkettőzi a játékot, betétmegoldásokat alkalmaz: játszik a játékon belül, ezért folyamodik a *jocus* (szójáték) hagyományos eszköztárához („minden összeomlett”), a nyelvben rejlő lehetőségeket próbálja kiaknázni, hogy felülemelkedjen létezése regresszív tendenciáin. És nyelvileg közvetített játékmozgása a komikumot, a *vígjáték* matériáját idézi, miszerint ismételten párosítja a magasrendűt az alacsonyrendűvel („eszme kosz”). A költő felfedezési körútra indul, és rátalál a vígjáték dimenzióira, méghozzá saját, nyelvileg közvetített környezetében. Voltaképpen „a dolgok állásán felröhögő költő” megannyi vonatkozásban leli meg a magas szint és az alacsony dimenziók ötvözeit vagy éppen összecsomósodásait, megtalálván magában a nyelvben a vígjáték kibontakozásának lehetőségeit.

Aztán olyan filozófusok, mint a spekulatív, heideggeriánus-marxista Kostas Axelos, úgy vélik, hogy maga a világ játszik önmagával egy ontológiai játék keretein belül – az ember létezésénél fogva játékos, de nem a világban játszik, minthogy a világ vonatkozik önmagára a játék révén. Az eldöntetlenség, amelyet szóba hoztunk már, így a világ egé-

sztét fogja be, az ember a világfolyamat lezáratlanságát ünnepli a játék által. Az ember játéka: a világ lenyomata.

Társadalmi szerepek és játék? Játszunk-e, miközben társadalmi szerepeket vállalunk magunkra? Az olyan filozófus, mint Jean-Paul Sartre azon töpreng sokszor emlegetett elemzésében, hogy mi is történik akkor, amikor a párizsi pincér, a *garçon de café* túljátssza a szerepét a vendégek előtt, és egyfajta automataként, azaz automatizált, előírt mozgásformák hordozójaként lép fel: vajon ez azt jelenti, hogy beleveszik szerepkörébe, *vagy*, ellenkezőleg, éppen a túljátzás biztosítja a szereptől függetlenedő azonosságát?<sup>4</sup> Hogy játékról, egyfajta szereplehetőséggel kapcsolatos játékról van szó, azt maga Sartre húzza alá: ám a problémára utaló gondolkodást az a vonatkozás indítja be, hogy az ember eredendően képtelen egybeesni önmagával, sohasem pusztán az, ami, minthogy a tudatában rejlő negativitás, az öntagadás létezése megakadályozza ezt. A játékban itt egy többlet rejlik, a játék, a *megjátzás* hoz bennünket közel a pincér valódi lényéhez: ő sem azonos önmagával, éppen a szerepkör megjátzása mutatja meg ezt. Ilyformán, ellentmondásos módon, arra kell következtetnünk, hogy csak annyiban tarthat távolságot a szerepkörét szabályozó szabályokkal szemben, amennyiben *túlazonosul* velük. A túlzás ténye biztosítja a társadalmi szereptől való distancia lehetőségét, egyszóval e helyütt a társadalomban létező önvonatkozás és *szerepjátzás* jelentésaspektusait vizsgálhatjuk.

És a játékok, azaz e kicsinyített másai a harcokcsiknak, autóknak, pisztolyoknak, gépfegyvereknek, katonáknak, manökeneknek, vagyis a harcászati-gazdasági életvitel instrumentáriumának ezen játékba emelt elemei? Roland Barthes, a *Mitológiák* írója, a maga látszólag hűvös-semleges modorában a francia játékokba belevészt „burzsoá” stratégiáról értekezik. Parafrazeáljunk! A gyerek a Burzsoá Felnőtt immanens másikja, ő az, aki még nem-felnőtt, aki a játékok révén előkészítő tan-

