

Csendes dühöngés táblajáték ügyben

Kecskemét, Játékszociológiai Konferencia (1996.)

Egy stratégiai táblajátékokat tartalmazó sorozat fejlesztőjeként évente kb. 40 bemutatót, ill. játszóházat vezetek, összesen mintegy 5-10 ezer fő aktív résztvevővel. Tapasztalataim megdöbbentőek.

Vendégeim többsége nem találkozott még a malommal sem és tán, ha minden tizedik ismer valamilyen soliter játékot. Száz-kétszáz résztvevő között akadt egy-kettő, aki játszott már egy dáma partit. Gyakorlatilag nulla azok száma, akik tapasztalták már, hogy pl. az amőbajátékban (egy adott szint felett) mindig a kezdő nyer. Diplomások körében is általános a partik előtti bátortalanság, az udvariasságnak is minősíthető, ám gyanítom inkább a kezdeményezés hajlandóságának hiányát jelző: "akkor kezdjél te" megállapodás.

A gyerekek? Nyitottak és érdeklődők, többségük azonban nálam találkozik életében először logikai feladvánnyal, táblajátékkal. Már maga a "játék" szó is csábos számukra, de segítség nélkül nagyon kevesen boldogulnak. Aki már jól tudnak olvasni, azok sem használják eszközként olvasási tudásukat.

A játékok néhány mondatos leírásának értelmezésével meg sem próbálkoznak, pedig ugyanazokat a mondatokat szóban hallva, a felcsillanó szemek jelzik: szinte mindent azonnal megértenek...

A szülők? Tán, ha öt kategória: 1. "Ó, már sakkozik a gyerek!" (A malmot azonban nem ismeri.) 2. "Ez sokáig tart, igyekezz már!" 3. "Megvásárolható? Hogyé adja?" 4. "Olyat mutasson, amivel egyedül is el van a gyerek!" 5. A többség pedig érezhetően zavarban van, nem érti mik ezek. A centiméteres nagyságú betűkkel írt egy-két mondatos tájékoztatót reflexszerűen kapja kézbe, ám olvasatlanul le is teszi, a színes rekviziteket tanácstalanul babrálja-forgatja, láthatóan nem tud mit kezdeni velük. Gyermekeinek "mik ezek" érdeklődésére, "valami játék" válasszal tovább áll. (Egy-két év múlva majd panaszkodik: "nem tudom mi van ezzel a gyerekekkel, hogy semmi sem érdekli".)

A nagykasosok? Kényszeredetten túljátszott jópofizással konstatálják, "jé! észjátékok! Logika? Á, az nekünk magas!" Kerülik és félik a sikertelenséget. Kezd már kialakulni mesterkélt, mégis inkább ösztönös immunrendszerük: a kudarcélmény elkerülésére. Megszokták az iskolában, hogy pl. nem értik a szöveges feladatokat és a világ kezd már kettéválni előttük: "értem és érdekel", "nem értem de nem is érdekel"... Talán ők a leghálásabb vendégeim! Persze előtte kell egy kis erőszakoskodás: "Ülj csak le, meglátod, hogy tetszeni fog!" És tényleg tetszik. És ott a ritkán tapasztalt siker is: hát ezeket tényleg értem! Utána órákig eljátszanak... Mi több: az újonnan érkező haveroknak már maguk magyarázzák a szabályokat...

Persze akadnak tájékozottak, önkiszolgálók is, akik szinte azonnal leülnek egy szabad játék mellé, és ha nem veszem észre, órákig is elszórakoznak azzal az egy játékkal. A szelíden tolakodó figyelmeztetés: "van itt még legalább 6-8 olyan, amelyik lehet még jobban tetszene, mint ez az első véletlenszerűen kiválasztott", őszinte csodálkozást vált ki.

