

# *Homo ludens-e a sportoló?*

---

*Tamás Tibor*

A futballmérkőzés 83. percében járunk. 4–0-ra vezet a hazai csapat. A vendégszurkolók gyér tábor a már szedelőzködik. A fedett lelátóról, a hazai szurkolók törzshegyéről egy borízú hang süvít végig a pálya fölött:

– Játék!

Mennyi árnyalata van ebben a helyzetben ennek az egyetlen bekiabált szónak! Mindenekelőtt magában hordozza a fogalom elsődleges jelentését: akkora a csapat előnye, hogy a pályán zajló mérkőzés gyakorlatilag tét nélkülivé vált. 4–0-nál, percekkel a lefújás előtt „lehet játszani”.

Ott bujkál ilyenkor a „játék” szóban egy speciális jelentéstartalom is, ami már csak is a versenyszerű sport körülményeire jellemző: „csak higgadtan, megnyugtató az előnyötök, ne támadjatok ki fölöslegesen, nehogy pont a végén szopjatok be egy potyagólt!”

Egyértelműen ott van továbbá a hazaiaknak szánt dicséret és a legyőzött, megalá-

zott ellenfél felé áradó gúny is: „nagyon kiporoltunk benneteket, kutyaütők, játsunk veletek, mint macska az egérrel.”

Minden lehetséges árnyalaton túl azonban fölfedezhetjük e bekiabálásban azt a bizonyosságot is, hogy – bár a sportélet hétköznapijaiban tapasztalható jelenségek gyakran kétséget ébresztenek bennünk eziránt – a sport nagyon mélyen összefügg a játékkal, alapvető természete szerint játékos tevékenység.

Nos, valóban így van-e? A „sportipar” dollármilliókat érő szereplője, aki nagy pénzeket szakít le teljesítménye ellenértékéért, egyetlen nagy verseny perceire lélekölő edzésórák százaival készül, s a taktikai utasításokat akár a közönség füttykoncertje ellenére is hajlandó betartani – játszik-e egyáltalán? S ha sikerülne is belátni, hogy a sporttevékenység játéknak tekinthető, mondhatunk-e valamit ezen túl is kapcsolatuk természetéről?

## JELLEGZETES VÁLASZOK A TÁRSADALOMTUDOMÁNYBAN

A témával közvetve vagy közvetlenül nagyon sokan foglalkoztak az elmúlt évtizedekben. Nem is átlatom magam azzal, hogy a szakirodalom teljes körű áttekintésére támaszkodhatom. Az alábbi összefoglalóban csak arra vállalkozom, hogy néhány jellemző felfogás elemzésével közelítsék a fentiekben exponált problémához: a sporttevékenységek játéktartalmának kérdéséhez.

## Huizinga: a sportnak semmi köze a játékhoz

Mennyiben bontakozik ki a kultúra, amelyben élünk, a játék formáiban? És mennyiben hat a játékos szellem az emberekre, akik átélik ezt a kultúrát? Azt mondtuk, hogy a múlt század sokat veszített a játékelemekből, amelyek az előbbi századot jellemezték. Kiegyenlítődött ez a hiány, vagy még súlyosabb lett?

Első pillantásra úgy látszik, mintha egy igen jelentékeny kompenzációs jelenség kiegyenlítette volna a játékformák elveszését a társadalmi életben. A sport mint közösségi funkció mind erősebben kiterjeszkedett a társadalom együttélésére és mind nagyobb területet vont uralma alá.

[...] A sport fejlődése a 19. század utolsó negyede óta olyan, hogy a játékot mind komolyabbnak fogják fel. A szabályok szigorúbbakká válnak és mind finomabban dolgozzák ki őket. A teljesítmények mind jobbak lesznek. [...] Mármost a játék egyre növekvő fegyelmelésével és rendszerezésével hosszabb időre elvesz valami a tiszta játéktartalomból.

[...] Lassankint a modern társadalomban a sport mind jobban eltávolodik a tiszta játéklégtől és *sui generis*-elem lesz belőle: már nem játék, de mégsem komolyság. A mai társadalmi életben a sport a voltaképpeni kultúrfolyamat *mellett* fut, rajta kívül zajlik le. Az archaikus kultúrákban a versenyek szent ünnepek részei voltak és mint szent és üdvös hatású cselekvések nélkülözhetetlenek. A kultusszal való ily benső összefüggés elvesz a modern sportban: teljesen áhitatmentes, nincs már organikus kapcsolata a közösség szervezetével, még akkor sem, ha valamely kormányzó hatalom írja elő gyakorlását, inkább önálló megnyilvánulása az agonális ösztönöknek, mint valami termékeny közösségi szellem tényezője.

[...] sem az Olympiászok, sem az amerikai egyetemek sportszervezetei, sem a hangosan propagált országos mérkőzések nem emelik kultúrteremtő ténykedésé a sportot. Bármily sokat is jelentsen a résztvevők és nézők számára, természetlen funkció marad, amelyből a régi játéktényező nagyrészt kihalt.

Ez a felfogás egyenesen ellentmond annak az elterjedt véleménynek, amely szerint kultúránk legjellegzetesebb játékeleme a sport. Sajnos egyáltalában nem az, hiszen játéktartalmának legjobb részét veszítette el. A játék túlságosan komollyá vált, a játékhangulat többé-kevésbé eltűnt belőle (Huizinga 1944: 205–209).

Kemény szavak. Meghökkenítő szavak. Méghogy a sport elvesztette volna játéktartalmát? Ezt leghétköznapibb tapasztalataink egész sora látszik cáfolni. Még akkor is, ha tudjuk, hogy a sportélet szereplői között valóban vannak olyan, nem jelentéktelen csoportok – például a játékosok és edzőik –, amelyek (akik) inkább az *eredményben*, mint a *játék szépségében* érdekeltek, és ez gyakran szinte kényszeríti őket a játék „rombolására”.