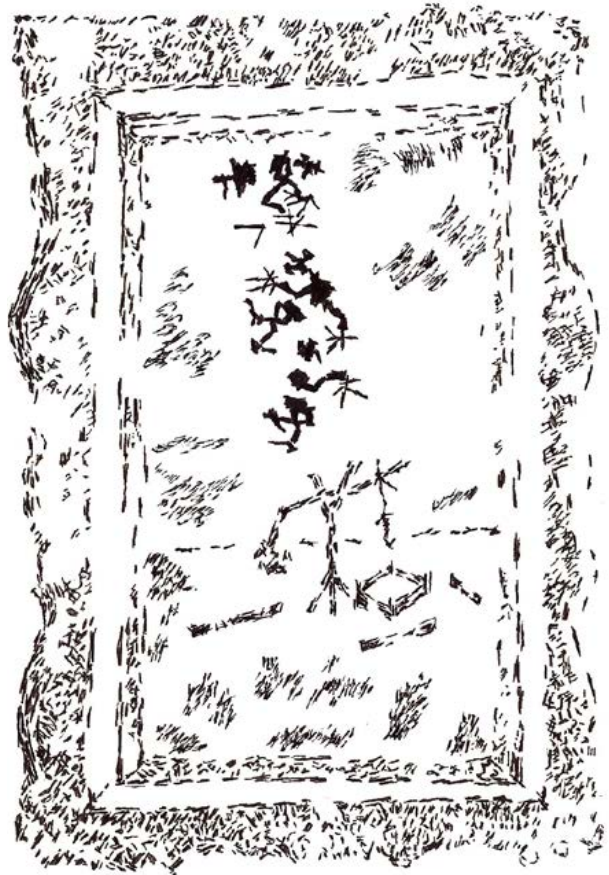
<sup>4</sup> Hiszen arra is gondolhattunk volna, hogy a pincér csak akkor nem azonosul a szerepével, ha kisebb családokat követ el, borsot tör a vendégek orra alá, szemtelenkedik stb.

folyamon vesz részt, hiszen majdan piacra figyelő vállalkozó lesz, edzenie kell, hogyan használja a tárgyakat, már jó előre gyakorlatoznia kell a tárgyakhoz való viszonyok egészséges kialakításában. Ezért jelzik a játékok a felnőttek világának funkciórendszeit („katonaság”, „iskola” stb.), hovatovább az anyagban is mélyreható változások állnak be, a fajátékot felváltó műanyag uralma a haszonelvű kézhez állást juttatja érvényre. A játékokba beleszorított hatalmi technológia azonban vigasztalanul kompromittálja a játékhoz köthető örömet.<sup>5</sup>

Marx, a kritikus pedig azt rója fel a tőkés termelési módnak, hogy megakadályozza a munkaerő hordozóját abban, hogy játsszon a fizikai és szellemi erőivel, hogy saját lehetőségeinek játékos legyen. Az ember itt ismét játékosként tűnik fel, legalábbis *in potentia*: amennyiben felszámolja a függőség rendszereit. A munkamegosztás kizsákmányolásra beállított rendszerével szemben tételeződik a szabadság esélyét őrző játék: nem is lehetne világosabban kifejezni azokat a játékban megbúvó proteszt-dimenziókat, amelyek a munkának a tőkés szisztémán belüli helyzetét kárhóztatják. Nem önkényes szeszélyeskedés, nem pusztán szabadjára eresztett viszonyulás ez, hiszen a játékra irányuló áhítat: az emancipáció vágya. A játék még megmentheti a folytonosan gyengélkedő alany autonómiáját.

És nem is lehetne egyértelműbben hangot adni a gondolatnak, miszerint a játék vonatkozásrendszere a társadalmi viszonyokból sarjad. A felvilágosodás nyomait követve valójában kitapintható az az irány, amely utópisztikus esélyekkel ruházza fel a játékot, amely arra hivatott, hogy az öröm és a megteremtett értelem párosításával ellentételezze a tőkés munkamegosztás elnyomórító tendenciáit, a korlátozó specifikálódást és a fokozódó egyoldalúságot. (Jellemző, hogy a XX. században az olyan műalkotások, mint René Claire *Miénk itt a szabadságja* vagy Chaplin

*Modern időkje*, amelyek a fordisztikus munkafolyamattal, a futószalag-logikából eredő ismétléskényszerrel foglalkoznak, szükségszerűen rábukkannak a játékra mint polemikus vonatkozásra.) És ki más erősítené ezt meg készségesebben, mint az utópisztikus



rajzolatokkal előlépő Charles Fourier, akinek a jövőbe futó kivetítéseiben különös érvényre vetődik fel a szuverén játéklehetőségekkel bíró ember, még ha hiányzik is nála az elméleti kidolgozottság.

