

# A játék filozófiája és lélektana

Interjú Hans Saner bázeli filozófussal

*Saner úr! Vannak olyan emberek, akik nem játszanak szívesen, sem táblán játszott játékokat, sem egyebet. Mit szalasztanak el ezek az emberek?*

Ők talán nem kedvelik különösebben a kockázatot. Egy játékba belebocsátkozni azt jelenti, hogy kiszolgáltatjuk magunkat egy másik szubjektumnak. Vagyis: Bár a játékot mi játszunk, de azzal, hogy játszunk, a játék is részt vesz a játékban. A játéknak két tőse alanya van. Az egyik alanyt a játékos alkotja, a másik alany viszont a játék maga, amely együtt játszik velünk a játékban. A játékban tehát benne van, hogy bizonyos fokig feláldozzuk a hatalmunkat. Félnék, agályoskodó emberek nem szívesen játszanak.

*Azok az emberek, akik nem szívesen játszanak, azért félnek belebocsátkozni a játékvilágba, mert nem tudják, mi fog történni?*

Igy van. A játékban ugyan is mindig részt vesz a véletlen is. A játékok pontosan addig érdekesek, amíg bizonyos kettőséget mutatnak: Nem szabad tudni, hogyan végződnék. Ha előre tudnánk, hogyan érnek véget, elveszítjük a varázsukat. Vegyük példának a dámapjátékot: Aki kezd, szükségszerűen nyer, ha nem vét hibát. Ez nem különösebben érdekes dolog. Rendszerint azonban nem ismerjük egy-egy játék kiemelését. A játéklényegéhez hozzátartozik, hogy játékosként hatalmat kell átengednünk, egyrészt a játékos társaknak, ha azok leleményesek, másrészt magának a játékeseménynek.

*De mit te szívesen játszik olyan elbűvölővé sok ember számára?*

Az által, hogy a játék foglyul ejt minket, amint a nyelvolyanszép mondja, magában a játékeseményben valami olyasmit tapasztalunk meg, amit tisztajelenlétnek, tisztajelennek lehetne nevezni. Azaz: átéljük, mit jelent megfedkezni az időről. Elfeledkezünk a gondjainkról. A játékban mint egy feloldódás mindaz, ami különben egészen ciális létünk alkotója. Beáll az önmagunkról megfedkezés állapota. És éppen ebben rejlik a játék minősége. A játék időfeledésében és gondok feledésében valami féle örökérvé váló ságrejlük. Azokat az embereket, akik szívesen készítenek terveket, illetve ki tűzhető célokat követhetnek, tehát keresik az eszközöket ahhoz, hogy elérjék bizonyos célt, alig ha nem zavargják a játékok. A játékok ugyan is kiszámíthatatlanok.

*Lehet-e azt mondani, hogy a játékban egyszinten ciális lényege válik világossá?*

Ínább azt mondanám: A játékban az élet egyszinten ciális, lényegi területeibe játszunk bele magunkat, anélkül azonban, hogy e területek komolysága agyonnyomná minket. Vegyük például ként a halált: Van egy csomó harci játék, amely azal végződik, hogy valaki „meghalnak”; ilyen mondjuk a kidobósdí. Akit eltalál a labda, az halott, ki válik a játékból. Vagy ha a kártyázásban a végén ott marad valaki nekikezében a „Felette Péter”, akkor az illetőnek felette kell mázolni az arcát, vagyis a bomlás, a feloszlás színét kell magára kenne. Úgyszólván belejátszunk magunkat a meghaláskényszernek öntudatlan tudatába, de oly módon, hogy ez a tudat sem fél lemet nem kelt bennünk, sem agyon nem nyom minket. Minde előtt azonban: Ezek után a halál után van folytatás. Miután a kidobósdíban meghaltunk, felálunk. A halál színt egyetlen játékban sem végérvényes. A játékban megvan az ismétlés hajlama, sőt színté kényesze. Ha egy játék végé

ér, új kezdődik. És talán más képp zajlik, mint az előző. Az ember tehát megtagadja a nyereséget és veszíti is.

*Azt jelenti ez, hogy a játékban egyáltalán nincsen létéről szerzünk tapasztalatot?*

Igen. Ami kortisztajelenlétéről, tisztajelenről beszélünk, időtlenségre gondolok. Az örökkévalóságunk ezt az egyetlent formáját ismerjük. Az örökkévalóság nem végtelen tartamot jelent, hanem az időkeresztelését. Az örökkévalóságban megszűnik az idő. Következésképpen a játék egyik formájának a cselekvésnek, amelyben megtörténik, hogy felragyog az örökkévalóság.

