Írta: Örsi Zsolt
2013. február 18. hétfő, 13:18 - Módosítás: 2016. november 01. kedd, 06:13

A kártya a magyar néprajzban

A játékot a vele foglalkozó kutatók mindegyike a legősibb kultúrjelenségek közé sorolja. A történelem előtti időkben még nem határolódott el élesen a művészet, a játék és a kultusz, így igen nehéz, sokszor lehetetlen szétválasztani őket, annyira összefonódtak ezen fogalmak és tevékenységek tartalmi és formai alakjai. Ezért is lehetséges az, hogy egyes játékok elemzésével, korai formájuk vizsgálatával betekintést nyerhetünk az egykori emberek világképébe, rekonstruálhatjuk gondolkodásmódjukat. [1]

A játék kevésbé változékony, konzervatív tevékenység, ezért igen sok ősi elemet megőrzött napjainkra. Az „alapjátékok” évezredek alatt hagyományozódtak apáról fiúra és az őskor óta szinte változatlan formában élnek tovább. [2] Vannak persze olyanok is, amelyek mára teljesen elvesztették eredeti funkciójukat és minden tekintetben hatalmas változáson mentek keresztül. Ilyen például a ma ismert színház, amely a hajdani bacchanáliák alakoskodó játékából vált művészetté. [3] A játék a közgondolkodásban azonban elsősorban a gyermekekhez kötődik.

Az ember megszületése után, az értelme nyiladozásával rögtön tevékenykedni kezd. Eleinte csak saját testével, majd az idő múlásával eszközöket is bevonva: játszik. A gyermekkorban ez a cselekvés teszi ki idejének nagy részét. A játékok sokszor a való világ leképzésén alapulnak és felkészítik a gyermekeket a nemi és társadalmi szerepükre. Felserdülve már egyre "komolyabbá" válik a játék, előtérbe kerülnek a szellemi képességek, testi ügyességet igénylő tevékenységek. A játék felnőtt korban is jelen van az emberek életében, de az erre fordított idő már egyre kevesebb, ugyanakkor jellegében is nagy változáson megy keresztül. A játék lehet szenvedély, de célja lehet az unalom elűzése is. A tétlenséget Voltaire a „három legfőbb rossz” között tartotta számon. [4] Casanova pedig úgy vélekedett, hogy *„az unalom az a pokol, amit Dante elfelejtett leírni”* . [5]

A játék kultúrális univerzum. Az egész földkerekség lakossága a gyermekektől az aggastyánokig - valamilyen formában játszik. Ebből következik az is, hogy igen lényeges és fontos dologgal állunk szemben, amire érdemes lenne több figyelmet fordítani. Ez a megállapítás azonban nem mindig tükröződik a különböző társadalomtudományok kutatásaiban; a problémakört többnyire elnagyoltan, felületesen kezelik. A játék annyira hétköznapi, annyira besimul a mindennapok tevékenységébe, hogy legtöbbször nem is veszik észre, elsiklanak fölötte, esetleg - az esetek nagy többségében - gyerekes dolognak tartják, ezáltal komolytalannak is, hiszen gyermekek játszanak. Jól megfigyelhető ez abból a tényből is, hogy csak a gyermekek számára nyitnak játékboltokat, a felnőttek részére nincsenek ilyen jellegű szakboltok, így mindenki a gyermeke részére kénytelen villanyvasutat, vagy más játékot

vásárolni, amelyet aztán saját maga is előszeretettel használ. Ez a tendencia különösen az utóbbi pár évben erősödött fel a személyi számítógépek rohamos elterjedésének köszönhetően. Huizinga szerint, ha igazán játszunk, játék közben újra gyermekké kell válnunk, de megengedheti-e magának ezt egy felnőtt? [6]

Ezen vonalak mentén azonosult a néprajzban is a játék a gyermekjáték fogalmával. Ezt a beidegződést a tudomány művelői a mai napig nem tudták levetkőzni, ezért van az, hogy játékkutatásunk kissé egysíkú, azaz szinte minden ilyen irányú vizsgálódás csak a gyermekekre összpontosul.