A játék fényei túlsugároznak az esztétika területein, és megjelennek a társadalmi determinációk közvetlen közelében, eleddig többnyire ezt hangsúlyoztuk. A játékban megjelenő fantázia egyfajta ellenálláshoz vagy distanciaterepítéshez segít hozzá, ezt mondtuk. De nyomatékossítsunk még néhány mozzanatot az esztétika és a játék kapcsolatán, pontosabban írjuk körül aggályainkat! A játék jelentéseinek görgetéséhez zárkózik fel ugyanis a romantika, valójában ez irányú gondolataival keresztezi a felvilágosodás irá-

<sup>5</sup> A játékokról másképpen, pontosabban az időbeliség távlatából, G. Agamben, *Infancy and History, The Destruction of Experience*, London, 1993, 71.

nyulását. Nemcsak hogy helyet kér magának a játék a romantikában, de sajátos pozícióba is kerül. Következésképpen a romantika műhelyeiben másfajta jelentésekre helyeződik a hangsúly a felvilágosodáshoz képest, jelesül a határátlépésre.

A játék leglényege itt, hogy *határokat* hág át: nem mintha a romantika lenne az első olyan irányulás, amely megpendítette volna a határátlépés húrját, a vonatkozó érzékenysége nem abszolút újdonság, ám bizonyos, hogy sajátos jelentéseket kölcsönöz a fogalomnak. Nem járunk messze az igazságtól, ha azt mondjuk, hogy a modernitás nagy határátlépői, a határátlépés gondolkodói (Bataille transzregresszív-erotikus irodalma pl.) a romantika utódjainak tekinthetők. Még ha másfajta ösvényeken járnak is ezen hátsársértő gondolkodók és szerzők a romantikához képest, a rokoni szálak azért nem téphetők szét. A romantika önértelmezése szerint *poszt-tragikus*<sup>6</sup> helyzetben áll: a romantikus alany, aki nem objektív összefüggésekben látja viszont önmagát, azaz aki a spontaneitás hatalmára esküszik, feloldja a tragédiában bennrejlő feszültséget, az etikai színezettségű tragikus konfliktus jelentéseit. Esztétikai határfeszítő játékban fejezi ki magát, a játékot a háttérkeretek vonatkozásában fogalmazza meg. Úgy is mondhatjuk, hogy ezen alany úgy tesz szert autonómiára, hogy erőteljesen módosítja a tragédiában rejlő játékmozzanatokat. A tragédia eljártssa, inszenálja a tragikus tapasztalatot, méghozzá úgy, hogy ezáltal konfrontálódik az esztétikai játékjelleg az etikából fakadó követelményekkel. Így a romantika. Az újfajta (autonómiára törekvő) alany számára az esztétikai játékforma kristályosodik ki, a játék úgy válik a sikeres alany létezési formájává, hogy maga mögött hagyja az etikai útirányokat (alanyi autonómiát emlegetünk, de nem áll ellentétben a romantikával, hogy egy olyan eljárást képzelünk el, miszerint a játék egy alanyfeletti folyamatban megy végbe az esztétika logikája szerint). A megformált, az artikulált az esztétika játéktávlata felől nyeri el értelmét. Nietzsche, akit

6 Ch. Menke, *Tragödie im Sittlichen: Gerechtigkeit und Freiheit nach Hegel*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1996, 19.

nyilván nem kívánunk kapkodó módon a romantika rubrikájába szorítani, itt mégiscsak rokonítható a romantikával: az illúziók esztétikai játéka meghaladja az etika illetékességi köreit, poszt-etikai világot teremt. A valóság, mint az illúziók *assemblage*-a, ebben csúcspontot ér el ezen irányulás.

Úgy alakulnak ennél fogva a dolgok, hogy a játék esztétikai fenoméné válik, a romantika megveti az alapját a játék esztétizálódásának. Azt a kérdést, hogy mennyire felel meg a valóságnak a romantika kordiagnóza a tragédia súlyvesztése kapcsán, félre tesszük. Nehezen tudunk ugyanis szabadulni attól a képzettől, hogy a késő kapitalista korban virágzó „posztmodernitás” önelégült, fősodorváltozata, amely szintúgy dicsoóti az önfelelt ludizmust, az esztétizált játékfelfogás híve. Nem mintha reflektálatlanul tiltakoznánk a játék esztétikai jellegű jelentéseivel szemben, nem mintha megkérdőjeleznénk az esztétikában fogant játékfelfogás létjogosultságát, nem mintha úgy vélnénk, hogy egyenes sugárút vezetne a romantikától a posztmodern megszelídített hivatalos-hivalkodó formájáig.