Ja igen! Hogy is néz ki egy ilyen bemutató? A program lényege: svédasztalszerűen felkínált 15-20 logikai feladvány a "csali", amely mellett megállókat ültetem le egy-egy komolyabb, kétszemélyes táblajátékújdonsághoz. Innen már működik a dolog, sokan 5-10 fős új játékkal is megpróbálkoznak. Ők azok, akik gazdagabban távoznak, Köztük vannak a papírt ceruzát kérők, akik a felskiccelt játékokat el is készítik maguknak.

A túlnyomó többség számára azonban szokatlan ez a program. Nincs kikiáltó-műsorvezető, nincs ajándék, nincs milliós nyereség ígérete, alapjában véve pedig még látnivaló sincs. Az átlagos nézelődő szinte semmit sem lát. Gondoljunk csak egy, pl. a téren játszott sakkpartira! Rácsodálkozhatnak ugyan a nézők mesterien készített figurákra, ám ha nem ismerik és meg sem próbálják megismerni a játék lényegét, akkor értetlenül tovább állnak. Bemutatóimon a "profik" is 20-25 fős újdonsággal találkozhatnak. Amit kínálok, az elmére hat, arra az elmére, mely hajlandó együttműködni, hajlandó elolvasni, vagy meghallgatni és megérteni a félperces szabályokat, mely után nem ritkán félórás-órás partik következhetnek.

A koncentrációt igénylő fél perc, az egy-két értelemre ható mondat sajnos a többség számára riasztóan "soknak

találtak".

Tudom, nem reprezentatív a jelzett észrevételeket hordozó minta, ám félek attól: "a nagy átlag" ennél még rosszabb képet mutatna. Egy, néhány ezer látogató, kavalkádszerű rendezvényen kiállított logikai és táblás játékok mellett megállók (ők a minta), már egyfajta érdeklődési rostán átkerülve ülnek le hozzám játszani.

A bemutatóimon értettem meg: miért bukott meg, a 13 játékcsaládban, mintegy 100 kiemelkedően igényes észjátékot rendszerező, egyszerű designban, megfizethető áron megjelenő "cogitoys" sorozat a hazai játékkereskedelemben. Olyan közönségnek kínál (reklámkampány nélkül) újdonságot, mely többnyire a tradicionális klasszikusokat sem ismeri. A játékkínálatot bíráló, a "cogitoys" sorozat kategóriájába tartozó, hasznosan szórakoztató játékokat keresők pedig elmennek a reklámokból nem ismert kínálat mellett. Fülszöveget már csak kevesen és többnyire csak könyv vásárlásakor olvasnak.

Természszerű, nem csupán a rendszer változott meg szinte robbanásszerűen. Mi is változunk. A rossz az, hogy nem a kedvező irányban.

Az okok között, az első és meghatározó helyre (én) a reklámosult médiát sorolom. A legnagyobb tudatformáló hatalom prostituálódott, a fizetett reklámok bevételeiből többeknek biztosítható magasabb egzisztencia kompenzálhatja a hivatás- és a felelősségtudat kielégítetlenségét. Azért félek reklámok világától, mert várható reakcióim tanulmányozásán alapuló lényege: a szellemi manipuláció. A gondolkodásomat, az életérzésemet szándékozik megváltoztatni.

A reklám 10 másodperce az érzetre hat, a pillanatnyi hangulat "időzített szellemi neutronbombáját" igyekszik agyunkba belopni. Magasan képzett profik vágják össze gondosan a képsorokat és agyalknak hetekig a néhány szóban is hatásos reklámszövegen. Az eredmény valóban bombasztikus és nincs védekezés ellene. Rohanó világunkban, ez, a már megszámlálhatatlanul sok-sok "tíz másodperc", átformálja gondolkodásunkat és életünket. Ma pedig, már a hosszabb terjedelmű médiaprodukciónak is érdekcsoporthoz tartozó fizetett nyilvánosságai.