Huizinga azonban nem ilyesmire gondol, amikor kétségbe vonja a mai sport játékteremtését. Érvelése azon az eredeti kultúrfilozófiai elméleten alapul, amelyet *Homo ludens* című nagy ívű munkájában fejtett ki. Központi állítása, hogy „az emberi kultúra a játékban, játékként kezdődik és bontakozik ki” (Huizinga 1944: 7). Vagyis maga a kultúra játék. Tudjuk, hogy „a játék régebbi, mint a kultúra”, hogy „a játék legegyszerűbb alakjában, az állatok életében is több, mint tisztára fiziológiai jelenség, vagy lélektanilag meghatározott fiziológiai reakció”. A játék ugyanis „értelmes funkció”. „Ha azt az aktív elvet, ami értelmet ad a játéknak, szellemnek nevezzük, túl sokat mondunk, ha ösztönnek, semmit sem” (Huizinga 1944: 9–10).

Abból kell kiindulnunk, hogy az állatok és a gyermekek játéka hosszú évezredekken keresztül töretlenül terjedt ki az archaikus társadalmak felnőtt tagjainak közösségeire is – sőt, éppen a felnőttek játéka virágzott teljes pompájában. „Az archaikus közösség úgy játszik, mint a gyermek vagy az állatok” (Huizinga 1944: 26). A játék tehát nem szorul magyarázatra, jelenléte kezdettől fogva természetes adottság. *A játék az emberiség életében az elsődleges kulturális tény.* A kultúra „magasabb tartalmai”, az eszmék, ideológiák, mágikus kultuszok mind-mind származékos, a *kultúra játszása közben* utólag, az idők folyamán kialakult jelenségek.

Ebből a szokatlan kiindulópontból származnak Huizinga nézeteinek mindazon „furcsaságai”, amelyek mindmáig szakadatlanul kiváltják a fejére zúduló heves támadásokat. Azt persze mások is észreveszik, hogy az archaikus kultúrák vallási, tudományos, művészeti élete, de még az archaikus jogszolgáltatás vagy a háborúk is nyilvánvaló „játékos” jegyeket viselnek magukon. Nehéz is nem észrevenni, mennyire „hasonlít” a szerepjátszáshoz, ahogy az archaikus közösségek harcosai nagy ünnepeiken zenével, énekkel, táncsal dramatizálva előadják nemzetségük eredetlegendáit. A csata idejét és helyét szertartásos külsőségek között előre megbeszélő lovagok is kétségtelenül hasonlítanak a játékokat szervező gyermekcsapatokhoz. Huizinga azonban ott követi el az illetlenséget, hogy

1. nem „a játékhoz hasonlónak”, hanem ténylegesen játéknak tekinti az emberi kultúrát (ráadásul nemcsak egyes elemeit, hanem annak egészét);
2. a játékot elsődlegesnek minősíti a kultúrához képest; és
3. mindenki mástól eltérően a  *felnőttek*  játékának vizsgálatára helyezi a hangsúlyt. Huizinga minden szellemi elődje és utóda, aki egyáltalán foglalkozott a játékkal, elsősorban a gyermekek és a melegvérű állatfajok kölykeinek játékát vizsgálva próbálta ezt a jelenséget megmagyarázni. Késpénznek vették azt a modern társadalomban tapasztalható fejleményt, hogy a felnőttek legfeljebb csak szórványosan, unalmukban, mellékesen játszanak. Mindmáig Huizinga az egyetlen nagy formátumú gondolkodó, aki szerint nem az a kérdés, hogy egyáltalán miért játszanak – ha játszanak – ma a felnőtt közösségek, hanem fordítva: az a kérdés, hogy korunkban jellemzően miért  *nem*  játszanak, holott hosszú évezredekken keresztül, egészen a társadalomfejlődés legutóbbi időszakáig éppen a felnőttek társadalmá fejlesztette ki a legnagyobbjátékkultúrát.

Mégis, miféle játékokra gondol Huizinga, amikor az archaikus társadalmak játékkultúrájáról beszél? Elsősorban a  *mítoszra*  és a  *kultuszra* . Mert „a mythosz szeszélyes képzetében [...] találékony szellem játszadozik a komolyság és a tréfa határán”, és ugyanez érvényes a kultikus cselekedetekre is: „a korai emberi közösségek szent cselekedetei arra valók, hogy a világ megváltását elősegítsék; áldozatai, beavatási szertartásai vagy misztériumai tiszta játékok, a szó legnemesebb értelmében”. Márpedig a „mythoszból és a kultuszból erednek a kultúrélet nagy hajtóerői: jog és rend, közlekedés, ipar és művészet, kenyérkereset, költészet, tudomány és tanítás. Így ezek is mind a játék közös termőtalajában gyökereznek” (Huizinga 1944: 13).

A mítosz és a kultusz persze rendkívül sajátos játék. Nagyon fontos pontokon különbözik a gyermekek vagy az állatok játékától.

A játék magasabb formákba való funkciója főként két lényeges aspektusból vezethető le: vagy  *harc*  valamiért, vagy  *ábrázolása*  valaminek. [...] a gyermek annyira beleéli magát a játékban, hogy csaknem elhiszi magáról a szerepet, de anélkül, hogy a „közönséges élet” tudatát közben teljesen elveszítené. [...] Ha a gyermekjátékról áttérünk archaikus népek megszentelt kultikus jellegű játékaira, azt találjuk, hogy egy szellemi komponenssel több van a játékukban, mint a gyermekjátékban; ezt az új elemet igen nehéz leírni. A szent játék és előadás több mint látszatteljesítés, több mint szimbolikus:  *misztikus valóraváltás* . Valami láthatatlan, kifejezhetetlen Szép lényeges és szent alakot ölt benne. A kultusz résztvevői meg vannak róla győződve, hogy cselekvésük egy bizonyos üdvöt, a dolgoknak új, a mindennapitól eltérő rendjét hozza létre. A játék segítségével való ábrázolás mégis magán hordja minden tekintetben a játék összes formális ismertetőjeleit. [...] Csakhogy a játék végével annak hatása nem múlt el: bera-gyogja fényével a külső, közönséges világot és biztonságot, rendet, jólétet teremt a játékos csoport számára, a következő szent játékidőig (Huizinga 1944: 22–23).