*Mégis, gondolkodnunk kell azon, amit a cinikus-groteszk-emigráns Witold Gombrowicz egyszer úgy fejtett ki, hogy a modern embert a felnőttkor elutasítása és az infantilizmus intenzív gyakorlása jellemzi.*

Ezt a korbírálatot csak úgy érthetjük, hogy félresikerült vagy legalábbis egy helyben topog a kanti kivétel, miszerint a felvilágosodás hiánya az önmagunkra terhelt kiskorúságot jelenti. Ez a tény befolyásolja a játék sorsát is, amely az infantilizálódásban fut zátonyra.

Társadalmilag meghatározott infantilizmus ez, kifejezi a kortendenciákat. És a kortárs társadalomkritika nem is mulasztja el felhánytorgatni, hogy az infantilizmusban bennfoglaltatik a tény, hogy a kiskorúság nem életkor, hanem életstílus-választás, fogyasztási minta.<sup>7</sup> Az érettség/méltóság felvi-

7 A magyarra lefordíthatatlan „*kidult*” ezt hivatott jelenteni. R. J. Samuelson, *Newsweek*, 3, November 2003. G. Cross, *Men to boys. The making of modern immaturity*, New York, Columbia University Press, 2008. S. Linn, *Consuming kids: the hostile takeover of childhood*. New York: New Press, 2004. És szaporodnak a hasonló fogal-

lágosodásban gyökerező fogalma voltaképpen kirojtozódott az infantilizmust szorgalmazó „ethosban”<sup>8</sup>, amely egybeér a gyermeket és a pubertáskorút mint kitüntetett piaci célpontokat érvényesítő stratégiákkal. (Alain Badiou jelezte kritikái jellegű kordiagnózisában, hogy a mai meghosszabbított adolescencia egy olyan helyzetben megy végbe, amely híján van a jelképes lehorgonyozottságnak a fiatalok számára, azaz a kielezett dezorientáció konstellációjában nyer érvényt: ez vezet az infantilis ludizmushoz, amely párban jár az újratermelődő azonossági instabilitással.)<sup>9</sup> Így a hitelesség jelenlegi kultuszát az infantilizmus jelentésköre mozgatja, miszerint a társadalomban megmutatkozó „merv”, normalizált személyiség mögött ott találtatik a „valódi”, „hiteles”, eredendően infantilis játékos, az, aki képes elragadtatásba esni, és szabad utat adni vágyai kiteljesedésének. Adjunk neki lehetőséget!

Nem azt állítom itt, hogy ezek a leírások rátalálnak a *mélyszerkezeti* oksági viszonylatokra, ám figyelemre méltó az, ahogy megragadnak egy jelenségrendszert. Ugyanis mi van akkor, ha a jelen korban túltengnek azok a játékformák, amelyek éppen az infantilizmust modellálják? Mi van akkor, ha nem tudjuk megkerülni a játék bírálatát? És mi van akkor, ha a játék esztétizálódásának örve alatt egyfajta ellenfelvilágosodás körvonalai mutatkoznak meg, és az érettségtől való elidegenedés jut felszínre?

Érdekesmód még mindig lehet tanulni a kultúrkritikus Johan Huizingától, azaz még mindig meg kell fontolni egyes állításait. Ennyiben röviden vissza kell térni hozzá. A játék fogalomra emelésével tanulságosan küszködő Huizinga (aktus? folyamat? pszichikai állapot? verseny? mindez egyszerre?) úgy gondolja, hogy a játékban rejlő „szakrális komolyságban” ver gyökeret minden kultúra, amit hatalmas antropológiai anyaggal igyekszik bizonyítani. (Noha azért ne felejtjük el legalább röviden megjegyezni: az, hogy a szak-