A felnőttek játékai pedig éppen annyi tanúsággal szolgálhatnak, mint a gyermekeké, ugyanúgy jellemezhetnek egy adott kultúrát. A szerencsejátékok, amelyeket elsősorban a felnőttek kedvelnek, éppen olyan divatosak, éppen annyi embert tartanak rabságukban az eszkimók között, mint nálunk, vagy a Csendes-óceán trópusi szigetein. Nemcsak Európában fordul elő az, hogy valaki felteszi kártyára az egész vagyonát, mit sem törődve a következményekkel, hanem Óceániában is: az ubangi törzs tagjai annyira szenvedélyes hívei a "kuka"-nak, hogy egy-egy játék alkalmával akár teljes kauricsiga pénzvagyonukat is elvesztik. [7]

Az eszkimók kártyacsatáiról, amelyben negyeddollárosok vagy puska- és pisztolylőszerek a tétek, Riches, David írt tanulmányt. Ebben megállapította, hogy a szerencsejáték a sarkköri emberek társadalmi érintkezésének fontos eleme, de ugyanilyen jelentős a gazdasági haszonszerzés lehetősége is. A szerencsejáték tehát a társadalom tükre. [8]

A játékőrület egészen hihetetlen dolgokat is produkálhat. A kártyások világában a mai napig emlékezetes egy bostoni kártyacsata. A zöldposztós asztalt vasút-, bánya- és olajmágnás ülte körül. A vasútkirálynál mindössze 15 ezer dollár volt - elfelejtett pénzt hozni. Ez a "csekély" összeg hamarosan más zsebébe vándorolt, őt azonban fűtötte a szenvedély és a játékot nem akarta abbahagyni, ezért feltett egy mozdonyt, de ezt is elvesztette. Majd egy Pullmann-kocsi következett, de az is elúszott. Apródonként egy egész gyorsvonatot nyertek el tőle. A szerencsés nyertes másnap elvihette a saját gyorsvonatát. A vasútkirálynak 150 ezer dollárjába került ez a kártyacsata. [9]

A hagyományos paraszti kultúrákban azonban nem ez a jellemző. Itt ebben a kultúrkörben negatívan ítélik meg az olyan felnőtteket, akik az általánosan elfogadott értékrendhez képest túl sokat töltenek ilyen nem produktív tevékenységekkel, a nehezen megtermelt javakat

szerencsejátékokra költik. Az ilyen ember pazarol, ami teljesen ellentétes a paraszti etikával. Nem érvényesülhet a Veres Péter által "tenyészet törvényé"-nek nevezett gondolkodásmód, a lassú, de biztos gyarapodás, folyamatos építkezés, amely a közösség létét helyezi előtérbe az egyéni érdekekkel szemben. Ezért a parasztközösségek ezeket az embereket kivetik maguk közül, a saját kis világuk szélére szorítják. Az olyan játékokat, amelyek nem bontják meg ezt a rendet, elfogadják, sőt szívesen is művelik.

A paraszti kultúrától ugyanúgy, mint más kultúráktól is elválaszthatatlan a játék fogalma. Az élethez szükséges ismeretanyag összegyűjtése és elsajátítása a gyermekkorban játékkal is történhet. Tulajdonképpen a belenevelődés egyik fázisa a játék. Természetellenesnek az tekinthető, ha a gyermek nem játszik. (Ilyen talán nincs is.) Ezt a funkcióját, a belenevelődés fontosságát Csete Balázs is hangsúlyozta: *"Amikor a falusi parasztgyermek játékszereket készít magának, ilymódon is a néphagyományba, leendő foglalkozásába, a földművességbe nevelődik bele."* [10] A gyermekjátékok gyűjtését elsősorban a néptanítóknak köszönhetjük, akik legtöbbet érintkezvén a korosztállyal felismerték jelentőségét és megörökítették őket. Itt elsősorban Kiss Áron, Lajos Árpád, Bakos József, Csete Balázs és Gönczi Ferenc nevét kell megemlítenünk, akik maradandó érdemeket szereztek ebben a hatalmas munkában.
[11]

Ha magát a játék szót akarjuk meghatározni, igen nehéz feladatra vállalkozunk. Sokféle definíció létezik, ezekre azonban a fogalmat precírozó tudományág rányomja a bélyegét, azaz saját magához alakítja. Így a matematikában használt játék kategória jelentős eltéréseket mutat a filozófiai, vagy a pszichológiai megközelítésekhez képest.

Eigen, Manfred és Ruthild, Winkler matematikusok így vélekednek: *"Maga a Játék persze nem azonos sem saját szabályainak összességével, sem pedig a véletleneknek azzal a láncolatával, melyek egy-egy adott játszma lefolyását egyedi módon alakítják. A játék tehát sem egyik sem a másik, hanem mind a kettő együtt, s emiatt végtelen sok vonatkozása van. Éppen annyi, amennyit kérdések formájában mi magunk is bele vetítünk."*
[12]

A játék pszichológiai megközelítése igen változatos, sok magyarázat él egyszerre egymás mellett, amelyek valamilyen formában mindig igazak, bár nem teljesek, nem tudnak minden, a játékra jellemző funkciót egyszerre megragadni. Néhány példa: a fölösleges energia levezetése, gyakorlás (felkészülés a felnőtt életre), orientációs reflex, stb. [13]

A néprajz szempontjából a fogalom meghatározása ugyanilyen nehéz és buktatókkal terhes. A fentebbi filozófikus kategóriák sem hozzák közelebb a megoldást ebben a kérdésben, hiszen a "népi játékokat" figyelmen kívül hagyják.