Mindez érthetővé teszi, miért zárja ki Huizinga a játékok köréből a modern sporttevékenységet. Azért, mert  *az ő mércéje igen magas* . Elfogadja, hogy a gyermekek vagy az állatok összes játéka valamilyen fondorlatos, vagy kevésbé fondorlatos módon a  *mindenna-*

*pi élet kényszereitől való megszabadulás* érzésén keresztül hozza létre a jellegzetes játék-örömet. A felnőttek játékaitól azonban ennél sokkal többet vár el. A felnőtt emberi közösségek játéka ugyanis ennél jóval gazdagabb lehet. És ha lehet, akkor Huizinga határozott véleménye szerint *kell* is lennie, különben nem méltó a *játék* titulusra. Márpedig a modern sport – mint ahogy a modern kori felnőtt játéktevékenységek legtöbbje is – nélkülözi ezt a többletet. Huizinga tehát teljesen következetes, amikor kimondja az ítéletet: a sport elvesztette játéktartalmának legjobb részét.

E nézőpontból a modern sport azért nem számít játéknak, mert kimenetele nem élet-halál kérdése a közösség számára – legalábbis nem abban a mély értelemben, ahogy az archaikus társadalmak számára volt létkérdés a kultikus játékok kimenetele. Ezek után paradoxnak tűnhet, hogy Huizinga a sport „túlságos komolyságáról” beszél, amikor véleményét megfogalmazza. Vajon nem válik éppen hogy „komolytalanná” az a tevékenység, amely csak időtöltésül szolgál, ahelyett, hogy vére menne?

Nos, valószínűleg itt is arról van szó, hogy Huizinga a szokásostól eltérő értelemben használja a „komolyság” fogalmát. Ha abból indulunk ki, hogy az archaikus közösség, amikor kultikus cselekedetei útján, a játék misztikus megvalósító ereje segítségével egy *magasabb rendű szabadságélmény légkörébe, szent, bizakodó ünnepi hangulatba* került, akkor valóban azt mondhatjuk, hogy *mindennek hiánya*, a „felvilágosult” modern ember rideg valósággal szembeülvő keserű ébredése elkerülhetetlenül nemcsak hogy elkomolyodást, hanem egyenesen elkomorodást is jelent. A modern ember a játék szabadsághozó erejébe vetett hit nélkül játszik, játéka ezért csak komolyabb lehet, mint az archaikus társadalmakban élt elődeinek játéka.

Huizinga kiindulópontját megismerve logikusnak kell tehát tekintenünk ítéletét: az ő szemszögéből a modern sportnak valóban semmi köze nincs a játékhoz.

*Elias: „ez” a játék „az” a játék?*

„Civilizációs folyamat”-elméletébe illesztve Norbert Elias részletesen tárgyalja a modern sportok kialakulásának problémáját is (Elias 1971). Elfogadható-e az a fölfogás, amely a modern sportok kialakulását egyszerűen az antik sport „újjáéledéseként” tárgyalja? – kérdezi. Nem járunk-e közelebb a valósághoz, ha mai sportjaink fejlődését és kibontakozását olyan egyedülálló jelenségnek tekintjük, amely lényeges jellemzőiben a versenyjátékok minden korábbi formájától különbözik? S ha – Eliast követve – ez utóbbi felfogást tesszük magunkévá, mit mondhatunk: melyek a modern sportot minden korábbi versenyjátéktól megkülönböztető jellemzők?

A modern sportoktól még a klasszikus antikvitás versenyjátékai is alapvetően különböztek mind a versenyzők éthosza, mind a játékosok megítélésének alapjául szolgáló értékek, mind a versenyek szabályai és a résztvevők teljesítménye szempontjából. Az egyik legfőbb különbséget Elias a szabályok által megengedett, szokásosnak tekinthető erőszak-szint eltéréseiben jelöli meg. Különösen szembetűnő, hogy a birkózásban és ökölvívásban, illetve az összes mai labdajáték őseként ismert „falkajátékokban” mennyivel inkább elfogadott volt az – akár az ellenfél halálát vagy megnyomorodását is előidéző – erőszak, mint e küzdőjátékok modern megfelelőiben. Azok a versenyjátékok olyan társadalmak jellemzőit hordozták magukban, amelyekben a küzdelem – a játékokban vívott küzdelem éppúgy, mint a háborúskodás – az egyén számára a legfőbb alkalmat jelentette harci erényeinek megmutatására. A harcoként helytálló egyén nemcsak önmaga, hanem nemzetsége, törzse, poliszja számára is elismerést szerzett a csoportok közötti vetélkedésben. A hősi harcban elesettnek ezekben a társadalmakban legalább akkora csodálat járt, mint a győztesnek, és nem ismertek nagyobb csapást, mint gyávának bizonyulni. Mielőtt lezajlott volna az a civilizációs folyamat, amely az erőszak állami monopolizálásával s ezzel párhuzar-

mosan a viselkedés korlátainak belsővé válásával, a modern értelemben vett „jelkiismeret” kialakulásával járt, tehát a modernizáció előtti társadalmi formákban az egyének a mainál sokkal nagyobb mértékben függtek közvetlenül csoportjuk más tagjaitól. Viselkedésüket alapvetően személyekhez köthető külső hatások irányították, indulataikat sokkal kevésbé szabályozták internalizált korlátok, mint a jelenkori ipari társadalmak tagjait. Minden harc képes férfinak bármikor készen kellett állnia az őt magát vagy csoportja tagjait érő fizikai erőszak elhárítására vagy éppen a támadásra. Ebben a közegben a fizikai erőszakkal kapcsolatos érzékenység, a „durvaság” elítélése nemhogy erénnyé nem lehetett, hanem súlyos hátránnyá válhatott – mondja Elias.