ralitás a játék létrejöttének forrásvidéke, nemcsak Huizinga leleménye. Hiszen a szertartás és a játék[ok] közötti átjárások, egybeszővődöttségek, bonyolult viszonyok taglalása más értelmezőknél is felmerül, és különös hangsúlyt kap.<sup>10</sup> A temetkezési szertartások egyenesen a játékok televényföldjének bizonyulnak, tanúsítva a játék, a halál és a szakralitás különös kapcsolatát. Temetkezési játékok, a halottakkal való furcsa, lélegzetelállító játék: emlékszünk-e ama különös jelenetre az *Iliás*ban, amikor a Patroklosz halála feletti mélységes gyászt egyszerre felváltja a játékból fakadó, rettenetes erejű versenyzési láz, amikor a gyász hirtelen átcsap játékba, mintha éppen maga a játék lenne a halál szükség-szerű fejleménye? Mintha a fájdalom által meggyötört ember egyszerre csak egy minden erejét igénybe vevő játék eksztatikus résztvevőjévé válna.) Ezenkívül Huizinga azt hangoztatja, hogy a társadalom dinamikája okán a játék egyre inkább kivonódik a kultúrából: azokat az övezeteket, amelyekben névleg megjelennek a játék elemei, így a sport, kiüritik, megfosztják a játék elemeitől. Játék ez, de játék nélkül. És ezt akár a kapitalizmus kapcsán különös kritikus erővel fellépő frankfurti kör bármelyik képviselője is mondhatta volna: szaporodnak az olyan társadalmi szférák, amelyekben a néven kívül alig akad valami közös a játék produktivitásával, hovatovább az olyan megnyilvánulások ügyintézői, mint a sport, egyenesen azt igénylik, hogy különválasszuk az adott területet a játéktól, és a piacképes ágazatok közé soroljuk az általuk uralt tevékenységet.

Ha egy pillanatra elszakadunk Huizingától, és felidézzük a tényt, hogy a fősodor kontextusában mozgó, a hatalmi és stratégiai viszonylatokat megjelenítő és racionalizáló „játékelmélet” (Neumann Jánostól John Nashig) a „játék” fogalmát mozgósítja, akkor észlelhetjük, hogy milyen szinteken bukkan felszínre a játék jelentése. Amennyiben valamikor a játék fogalma a *haszonelvű célok* és a *szabadság* közötti hézagok, rések, distanciák fenntartásáért kezeskedett, úgy itt ezen irányulás

mak: boomerang kids, adultescents stb.

<sup>8</sup> Az infantilista ethoszról, B. R. Barber, *Con\$umed*, New York: Norton & Company, 2007.

<sup>9</sup> A. Badiou, *La vraie vie*, Paris, 2016, 45.

<sup>10</sup> E. Rohde, *Psyche: The Cult of Souls and Belief in Immortality among the Greeks*, London, 1925. G. Agamben, i. m., 85.

húlt helyét látjuk. Még ha rokonszenvezünk is a játékelmélet egyes képviselőivel, akkor sem rejthetjük el kételyünket, hogy ezáltal a játék eszközszerű viszonylatokba kerül.

Visszatérve Huizingához, szembeszökő, hogy kényszerűen egyfajta ellentmondáshoz jut el. *Egyfelől* roppant erős jelentéseket rendel hozzá a játékhoz, amelyet menteni kíván a kiüresedéstől: elmarasztalja azokat, akik az „életből” vezetik le a lényegét, és elveszejtik a játék lényegét, vagyis azokat, akiket az „élet” hatalma nyűgöz le, és azt szajkózzák, hogy azért fordulunk a játékhoz, hogy meghaladjuk az „élet” kínját, vagy hogy tehermentesítsük magunkat. Hiszen a játék a „komolyság”<sup>11</sup> sokkalta erősebb fokát képviseli, mint az „élet”, így azok, akiket magával ragad, nagyobb intenzitással „élnék”, mint az „életben”, és egészen a kifulladásig képesek maximalizálni erőbevetéseiket.

A játék *többletjoga* az élettel szemben, így foglalthatnánk ezt össze.

*Másfelől*, ahogy láttuk, a játék aspektusai folytonosan kiszorúlnak a társadalom területeiről, a játék egyre kevésbé játék, nem felel meg önmagának – Huizinga azt sugallja, hogy a haszonelvű kritériumok fokozatos térhódítása és a bürokratikus elvek uralma gyengíti a játék érvényességi köreit.