A néprajztudományban játék alatt általában a gyermekjátékokat szokták érteni. Minden jelentős összefoglaló munkában ez a tendencia érvényesül, ami önmagában tulajdonképpen nem volna baj, hiszen a gyermekjátékok is a társadalom kultúrájának hű kifejezői. A kialakított kép azonban sokkal árnyaltabb, sokkal színesebb lenne, ha a felnőttek játékait is bemutatnák. Kriston Vízi József egy tanulmányában már foglalkozott ezzel a kérdéskörrel, amelyben megállapította: *"Mi e dolgozat címében életkortól vagy korcsoporttól bizonyos fokig függetlenül a játékkultúra terminust használtuk, amely így kiterjesztheti a további vizsgálat kereteit és szempontjait a felnőttekre is. Ehhez azonban - be kell vallanunk - jelenleg részletes anyag még nem áll rendelkezésre."* [14] A majd húsz éves mondatok sajnos még ma is aktuálisak. A felnőttjáték- kutatás még ma sem rendelkezik jelentős gyűjtéssel.

Az első nagy összegző munkában, A magyarság néprajzá-ban N. Bartha Károly írta a játék fejezetet, amely a kor szellemének jegyeit viseli magán. [15] Balassa Iván- Ortutay Gyula Magyar néprajza érintőlegesen foglalkozik a kérdéskörrel a Népszokások- dramatikus hagyományok egyik alfejezetében Gyermekjátékok címszó alatt, amely a serdülőkor végéig, a legény és leány bandák megalakulásáig követi nyomon a szórakozási és játék alkalmakat. [16]
A legújabb áttekintés a Magyar néprajz VI. folklór 2. kötetében Niedermüller Péter és Lázár Katalin foglalta össze az eddig elért eredményeket.
[17]
Mindhárom munka csak a gyermekjátékok témakörét dolgozza fel változatos tényanyaggal és színvonallal. A Néprajzi Lexikon Játék címszava már különbséget tesz a gyermekjáték és a felnőttek játékai között. Az előbbi külön, az utóbbi a népi színjátszás, fonóbeli játékok, kukoricafosztás, táncos társasjátékok címszavak alatt szerepel.
[18]

A néprajztudományon belül is több játékfogalom él egymás mellett, amelyek híven tükrözik a tudományág fejlődését, illetve az adott kor szellemiségét. Elsőként N. Bartha Károly játékfogalmát idézem: *"A játék a művészetek rokona, s igen gyakran velük együtt vagy éppen általuk fejeződik ki, valósul meg. A vidám tréfa, a kedély csintalansága, a játszi mozgás, a jókedv hangossága, a pojétázás- a színjátszás határain jár, amikor embere eszét megfuttatva mulat és mulattat a feledkezés, lelki fölfrissülés vagy unalomkergetés tudattalan ösztönével vagy tudatos szándékával. (...) Végül maga a játék is gondolkozást, szellemi munkát igénylő elfoglaltság, mint például a kártya- és a sakkjáték. De még a közmondásunk is világosan emlékeztet a játék eredeti gondtalanságára, mikor a gondolkozva játszót (például a kártyást) figyelmezteti: a gond nem játék."*

[19]

Kresz Mária összefoglaló és iránytadó tanulmányában így ír: *"A helyett, hogy a bonyolult összetételű gyermekjátékkincset elméletileg próbálnánk meg körülhatárolni, célravezetőbb, ha gyakorlati szempontokat veszünk iránytadóul a népi játékkutatás területének elhatárolásánál: mi az, amit eddig hazánkban és külföldön ilyen címen gyűjtöttek, s mi nem az, ami ide sorozható, de amiről a gyűjtők eddig megfeledkeztek. Vizsgálatunkhoz tartozik első sorban az összes szószoros értelembe vett gyermekjáték: a gyermekköltészet körébe tartozó szöveges gyermekjáték és a szöveg nélkül i játék. Bár többnyire nem játék, gyakorlati okokból ide sorolhatjuk a gyermekköltészet többi termékét is: a mondókákat, verses meséket, stb. Másfelől a játékkutatás területéhez tartoznak a fiatalság és felnőttek játékai is, annál inkább, mert sok gyermekjáték eredetileg a fiatalok mulatsága volt és csak idővel szállott alá a gyermekekhez. Nem sorozzuk a játékok közé a színjátékszerű alkalmi szokásokat (a köznyelvben a >> népi játék*