Az eredmény? Az erősebbek céljaival befolyásolt, pillanatemberkékké leszünk. Nevezhetjük akár szellemi feltételes reflexnek is. Lehetünk-e okosabbak Pavlov kutyájánál? Megtarthatjuk-e tisztánlátásunkat, egyéniségünket, emberségünket? Belátható, hogy a legnehezebben manipulálható réteg, nevezzük intelligenciának (erről ugye Murphy óta tudjuk "mennyesége állandó, ám a népesség növekszik") befolyásolása is eredményes lehet, hiszen sokkal többet olvasnak, néznek, hallanak.

És a gyermekeink? A legfogékonyabbak! A minden irányban nyitottak! Milyenek lesznek? Tekintsünk csak az előttünk haladókra! Magam nem tapasztaltam, de elhiszem. Az átlag amerikai televízió nézőt egy profi médiás képes felállítani karosszékéből és pl. tapsra készíteni saját otthonában. Lehet ezt egy nép "naiv ösztimeségének" értelmezni? A demokrácia jó dolog, de tudunk-e élni a lehetőséggel és valóban marad-e lehetőségünk? A tengeren túl, vagy tőlünk nyugatra tíz-húsz évvel korábban aratott "hisztériák" tömege szinte egyszerre zúdul most ránk. Kell-e hangsúlyoznom, hogy nemcsak a direkt marketingre gondolok?

Átformálódásunk észlelhető mindennapjainkban, családban, szórakozóhelyen, munkahelyen, politikában... és például a logikai és táblajátékok bemutatóinak fogadtatásában. Az érzetekre, a pillanatélményre programozott agyunkkal elrohanunk az értékek mellett, már nem veszünk észre nyilvánvaló rációkat... és még hiányérzetünk sincsen. Vau! Happy!

Vállalom, hogy elfogult szerelmese vagyok a stratégiai táblajátékoknak. Az emberi elme legnagyobb találmányának, az intelligencia mérőkövének tartom ezeket a játékokat, és büszke vagyok arra, hogy olyan "fajtához" tartozom, amely képes egy papírlapra, vagy homokba rajzolt vonalakon akár kavicsokkal modellezni, képes rácsodálkozni a kavicsok millió féle lehetséges elrendezésére, képes ebben a káoszban szabályokat és célkitűzéseket megfogalmazni, képes a rendezetlenséget átlátni, mindeközben képes a partnerével együttműködni, azzal versenyezni, esélyeket felismerni és mérlegelni.

Bizonyos vagyok abban, hogy ha létezik a Földön kívüli más intelligencia, akkor kell ismernie (és játszania is) valamilyen, tán éppen a mi sakkunkhoz hasonlítható táblajátékot is.

Általában a közhely kimerül abban, hogy ezek a játékok fejlesztik a logikát, gondolkodtatnak. Ennél lényegesen és alapvetően is többet adnak ezek a táblajátékok. Társas kapcsolatokra, szabályok szükségességének megértésére, a szabályok elfogadására és betartására, az esélyegyenlőség mérlegelésére, a vesztes és nyeresé elfogadására és elfogadtatására tanítanak.

Ezek a játékok a szabályok értelmezésével, elfogadásával és betartásával működnek. A lehetőségek között megjelenik a szabad és a tilos. Gondoljunk csak a kisgyermekkor számtalan "nem szabad" tiltására! Az első közös játékokban még egymás kezéből kapkodjuk ki a megkívántakat, még egy közös építkezéskor is a másik által kézbevetett kocka, vagy lego-alkatrész a kívánatosabb. A táblás játékok már az "egyszer te, egyszer én" alapszabállyal kezdődnek. A szabályok megszegése a nyeresi teljesítmény feletti örömet a játszás célját tenné semmissé. Ezek a játékok értelmetlenek a fair play nélkül. Ezekben a játékokban értelmét veszti a csalás, hiszen a sikerélményt pont az azonos feltételek közötti megmérettetésben elért győzelem jelenti, szemben pl. a szerencsejátékok ügyeskedéssel is elnyerhető tétje feletti örömmel. Ugyanakkor az elért sikert erősíti, ha tudatában vagyunk annak is, hogy "legyőztük" ellenfelünk velünk azonos esélyekkel rendelkezőt. (Profí malomjátékosnak nem igazán okoz örömet egy világossal nyert parti.) A megmérettetés során a jelhordozók káoszában gyorsabban eligazodó, a rendszert ill. algoritmust felfedező, a szabályok működését hamarabb felismerő, az ellenfele lehetséges lépéseit körültekintőbben figyelembe vevő lesz a nyertes.