A játék *alárendeltsége* a társadalom *kérlelhetetlen dinamikájával szemben*, így összegezhethetnénk itt.

Ha a felvilágosodás nyomdokain haladó szerzők utópiákat vetítettek bele a játékba, akkor a holland szerző a kultúra elsorvadását kell hogy megpillantsa a játék visszaszorulásában. Miközben a játék saját jogát védelmezi, azt nehezményezi, hogy gyengül az említett „szakrális komolyság”, mármint a kultúra fundamentuma. Ellentmondásos módon szaporodnak az olyan megnyilvánulások, amelyek a játékra hivatkoznak, egyre több az olyan szféra, amely névleg a játékot idézi, ám, így Huizinga, a modernitás embere számára egyre inkább távolodik a játékgyakorlás lehetősége. Következésképpen a társadalom mozgásrendje fenyegeti a játékot.

11 A „komolyság” nem pszichológiai kategória, lásd S. Kierkegaard, *A szorongás fogalma*, Budapest, 1993, 171.

Huizinga ugyanakkor túlfeszíti a játék jogosultságát az élettel szemben, pontosabban elemzése túlzott módon különíti el az „életet” és a játéktartományokat. Az a szándék, hogy a játék ne szolgáltatódjék ki az „életnek”, itt odáig vezet, hogy nem látjuk azt a *lehetőséget*, amelyet több etnográfiai és egyéb tanulmány szerzője is jelez: *a játék folyamán kialakuló szenvedélyes viszonyulás okán elhalványulnak vagy éppenséggel eltűnnek a játék és a nem-játék között létező határvonalak*. A játékkal kapcsolatos eksztatikus magatartás okán a játék vezérli a játékos életvezetését is.

Van Huizingának azonban még egy figyelemre méltó gondolata. Ezen állítás, amelyet nekünk tovább kell görgetnünk, mélységesen érinti a művészi produktivitást is.

József Attilával szólva, a játékos *átlátja, tudja*, hogy a játékból fakadó látszat teremtése, a „valóság elpergése” *csak „látszat”, csupán fikció, semmi egyéb*. Értelmezzük ezt!

*Tudja*, és mégis teszi. *Tudja*, és mégis engedi, hogy a látszat, a fikció magával ragadja. Azaz mégis ráhagyatkozik a játék sodrására. *Tudja*, hogy „*csak*” látszatban, illúzióban merítkezik meg, és mégis engedi, hogy élvezetre leljen a látszatban. Az átlátottság, a „tudom, hogy...” egyenesen feltétele a játék általi elragadtatottságnak. Ennélfogva nincs mélyülő árok a *tudás és a látszatteremtésből adódó élvezet* között. A fikció, a látszat *konstitutivitása* nem azt jelenti, hogy nem látjuk át fikció mivoltát: a fikció és a vonatkozó tudás vérszövetsége képezi a játék fundamentumát. Fikció és tudás: nem ellenpontok a játékban.

Nem azt mondjuk, ennélfogva, hogy a tudás majd leránt bennünket a földre, azaz-hogy általa majd hideg distancia teremődik a játék affektivitása iránt. Az arra vonatkozó *tudás*, hogy játékban veszünk részt, *nem* jelent távolságtartást a játékban tapasztalható *affektivitás és eksztatikus magatartás* iránt.<sup>12</sup> A játék elengedhetetlen része, hogy tudjuk azt, hogy „*csak*” egy játék részei vagyunk, sőt mi több, a játék hatalma, ereje, ránk gyakorolt hatása pontosan ebből származik. És ép-

12 Ugyanakkor emlékeznünk kell ismét arra, hogy amennyiben eltűnik a játék és a nem-játék közötti demarkációs vonal, úgy az átlátott fikció gondolatát is újra kell értelmeznünk.



pen ezért félrevisz, ha a játékban az „élet” valamilyen visszfényét látjuk, vagy ha a játékot az „életben” felsejlő súlyos problémák tehermentesítésének, afféle menekülési útvonalnak tartjuk. Ha így gondolkodunk, akkor élet vesszük a játéknak.