*A tapasztalat azt mutatja, hogy a játék során ismétlenbe követhetnek olyan helyzetek, amikor a játék vilámsága és oldottsága komolyságba csap át. Ahogyan mondjuk is: a játék hirtelen komollyá válik, sőt halálisan komollyá, amikor drámai válik a helyzet. Az egyik játékos leköpi az asztalról a társasjáték tábláját, mérges, kiszáll, és elhagyja a termet. Mi történik ilyenkor?*

A játék kettőségekhez hozzátartozik, hogy a játék vilámsága és oldottsága átcsap az állítólagos komolyságba. Azt hiszem, ez az al összefüggés, hogy a játék csak akkor játék, ha komolyan játszák, azaz ha az ember valóban mindenestül benne van. A játékhangulat vidámságában van egy belső komolyság. Ez a részvétele komolysága. És mivel így van, mindig adott az a lehetőség, hogy a vidámság átcsap az élet komolyságába. Ekkor az ember kiszáll a játékból, és játékrontó válik.

*De hiszen az ember rendszerint nyer akar a játékban! Ezzel is össze függ az előbbi dolog?*

Nem hiszem. Ez ugyan is azt jelenti, hogy az ember bizonyos körülmények között nem játszik, ha például tudja, hogy egészen ki csínyesé selye. A játékos pszichológiája azonban egészen más irányba mutat: Mégis játszik! Vegyük csak rulettet. Aki ép eszénel van, nem megy oda a játék asztalhoz, mert tudja, hogy nyeresé selye csekélyek. A játék bankja egyenlőtlenül osztja el az esélyeket. Még is sok ember rulettet játszik újból és újból.

*Miért te szívesen?*

Kihívás a véletlen. A szerencsejátékos ellenfele nem a bank, hanem a véletlen. A játék kettőségekhez éppen séggel hozzátartozik az is, hogy nem tudjuk, nem nyernünk-e talán még is – az egyenlőtlen esélyek ellenére. Ebben lejátszunkan az élveze is, hogy az ember kihívja a sorsot.

*Nem jelelte a játék gyakran megnedéket is a kegyenvalóság elől?*

Ezt nem mondanám. A játék veszélye az ismétlés kényeszeiben áll, ami minden játékunk sajtója. Fennáll a szenvedély veszélye. De nem itélünk meg igazságosan a játék lényegét, ha csak ne gátívalatnánk, egy elképzelt világban meneküléshelyeként.

*Talán megdöbbenő állítást a játékra. Állítólag egy Anarkhaszisz nevelőző fúszmondta a Krisztus előtt: „Játsz, hogy komoly lehess!” Mire gondolhatott?*

Létezik olyan elmélet, amelyek azt mondják: A játékoknak elsősorban tehermentesítő szerepük van. Kihívás a létezés terhére és komolyságát. De mindig is létezik olyan hangok, mint például Platóné, amelyek azt mondják: Azért játszd, hogy képessé válj a legkomolyabb dolgokra! Ezek közé tartozik a vidámság és a művelődés. Johan Huizinga holland kultúrtörténésznek van egy hasonló kijelentése. A „homo ludens”-ről, a játékos emberről beszél.

Huizinga azt a nézetet képviseli, hogy nem a különböző kultúrák hoztak létre különböző játékokat, hanem a különböző játékok hoztak létre különböző kultúrákat. Az ember ere déti legjátékal szerezte meg magának azokat a kultúrákat, amelyekben élt. Így fogva fel a dolgot, a játékok lennének az ember igazikra a tív cselekvése. Platónnál találhatók meg azok a játékok, amelyek az emberre tekintenek, és hogy az ember volt a képben csak az álta való játék zán és telje sen emberé, hogy játsszik. Emögött az a gondolat húzódik meg, hogy a játékok során maga az ember való játék szerre az álta, hogy a játékokban részt vesz valaki olyasmis, amit sorsnak nevezünk. Platón szerint hát arról van szó, hogy meg találjuk az élet komolyságát, mégpedig azáltal, hogy a játékokban rá találunk arra a szerepre, amelyet az istenek nekünk szántak.

*A modern fejlődéslelektan rámutat arra, hogy a játék igen fontos a gyermek egészséges fejlődése szempontjából. A gyerekek két hátoritani kelletne a játékokra, ha már maguktól nem csinálják. Tehát alapjában véve ők is a játékok révén tanulnak be az élet komolyságába?*

Igen, a gyerekek tulajdonképpen az élet komolyságát tevéte it játsszák el, de vídám és oldott hangulatban. A szerepjátékokban például a szegénység és a gazdagot játszanak, tehát a társadalmi különbségeket játsszák el, de úgy, hogy a különbségeket inkább meg fel na gyítják: a szegény szelősége sen szegény, a gazdag hihet le nél gazdag. Aztán következik a játékokban a helyesbítés, a szerepjáték. Magában az életben a szegény rendszere szegény marad, a gazdag pedig gazdag. A gyermek a játékokban azonban valóta koznak a szerepek. Vagyis a tulajdonképpen a komolyságban a tanítéteben áll, hogy ciklikusan lehet bántani a társadalmi szerepeket. Ebben nagy politikai tanulság fejeződik ki a felnőtt tevéte lága számára. Arról a kérdésről van szó, vajon értelmes dolgok lennének-e, ha az ember későbbi időre szerezte cserélné nek. Ha a szegények egyszer gazdagok, s a gazdagok egyszer szegények lennének, ez mindannyiunk számára nyereséget jelentene az élet tapasztalatok területén. Az, ami itt a gyermek a játékokban fejeződik, egy részt utópiikus, másrészt azonban mégiscsak bölcs dolog. Amit persze maguk a gyerekek még egyáltalán nem tudnak.