Egy haladóbb szint felett szükségszerűen felvetődik a szabályok értékelése, a szabályok betartásával is megszerezhető előnyök mérlegelése, a szabályok esetleges megváltoztatásának igénye. Egy táblajátékokon (is) nevelkedett állampolgárban feltehetően belső harcot vív a szabályokat betartó korrekt adózó, a szabályok kiskapuit felismerő ügyeskedővel. A táblajátékosok ugyanis, a rosszul megalkotott szabályokat is betartják, de tudatában vannak a szabályok megváltoztathatóságának is, ezért mindig kritikusan értékelnek. Igazságérzet, szabályértékelés, esélyegyenlőségre törekvés. A hatalom ezekért a sajátosságaiért nem támogatta soha a táblajátékok széles elterjedését, noha ezek talán a legdemokratikusabb, mindenki által elérhető játékok. Egy porba rajzolt táblán, kavicsokkal játszott parti szinte ugyanazt a sikerélményt adhatja, mint amit a legdrágább ékkövekkel díszített készlettel érezhetünk.

Népművelők, elhivatott pedagógusok, a "fáklyavivők" (jóllehet nem kiszolgálói a hatalomnak) mintha elfeledkeztek volna ezekről a játékokról. Minden kornak vannak divatos szokásai. Ma egy alapvetően igényes játszóház népi játékokat, kézműves mesterségeket, népművészeti programokat kínál. Az egészséges életmód, a sport, a kézügyesség, a szakma szeretete, környezetvédelem, a majális-kavalkád jellegű szórakozás, karitatív segélyezése a legelesettebbeknek, stb. valóban jó dolgok és még a hatalom támogatására is eredményesen lobbyzhatnak szervezőik. Ámde, a fejet kevesen célozzák meg.

A piacosult Media nemcsak a hirdető, a nyilvánosságért fizetők kegyeit keresi, hanem a meglehetősen igénytelen tömeges kereslethez is igyekszik alkalmazkodni. Horoszkópok, rendőri jelentések, botrányok, pletykák, és az egyre igénytelenebb nyereményjátékok. Amit az adóprés már nem tud elvonni, azt önként viszi a "szerencsétlen" a szerencsejátékot szervezőhöz és persze a költségvetésbe is. Ma, nálunk, a szerencsejátékok zöme a résztvevők többségének nem játék. Miközben a játékokat kiagyalók és a reklámozásban résztvevők igencsak jól megélik a "bonyolításból", elsősorban nem a tehetősek játszanak, hanem az utolsó reményüket hajszoló (ám kiszámíthatóan esélytelen) megtévesztettek.

Nem állítható, hogy a tapasztalt eredmény egy tudatosan megtervezett és végrehajtott folyamaté. Mint ahogy a "rendszerátállítás" sem volt (még főbb irányait és tényezőit tekintve sem) egy előre elképzelt új (jobb) rendszerre történő átállás. Ám az érdekek felismerhetők. Az eredmény egyértelműen az új hatalmi elit érdekeit és tartós fennmaradását látszik szolgálni.