Első pillantásra mindez nem sokat mond arról, mennyiben tekinthetők játéknak a modern sporttevékenységek. Elias elemzéséből közvetlenül csak annyit tudunk meg, hogy felfogása szerint a sportok, akárcsak más mimetikus tevékenységek, az ingerekben, szenvedélyekben szegényedő, az egyéneket indulataik elfojtására kényszerítő jelenkori ipari társadalmakban a fölkavaró élmények „pótlására”, az „izgalmak keresésére” szolgálnak (Elias és Dunning 1986). Ez a gondolatmenet pedig egymással homlokegyenest ellenkező következtetések levonására ad alkalmat.

Értékelhetjük úgy a modern sporttevékenységeket, hogy azok – ellentétben korábbi társadalmak versenyjátékaival – „szelídülésükkel”, „civilizálódásukkal” együtt váltak „igazi játékká”: tét nélküli, öncélú, pusztán a játék öröméért végzett tevékenységgé. Hogyan is feltételezhetnénk, hogy az állandó fizikai fenyegetésnek kitétt, folytonos életveszélyben élő egyének rendszeres és változatos formákban megnyilvánuló versengése felszabadult, örömteli játék lehetett volna? Mi köze a vérre menő küzdelem feszültségének a játék öröméhez? Láthattuk, hogy még a klasszikus antikvitás formailag „játékszerű” versenyei, az olümpiai, püthói, korinthuszi viadalok is önmagukon messze túlmutató jelentőséggel bírtak: az egyének és – ha nem is közvetlenül – vele együtt nemzetségének, városának a pusztá léte, illetve presztízse volt a tét. Ezt az egzisztenciális feszültséget még a korunkban iparaggá szerveződött professzionális látványsportok óriási üzleti tétjei sem képesek létrehozni. Az erőszak nem tűnt el ugyan nyomtalanul a modern sportokból, de a durvaság, az ellenfél vagy saját magunk veszélyeztetése mindenképpen vitatott elemmé, „sportszerűtlenné” vált. Ezt a fejleményt pedig tekinthetjük úgy, mint a modern sport játékos tevékenységgé válásának legfőbb jellemzőjét. Eliástól tehát mindazok elegendő muníciót kapnak, akik történeti-szociológiai szempontból kívánják bírálni Johan Huizinga „sportellenes” fölfogását.

Akkor sem kerülünk azonban szembe Norbert Elias elemzésének szellemével, ha éppen fordított következtetést vonunk le a civilizáció folyamatának tényeiből: eszerint a „civilizálódás” a sport „elpuhulásával”, eljelentéktelenedésével járt. Játéktartalma ezzel visszaszorult. Nem gondolhatjuk ugyanis komolyan, hogy az archaikus társadalmakban a versenyzők örökösen a tét túlzott nagysága miatt rettegve láttak neki a tusakodásnak. A játék definíciója még a legszigorúbb teoretikusok szerint sem a tökéletes tétnélküliséget követeli meg, hanem a játéktevékenységnek az anyagi haszonszerzés szempontjaitól való függetlenedését. E tekintetben pedig egyértelmű visszalépés történt a modern sportok kialakulásával. A klasszikus Görögországban a versenyek életre-halálra zajlottak – s egyáltalán nem biztos, hogy ez lerombolta a játék légkörét. Épp ellenkezőleg. Norbert Elias olyan társadalmakról tudósít, amelyekben a játékosok szerettek és tudtak is nyerni, s a dicsőséget a szó szoros értelmében mindent hajlandók voltak kockára tenni. Ebben a fölfogásban nem keverhető össze az emberéletre, vérre menő versenyek szelleme a dollármilliókat kockáztató jelenkori sportipar „fesztiváljainak” légkörével. A tét mindkét esetben nagy, de a harci dicsőség éthosza, amely feltétlenül megkövetelte a végsőig való bátor helytállást, egészen más mentalitást eredményezett, mint az üzleti sikernek a „civilizált” sportokban érvényre jutó szempontjai. Az utóbbival békésen megfér a taktikus számítás, mi több, egyenesen elvárható a játékoság szempontjainak teljes feladása.

Amint látjuk tehát, Norbert Elias megközelítése nem feltétlenül mond ellent Huizinga felfogásának. Komoly érvek szólnak amellett, hogy az archaikus versenyformák modern sporttá fejlődését a játék kiürüléseként értékeljük. Ami egyfelől megkönnyebbülésnek, a véres végkimenetel árnyától való megszabadulásnak, játékosabbá válásnak tűnik, az másfelől „elkomolyodásnak” is tekinthető – éppen abban az értelemben, ahogyan Huizinga használja ezt a fogalmat. Nem csodálhatjuk, hogy az a tevékenység, amely immár nem életre-halálra folyik, hanem az elveszett izgalmak biztonságos körülmények között történő „felidézésére”, „mímelésére” szolgál, szakrális jelentőségét is elveszti. Huizinga az archaikus versenyformák „misztikus valóra váltó” erejére hívja föl a figyelmet, szembeállítva azokat a „világrenddel” semmiféle kapcsolatban nem álló modern sporttal. A modernizáció előtti társadalmak vallási felfogására jellemző egyfajta egészséges „földhözragadtság”: a szellemvilág közvetlenül jelenvalóként, kézzelfoghatóként való érzékelése. Ez a vallássság bárki számára megnyitja azt a lehetőséget, hogy kapcsolatba lépjen istenével, *ha elég erőteljesen szólítja meg*. A zabolátlanul erőszakos versenyjátékok, amelyek végső áldozatként akár a játékosok életét is felajánlják, minden bizonnyal megfelelően erős hangon szóltak a szellemvilághoz.

Láttuk, hogy Norbert Elias maga nem nyilvánított véleményt a modern sportok játékos vagy „játékmentes” természetének kérdésében. Gondolatmenete mégis nagyon fontos számunkra, mert fogódzókat ad a probléma megoldásához. Nem kis mértékben neki köszönhetjük, hogy pontosan tudjuk, milyen társadalmi jelenségekről beszélünk, amikor a modernizáció előtti versenyjátékok és a modern sportok összevetésére vállalkozunk.