*A játékok ki egyenlítős szerepe is van. Ami kor együtt játszanak az emberek, akkor mindegy, mi a foglalkozásuk, mennyi pénzük van és egyáltalán mi féle emberek.*

És miért van ez így? Mert a játékok közös pontosan csak az adott játékokban léteznek. A játékok közös időleges közöség. Ezért nem születnek a játékokban ellenségeségek. A játékosok tudják: a végén ismét mindenki megy a maga útjára. Az ellenfele játékos társ marad, amíg tart a játék. Így van ez a játékos bályokkal is. Csak a játékokban érvényesek, az azt követő életben nem. A játékok normái azonban menetsítek minket a hétköznapi normák terhére. Ez teszi lehetővé a játékok oldottságát. A játékok megvan a saját területe. A világot a játékokra változtatják.

*Ma, különösen a fiatalok, igen kedvelik a szerepjátékokat. Belemerülnek a középkori lovagvilágába, egészségforogató könyvekethoznak létre, vagy a távoli jövő fantáziavilágban játszanak. Alkalmat adnak-e ezek a játékok önmagunk megismerésére, önmagunk megtalálására?*

Ezekben olyan szerepet vesznek magukra, amelyet különben nem játszanak el az életben. Átlélik a határokat. A szerepjátékok kísérelte jelentenek arra, hogy alakítóik olyan célokra nyissák meg egzisztenciájukat, amilyeneket a való életben nem követnek. A játékok egy másik élet kísérelte, olyan életé, amelyet az ember talán valóban csak játszani tud.

*Az Önszemében játékok el ne vallás-e a kereszténység?*

Igen. A kereszténység, a zsidóság és az iszlám egyaránt játékok el ne vallás. Ez a politeizmus elvetéseivel függ össze. Ha sok isten létezik, akkor nekik meg kell osztaniuk egymást között a hatalmat, amikor ezek az istenek együtt, és igen gyakran egymással is játszanak. „Hatalmi játékokat” üzenek. A görög mitológia tevéte van az istenek elfajta játékaival. Ha azonban az egy és egyetlen Istenből indulunk ki, abból, aki mindent eleve megtervezett, aki tervszerűen teremtette meg a világot és az embert, és elindította az üdvösségtörténetét, akkor eltűnik a játékok, a játékok lehe tő ségei. És ha az tán még azt is mondják, hogy véges földi létünkkel döntünk örökkévalóságunkról, például úgy, hogy viselkedésünknek megfelelően időtlenül károhoztak, vagy időtlenül ki választottak le szünk, akkor nemcsak az istenek játékosjellege tűnik el a létezésből, hanem az emberé is. Akkor az élet anélkül az örökkévalóságunk félelmetes komolysága határozza meg, amely utána következik. A játékok azonban itt és most nyújtják az örökkévalóságot.

*Szükségszerűen így kell ennek lennie? Nem alkotórésze-e a játékok a tevéte nek, ha teológiai lag akárunk szólni?*

Ha ebből a szempontból átolvasom a monoteista tevéte mítőszokat, azt fogja látni, hogy nem fordul elő benne a játék. Ahhoz ugyanis el kellene fogadni, hogy léteznek egy ellenhatalom, egy ellenszerejtekum, amely magában a történelem rejlik. El kellene fogadni a véte lent. Ha csak egyetlen hatalom létezik, akkor az nem fogadhatja ellenhatalomként a véte lent. A monoteista világsokban létezik a játékok és a játékok örög, de nem létezik a játékok isteni játékmennyország. A görög gondolkodó, Hérakleitosz például úgy látta, egy isten működika világtörténeiseiben, és társasjátékokat játszó gyermekként képzelte el ezt az istent. Néze meg el lenben a kis ná záre ti Jézus, a ké ső bi Krisztus ikonográfiáját: Ez a gyerek sosem mosolyog. Nem is játsszik so sem. Ez a gyerek egy fél kész szere tes, min dig telje sen komoly – és korá vén. A játékok, a nevéte s, a zene, a művészet, az elképzelt világ vidámsága – a lét mindezen ki fejezésformái vala nagy monoteista világvallások ne hen tudnak mit kezdeni.

**Hartmut Meesmann**

**Forrás:** Publik-Forum, 2002/1