Visszatérve a táblajátékokhoz. Bár, szándékaim szerint végig erről (is) szólt ez a mese. A játékkereskedelem kínálata is hozzáigazodik az igénytelen tömeges kereslethez. Az igényes kereslet kielégítése kevésbé profitábilis, az újdonságok kockázata és reklámkielégítése elviselhetetlen még a multik számára is. Az idei nürnbergi játékiállítás és vásár számomra a logikai és táblajátékok témakörben nagyszüleink újracsomagolt játékait jelentette. Az újdonságok hiánya nem a nyugati játékfejlesztők témaszegénységét, hanem az új bevezetésének kockázatát elutasító magatartás belátható praktikusságát jelzi. (Az évente februárban rendezett nürnbergi vásár a nyugati világ egyik "tervgazdálkodása". Ekkor kötik le a kereskedők a gyártók kínálatából a karácsonyi árukészlet-igényeiket, és e rendelések birtokában tervezhető a tárgyévi gyártás. Csak szakemberek

vannak, gyermeklátogatók nélkül.)

Természetesen vannak újdonságok, ám ezekre is az igénytelen tömegpiachoz történő alkalmazkodás jellemző. Ez pedig nem a táblajátékok kategóriája.

Vajon hányan vagyunk, akik még tudják, mit veszítenénk ezeknek a táblásoknak az elfeledésével?

Ez évben sikerült találkoznom néhány (tábla)játékos emberrel, így reménykedhetem abban, hogy ez a feledékenység-veszély azért nem fenyeget. Éppúgy, ahogy a nem szorította ki a mozi a színházat, vagy a videó a mozit, korunk számítógépes játékaik sem jelentik a táblajátékok halálát. Bár a fenti párhuzamokban is megfigyelhető a "szerkezetváltás", legalábbis a nézőket tekintve. A mozi elterjedésével többszörösen nagyobb tömegeket vonzott nézőterére, mint a színházak, a videós házimozik pedig (sajnos igény szintjében is) a "legolcsóbb" és így a legtöbbeket szórakoztatóvá vált. Ám a színház él. Igaz, tán néhány ezer videofilmnézőre jut egy színházlátogató. A táblajátékok jövője pedig?

Táblajátékok témában néhány barátommal összefogva, megpróbálkozunk valamivel, ami talán segíthet elkerülni, hogy ezek a játékok is csak a kiváltságos elit szórakozásává váljanak:

Elirigyelve a sakkozótól minősítő rendszerüket, egy, a legkülönbözőbb táblajátékokban versenyeket szervező társaságot alapítunk. Terveink röviden összefoglalt lényege: Legyenek standardizált játék- és versenyszabályok, legyenek mesteri-nagymesteri minősítési szintek és ezek elérésének kritériumait meghatározó normatívák, legyen rendszeresen visszatérő gyakorisággal (kezdetben, pl. évi egy alkalommal) lehetőség a megszerzett játéktudás megmértetésére, kínáljuk széleskörűen az e játékokban természetszerűen benn rejlő sikerélményt, ismerjük el a teljesítményt, stb. Sokan éhesek a sikerre. A társas emberi lény egyik éltető eleme, a siker élménye sokféle lehet, mégsem találjuk meg mindannyian. Egy korrekt szabályok szerint folyt versenyben elért teljesítmény elismerése nem pótszer, hanem: egy lehetséges valódi siker.

Ha sikerül némi médiatámogatást is elnyerni, akkor 1997-ben már indulhatnának a versenyek: FONÁKOLÓS PIKK-PAKK, ROTARY, MALMOK, AMÓBÁK, DÁMÁK, SOLITEREK, PYLOS, TÓTIKÉK, HALMÁK?

Végül, az álmodott jövőképből egy villanás, (egy érdekpontokat is tartalmazó rendszer, a létrehívói nélkül is életképes lehet): "A hatéves Pityuka, a TÓTIKÉK nagymestere, igazolja Béla bácsi mesteri címét, aki őt világgal a négyzetes fésűs táblán 10-szer egymás után megverte."

Akkor lennék elégedett, ha már ott tartanánk, hogy e fenti "hír" nem tűnne értelmetlen zagyaságnak.

(1996. Kecskemét)