Valóban meg kell-e elégednünk azonban ennyivel? Talán nem. Mielőtt továbblépnék, megkockáztatok még egy óvatos megjegyzést: ha *betű szerint* nem igazolható is, az Elias-szöveg szelleme mintha Huizinga kritikai véleményének támogatása felé hajlana. Norbert Elias leginkább olyankor lép ki az értékmentes elemző szerepéből, amikor azt a divatos téveszmét „szapulja”, amely szerint a jelenkor álláspontjáról, saját állapotainkból kiindulva jogunk lenne „civilizálatlannak”, „barbárnak” minősíteni a megelőző korok társadalmait. Látható kedvvel élcelődik azok fintorgásán, akik a kötelező csodálattal adóznak az antik görögség művészetének, ugyanakkor pedig értetlenül állnak az olümpiai versenyek durvasága előtt. Ezek a látszólag ellentétes jelenségek egyazon társadalomfejlődési fok jellemzői – figyelmeztet Elias. Nem hihetjük komolyan, hogy a megelőző korok normáit megítélhetjük úgy, mintha azok teljesen szabad egyéni döntések eredményei lettek volna.

Nehéz szabadulni a gondolattól, hogy Norbert Elias éppen témaválasztásával fejezi ki ellenszenvét a modern ember tudományos ítéletekben is megnyilvánuló göggyével szemben. Munkássága a modernizáció előtti társadalmak egyfajta „rehabilitációjaként” fogható fel, s ezen a ponton is szorosan kapcsolódik a *Homo ludens* szelleméhez.

### *Guttman nézete: a sport játékos versengés*

Allen Guttmann *From Ritual to Record. The Nature of Modern Sport* című munkájában abból indul ki, hogy játéknak tekint „minden olyan fizikai vagy szellemi tevékenységet, amelyet a játékos nem haszonszerzés céljából, hanem pusztán magáért a tevékenységért, érdek nélkül művel” (Guttman 1978: 3). A játék ebben az értelemben válik nála a szabadság letéteményesévé. Mindez persze nem zárja ki, hogy a játékost bizonyos külső célok (például egészségének megőrzése, jellemének fejlesztése, beilleszkedés a közösségbe és nem utolsósorban akár az anyagi érdekek követése) is hajtják, amikor játékba kezd, motívumai között azonban korántsem mellékesen ott kell lennie az érdek nélküli tevékenység örömeinek is.

Annak érdekében, hogy a sportok definíciójához eljusson, Guttman a szervezett – nem spontán – játékok nagy családján belül megkülönbözteti a *versenyjátékokat a nem versenyjátékoktól*. Ez a megkülönböztetés analóg Huizinga fentebb idézett kategóriapárosásával, amely szerint a játékok két alaptípusát egyfelől azok a játékok alkotják, amelyekben *a résztvevők harcolnak valamiért*, másfelől azok, amelyek által *ábrázolnak, bemutatnak, illetve létrehoznak* valamit. Az utóbbi típusba értelemszerűen alapjában *együttműködő* jellegű, az előbbibe pedig *versengő* jellegű játékok tartoznak. Olykor még formailag nagyon hasonló játékok is különböznek egymástól ebből a szempontból.<sup>1</sup>

A játék, a szervezett játék és a versenyjáték imént ismertetett fogalmai egymásra épülő rendszert alkotnak. E fogalomrendszerre támaszkodva definiálja Allen Guttman a sporttevékenységet a következőképpen:

A sportok fizikai képességek összemérésén alapuló szervezett versenyjátékok. Versenyek, melyeknek nem anyagi haszonszerzés a céljuk, és a résztvevőktől jelentős szellemi és fizikai erőfeszítést kívánnak. (Hiszen alig képzelhető el olyan fizikai természetű küzdelem, amely ne mozgósítaná egyben a felek szellemi energiáit is.) (Guttman 1978: 7.)

Allen Guttman fölfogásában a sportok egyértelműen speciális versenyjátékoknak tekintendők. A verseny fogalma azonban korántsem azonos a játék fogalmával. Végtelenül sokféle verseny létezik az élet számtalan területén, s ezeknek csak kis része minősíthető versenyjátéknak. Ez az a pont, ahol Guttman nyíltan szembeszáll Huizinga játékkelfogásával. Szerinte Huizinga ott hibázik, hogy túlságosan sok versenyszerű társadalmi jelenséget foglal bele játékkfogalmába, ezáltal a játék túlságosan tág fogalomná válik. Huizinga az archaikus társadalmak művészeti, tudományos és vallási életét, az archaikus jogot, sőt még a kor háborúit is a játékhöz sorolta. Guttman semmiképpen sem kívánja őt ezen az úton követni. Készséggel elismeri ugyan, hogy Huizinga „tévedése” nem alaptalan. Sokszor nem könnyű egyértelműen megítélni, hogy egy-egy jelenség a játékok körébe tartozik-e vagy sem. Mégis nagyon fontos, hogy világos határvonalat húzzunk a versenyjátékok és az olyan versenyek között, amelyeknek semmi közük a játékhöz – mondja Guttman. Szerinte Huizinga „tévedése” éppen ezért vezetett torz eredményre. Huizinga azzal, hogy „nem vett tudomást a verseny- és nem versenyjátékok közötti különbségről, illetve feltételezte, hogy minden verseny játék, csupán annyit ért el, hogy bár elbűvölő, de alapjaiban hibás könyvet írt a költészetről, vallásról, játékról, háborúról, művészetről, zenéről és politikáról” (Guttman 1978: 7).