A fikcióban/látszatban rejlő immanens tudás világítja meg a játék lényegét, és nem az a tarthatatlan elképzelés, miszerint *minden játéknak bizonyul, minden megnyitvánulásban ott látjuk a játék csillogását*. Olybá tűnik, ugyanis, mintha Carlo Collodi (*Pinocchio*) eszményi játékuniverzumának valamilyen kortárs-technologizált változatában találtuk volna magunkat, ahol kizárólag a játék formái léteznek, a többi tevékenységforma pedig elenyészik. Ám a játék fogalmának effajta kiterjesztése csak melegágya a viszonylagosításnak, azaz a játék *totalizáló* felfogása éppen a játék különös mivoltát kérdőjelezi meg. Az önhitt posztmodernnek éppen az a jellegzetessége, hogy mindent a játék mezébe öltöztet, és mindent a piacra dobott játék felől szemléli. Innen pedig csak egy lépésre vagyunk az infantilizmus kortárs ünneplésétől.

Nyilván a játék még mindig a *szabad fikcióteremtés* és *képzelőerő* utópiájára emlékeztet bennünket. A modern stratégia a tapasztalati bizonyosság megszerzésének nevében alárendelte a képzelőerőt, a valamikori *mundus intelligibilis* vonatkozásrendszerét, és lefokozta a képzelőerő rangját, leszállítva azt egyfajta „szubjektív kivetülés” szintjére. A játék a legjobb pillanataiban valójában a képzelőerő néhai rangját pereli vissza. De a tapasztalatot már nem lehet elszakítani a bizonyosság kritériumaitól, ez egyet jelentene a modern tudomány trónfosztásával.

A játék esztétikai felfogását csak úgy lehet tiszta lelkiismerettel érvényre juttatni, ha nem feledkezünk meg a játékformák bírálattáról, ha nem mondunk le a játék társadalmi-hatalmi beágyazottságának elemzéséről. Mindközönségesen a játék átfogó taglalása mindig magában kell hogy foglalja a játék társadalmi alakzatainak bírálatát is. Ugyanakkor a játék utópiája túlszárnyalja a létező társadalmi formáit. És ebben áll ellentmondó jellege.

András Ferenc

## NYELVJÁTÉKON INNEN ÉS TÚL

A megértés, az értelmezés egyik kulcskérdése, hogy mi alapján rendeljük az egyes nyelvi egységekhez a jelentéseket. A megértést, a jelentést természetes módon kapcsoljuk össze a meghatározottság fogalmával: van valami meghatározó alap, amely biztosítja a nyelv használatának helyességét. Ennek a meghatározó alapnak átfogóan érvényesnek kell lennie, hiszen az előző mondatba becsempészett 'helyesség' fogalma arra utal, hogy az egyéni nyelvhasználók mindegyikének igazodnia kell valamiféle rajtuk kívül álló, egységesen elfogadott mércéhez. Vajon mi az, aminek alapján egy kifejezésről eldönthető, hogy használata helyes, megfelelő és értelmes?

A különböző szótárt használó diskurzusok kölcsönös megértésének problémája komoly hagyományra visszatekintő filozófiai probléma. Ha valaki ért egy kifejezést, akkor ezzel lényegében azt fogadjuk el, hogy ismeri a jelentését. Megértés-ismeret-jelentés – a filozófusok többségében mindig is élt a vágy, hogy mondjanak ezekről az alapvető fogalmakról valami átfogóan érvényeset. Különféle, egymástól lényegileg eltérőnek tűnő szituációban szembesülhetünk ezzel a kihívással. Vessünk ezekre a szituációkra egy pillantást, modellszerűen sorba rendezve őket.

A legközismertebb szituáció minden bizonnyal a fordítási szituáció, melynek minősítetten nehéz változata az, amikor nem áll rendelkezésünkre közvetítő nyelv. A modern nyelvfilozófia immár klasszikussá vált példája Quine antropológusának esete.<sup>1</sup> Az antropológus azzal a céllal érkezik egy idegen törzs életébe, hogy szótárt készítsen a számára teljesen ismeretlen nyelvről. Amikor közösen meglátnak a mezőn egy felpat-

<sup>1</sup> Quine, W. V. O. (1960), *Word and Object*, MA: MIT Press.