Jómagam viszont azt hiszem, hogy Allen Guttman nem olvasta elég alaposan az általa keményen bírált *Homo ludens*. Hiszen éppen az előző oldalakon idéztem egy hosszú részt Huizinga könyvéből, amelyből kiderül, hogy Guttman bírálatával ellentétben Huizinga nagyon is *el tud képzelni olyan versenyt, amely nem játék: többek között éppen a modern sportot tekinti ilyennek*. Azt is láhattuk, hogy Huizinga „furcsa” álláspontja nem valamiféle „tévedésből” táplálkozik: inkább egyszerűen abból, hogy Huizinga játékkelfogása tér el alapvetően a megszokott játékkelfogásoktól. Miközben maga is úgy látja, hogy az állatkölykök és a gyermekek játékanak legfőbb specifikuma az „érdeknélküliség”, a „haszontalanság”, a felnőttek játékára ezt a kritériumot csak az anyagi haszon iránti érdektelenség értelmében tekinti érvényesnek. Az archaikus társadalmak tapasztalataira támaszkodva azt tartja a felnőtt közösségek által játszott játékok legfőbb erényének, hogy szellemi értelemben nagyon is szoros kapcsolatban állnak a közösség javával: misztikus megva-

---

1 Lásd például Barthes, valamint Stone és Oldenburg tanulmányait az amatőr és profi birkózás sajátosságairól (Barthes 1983; Stone és Oldenburg 1967).

lósító jelentőségük révén „beragyogják fényükkel a külső közönséges világot”, tehát szerzetesugározzák a szabadság élményét.<sup>2</sup>

Mivel a modern sporttevékenység nem hordoz ilyen magasrendű kulturális tartalmat, Huizinga nem is tekinti játéktevékenységnek. Nem csodálkozhatunk azon, hogy Allen Guttmann számára sem ez az érvelés, sem ez a következtetés nem elfogadható. Ez azonban nem azért van, mert Huizinga „tévedett”, Guttmann-nak pedig „igaza van”, hanem azért, mert alapkérdésekben más a véleményük.

### *Kew álláspontja: a sportolók maguk „ölik” a játékot*

Frank C. Kew „Game-Rules and Social Theory” című tanulmányában (Kew 1992) olyan alapállásból indul ki, amely kétségtelenül közelebb áll Guttmann véleményéhez, mint Huizingáéhoz. Elfogadja, hogy a sportok *formális megközelítésben* játéknak tekinthetők, de fölteszi azt a kérdést, hogy mi a helyzet a játék – s ezen belül a sportok mint játékok – informális struktúrájával?

Kew szembeszáll a játékszabályok szerepének hagyományos, „formalista” értelmezésével, amely szerint a játékokat akkor is kielégítően megérthetjük, ha kizárólag írott, illetve kinyilvánított szabályaik vizsgálatára szorítkozunk, mivel a „formalista” értelmezésben a játékfolyamatot teljes egészében a szabályok irányítják. A szabályok jelölik ki azokat a korlátokat, amelyek leküzdése árán a játékosoknak el kell érniük a játék kitűzött célját.

Kew szerint ezzel szemben figyelembe kell vennünk, hogy a formális szabályok végtelen számú lehetőséget hagynak nyitva, s a játékosoknak mindig az éppen adott, soha nem ismétlődő körülményekhez kell alkalmazkodniuk. A formális játékszabályok mellett ezért meg kell vizsgálnunk:

– *a háttérvárakozásokat*, vagyis azokat a tudásmorzskákat, amelyek az adott kultúrához tartozó egyének közös szellemi tőkéjét jelentik, amelyeket hallgatólagosan mindenki elfogad, s amelyek alapján mindenki azonosan értelmezi a formális játékszabályokat;

– *az adott játékra jellemző speciális körülményeket*, a játék olyan kodifikálatlan jellemzőit, amelyek nagymértékben meghatározzák a játszás folyamatát, a játékosok mozgásterét;

– *a „preferált játék” lehetőségeit*, amelyek minden, mégoly mereven szabályozott játékban is megnyílnak a céljaikat legjobban szolgáló utakat kereső résztvevők előtt;

– *a „szerződés” nem kinyilvánított elemeit*, hiszen minden játék értelmezhető a résztvevők nyílt és hallgatólagos elemekből álló szerződéseiként; és

– *a játék éthosát*, mint a hallgatólagos szerződések speciális válfaját, vagyis azokat a konvenciókat, amelyek etikailag kényes helyzetek szabályozására vonatkoznak.

Kew koncepciója önmagában is érdekes, és szorosan kapcsolódik a sportok játéktartalmának elemzéséhez. Mégpedig azért, mert ha valóban ekkora rés tátong a játékok formális és informális struktúrája között, akkor elvileg olyan helyzet is kialakulhat, hogy egy adott játék egy szempontból játéknak minősül, míg más szempontból nem. Amint Kew megmutatja, *ez a sportéletben valóban így is van*. A sport különböző szereplői ugyanis igencsak eltérő mértékben érdekeltek az általuk művelt sport játéktermészetének fenntartásában, illetve megszüntetésében. Alapvető ellentét feszül egyfelől a bírók, a játékszabá-

---

2 Mit jelent közelebbről ez a „beragyogások”? Elsősorban azt, hogy az archaikus világban az ünnep nem egyszerűen a hétköznapiak felfüggesztését jelenti, hanem az egyén és közösség megoldatlan – köznapi eszközökkel megoldhatatlan – gondjainak szimbolikus eszközökkel történő kezelését. A modern világban az ünneplés pihenést jelent, kikapcsolódást, a köznapi bajok elhessegetését. Az archaikus világ ünnepi alkalmi viszont az egyetemes gondokkal való szembenézésre és azok megoldására biztosítanak lehetőséget. Itt nem egyszerűen pihenésről, hanem alkotó tevékenység által történő regenerálódásról van szó. A téma bőséges irodalmából kiemelkedik Mihail Bahtyin műve (Bahtyin 1982).



lyokat alkotó és a sportélet egésze felett örökös testületek, másfelől pedig a sportból élő edzők, játékosok, illetve minden rendű és rangú segédszemélyzet között. Míg az előbbiek fő törekvése a játék (a „game identity”) megóvása, az utóbbiak mindent alárendelnek a nyeresz szempontjainak. Az előbbiek a folyamatban, az utóbbiak az eredményben érdekeltek (Kew 1992: 293). Sajátos, de a piaci logika alapján érthető helyzet, hogy mindkét csoport végső hivatkozási alapja a „fogyasztó”, a fizető, illetve a médiában közvetített sporteseményeket követő közönség érdeke. A közönség ugyanis ebben a kérdésben valóban kétarcú. Nagyon hálás a szép játékért, de megköveteli az eredményességet is. Sőt, hogy az elemző dolgát nehezítse, ha a közönséget kedvenc csapata a kettő közül bármelyikkel megajándékozza, könnyen megbocsátja akár a szép játék hiányát (cserébe a győzelemért), akár a vereséget (cserébe a szép küzdelemért).

Ebben a helyzetben a formális szabályok alakításáért és alkalmazásáért felelős csoportok igyekeznek úgy alakítani a körülményeket, hogy a játékosok és edzők élvezetes – a semleges néző számára is élvezhető – játékot legyenek kénytelenek nyújtani. Mégpedig szép játékot a fentebb Guttmanntól idézett sportdefiníció értelmében: a fizikai képességek olyan versenyszerű összemérését, amelynek nem anyagi haszonszerzés a célja, és amely a résztvevőktől jelentős erőfeszítést követel.

Mivel azonban a játékosok, az edzők, az egyesületek elsősorban *megélni akarnak a sportból*, megszerezni a mindenkori győztesnek járó anyagi lehetőségeket, és teljesíteni közvetlen támogatóik követeléseit, minden eszközt megragadnak, hogy – akár „*a játék gyilkolása*” árán is – legyőzzék ellenfeleiket. Kew imént ismertetett elemzése meggyőzően igazolja, hogy céljaik elérésére fontos hatalmi eszközök állnak rendelkezésükre. A formális szabályok alakításába kevéssé szólhatnak ugyan bele, mégis ők a tényleges játékviselkedés legfőbb alakítói. A hallgatolagos szerződések, az egyéni céljaiknak megfelelő „preferált játékok” rugalmas megváltoztatásával a legrafináltabban kimunkált formális szabálykörnyezetben is képesek érvényre juttatni sajátos érdekeiket. Ha tehát az az érdekük, hogy félredobják az „esztétikai” szempontokat, és csakis a hatékonyságra koncentrálnak, megtehetik.

### *Snyder: játék a sportélet réseiben*

Kew megközelítésével rokon módon kezeli a sport és játék viszonyának problémáját Eldon Snyder „Sociology of Sport and Humor” című tanulmányában (Snyder 1991). A játék nála sem feltétlenül azonos a sporttevékenységgel, sőt, tovább is megy Kew-nál, amikor humoros, a „komoly” sporttevékenységgel inkongruens jelenségnek minősíti a sportéletben fölbukkanó játékelemeket.

Snyder a humor fogalmának bevett definíciójából indul ki. Humorosnak tekinti azokat a jelenségeket, amelyek valamilyen inkonzisztens, illetve inkongruens helyzetből adódnak, de csak akkor, ha ezen inkonzisztencia észlelését kifejezetten kellemes hangulat kíséri (Snyder 1991: 119). Az pedig, hogy az emberek mit tekintenek inkonzisztensnek, természetesen a kulturális környezettől függ.

Tanulmánya megírásához a szerző elsősorban egyetemi diákjai élményanyagát használta föl. E bőséges anyag a sporthumor egymástól is nagyon különböző típusait tárta föl. Engem most csak két típus érdekel:

- a közönség szórakoztatására szolgáló humor és
- a sportélet kulisszái mögött viruló humor.

Az előbbi csoportba tartoznak mindenekelőtt a „sportbohócok”. Európában is népszerű kosárlabdacsapat a „Harlem Globetrotters”, amely szabályos show-vá alakítva parodizálja a „komoly” kosárlabdát. Ebben a kontextusban sportbohócnak minősíthető „Eddie, a Sas”, az öntudatosan esélytelen brit síugró is, aki az 1988-es Téli Olimpia versenysorozatának hu-

moros színfoltjává válhatott megújuló reménytelen próbálkozásaival. A sportbohócok esetében azt érezzük ellenállhatatlanul humorosnak, hogy valaki „csak úgy”, a játék öröméért „sportol”, vagyis nem győzni akar, hanem elsősorban esztétikai szempontok vezérlik. Nagyon jellemző a sport szellemére, hogy az ilyesmi inkongruens jelenségnek számít.

A sportbohócok közé sorolhatók azok a sportolók is, akik akaratlanul válnak nevetségessé valamilyen irtózatosan nagy baklövés miatt. Jó példa erre az a kapus, aki a mezőny helyett a saját kapujába dobta a labdát (és pechjére erről videofelvétel is készült). A humor forrása itt is az inkongruencia. A sportvilágban ugyanis, ahol minden a görcsös győzni akarás céljának rendelődik alá, és – ahogy a modern sport újbóloldali kritikusi fogalmaznak<sup>3</sup> – a túlspecializálódás következtében a közönség hozzászokhatott egyfajta gépies tökéletességhez, nagyon kilóg a sorból egy-egy látványosan „amatőr” megnyilvánulás.

A sportélet gazdag táptalaja a kulisszák mögötti humornak is. Egyrészt azért, mert bármely tartósan együttműködő csoport előbb-utóbb kifejleszti saját, „belső használatú” tréfáit, amelyek beépülnek a csoport kultúrájába. Másrészt azért, mert a sportéletben állandóan magas hőfokon izzanak a szenvedélyek, és a nagymérvű feszültség légkörében mindig virágzik a humor, a játékos viselkedés. A játékosok öltözői évődései, az edzések vagy meccsek előtt-alatt „elkötetett tréfák” olyan alternatív cselekvések, amelyek ideiglenesen fölfüggesztik a komoly, strukturált sporttevékenységet. Erre különösen a feszült várakozás időszakában van szükség. A játékos viselkedésének ilyenkor kettős hatása van: fenntartja a feszültséget, de egyben elviselhetővé is teszi azáltal, hogy megakadályozza túlzott fokozódását.

A csapaton belüli humor amúgy „mellesleg” szorosabbra is fűzi a szálakat a csoport tagjai között. Megkönnyíti a kommunikációt, különösen olyan helyzetekben, amikor a csapat valamilyen nagy feladat teljesítésének lázában ég. A játékos szünet beiktatása átmeneti megkönnyebbülést hoz magával, egy időre szükségtelenné teszi a figyelem összpontosítását. Ezzel éppen azt a célt szolgálja, hogy a fáradóban lévő csapat új erőre kapjon, és a „szünet” után képes legyen elvégezni a feladatát.

A humoros közjátékok idővel *mikrorituálékká* erősödve szervez részeivé válnak a sportkultúrának. A legtöbb sportcsapatban tetten érhető az a jelenség, hogy a közösség egyes tagjaitól társaik kifejezetten elvárják a tréfás játszadozás rendszeres kezdeményezését. Ezt a „játékmester” hálás szerepe a csoport hierarchiájában is magasra emeli. A csapat „instrumentális” vezetője mellett a játékmester válik az „expresszív” vezetővé, aki a csapaton belüli harmóniát és szolidaritást erősíti (Snyder 1991: 123–124).

Amint láthatjuk, Snyder úgy távolodik Guttmann felfogásától, hogy közben nem közeledik Huizingáéhoz. Guttmann játékefinitionja ugyanis Snyder megközelítése szerint, bár elvileg elfogadható, itt csak a humoros közjátékokra érvényes, magára a sportra nem. Maga a sporttevékenység szerinte nemcsak hogy nem játék, de kifejezetten kemény, kimerítő munka, olyan feladathelyzet, amelyhez képest a közbeiktatott játékos szünetek felüldülést jelentenek. A játék tehát Eldon Snyder szerint a könyörtelen, tréfát nem ismerő „sportmunka” *ellenpontozásaként* olvad a sporttevékenység struktúrájába.

Olyan közelítésre látunk itt példát, amelyben a sport és a játék a hegeli értelemben vett dialektikus egységet alkot. Ellentétes természetű tevékenységek, amelyek ugyanakkor

---

3 A „késői kapitalizmus” neomarxista bírálói szerint a sport a játéknak a kapitalizmus által eltorzított formája. Nem kínál menekülési utakat a munka világából, sőt, funkcionális és strukturális szempontból éppen hogy tökéletesen leképezi azt. A polgári teoretikusokkal szemben, akik a modern sport „fair” szabályaira hivatkoznak, a neomarxisták úgy vélik, hogy a sport valamennyiünket arra „idomít”, hogy elfogadjuk a fennálló társadalmi rend mélyen igazságtalan és méltánytalan szabályait, mint a „fair” játék kiindulópontját. A témáról lásd például Jac-Olaf Böhme és szerzőtársai művét (Böhme, Gadow, Güldenpennig, Jensen és Pfister 1974).

strukturálisan összetartoznak. A sportoló számára nélkülözhetetlen a játék, hogy tartósan képes legyen magas szinten sportolni. De amikor sportol, felfüggeszti a játékot. Ez a felfogás közel áll a játéknak az életünkben elfoglalt helyéről kialakított modern képhez. Eszerint a játék olyan „fölösleges”, „haszontalan” függelék, amely nélkül igen nehéz, ha nem lehetetlen életben maradni. Nemcsak az embereknek, hanem még a melegvérű állatoknak is múlthatatlan szükségük van a játékra lelki egyensúlyuk fenntartásához. Vagyis a játék nélkülözhetetlen luxusfunkció. (Grastyán Endre pécsi kutatócsoportja idegéletlani kísérletek sorozatát végezte el e szemlélet jegyében. Kísérleteik egyértelműen igazolták azt a tényt, hogy játék nélkül nem tartható fenn lelki higiéniánk [Grastyán 1985].)

## JÁTSZIK-E A SPORTOLÓ?

Bizonyára nem kelt általános meglepetést, hogy az eddigiek alapján nem tudok erre a magas kérdésre egyértelmű választ adni. A sport és játék viszonyának problémáját az eddigiekből láthatóan sokféleképpen lehet megragadni, és a különböző kiindulópontok nyomán levonható következtetések egyaránt érvényesek lehetnek. A zűrzavar tehát továbbra is teljes, bár ez most már talán nem a sötét őskáosz, hanem valamilyen rendezhető rendetlenség.

Az első lehetséges rendezőelv *a merev és a laza játékképzés alapuló közelítések* különválasztása. Snyder és Kew egyaránt ragaszkodik ahhoz, hogy csak akkor tekinthetünk játéknak egy tevékenységet, ha az egyértelműen „haszontalan”, „érdek nélküli” cselekvés. Guttmann viszont Huizingához és Eliashoz hasonlóan megengedi, hogy a játékos motívumai közé az öncélú játéköröm keresésén túl egyéb, külső érdekek szolgálatának motívumai is keveredjenek. Snyder-nél éppen ezért a jól megfizetett sportolók csak akkor játszanak, ha felfüggesztik sporttevékenységüket, Kew-nál pedig a sportolók csak formális értelemben játszanak, mivel informális hatalmukat arra használhatják, hogy a nyeres érdekét előtérbe helyezve „kiherélték” a játékot. Guttmann ezzel szemben annak ellenére is szilárdan játéknak tekinti a sporttevékenységet, hogy tisztában van a sportolók motívumainak „vegyes” szerkezetével. Ehhez a szemlélethez áll közel Elias is, aki a korábbi társadalmi formák versenyjátékait és a modern sportot mint egylényegű, de a civilizációs folyamat különböző szakaszaiban vizsgálható jelenséget kezeli. Huizinga pedig még ennél is messzebbre megy: szerinte az ember csakis akkor játszik, ha játéka nem öncélú, hanem a közösség magasabb céljait szolgálja.

Egy másik lehetséges rendezőelv az álláspontoknak az *elemzés szintje* szerinti rendezése. Ebből a szempontból is Kew felfogása sorolható Snyderé mellé. Ugyanis mindketten olyan jelenségeként kezelik a sporttevékenységet, amelyet tovább kell bontani ahhoz, hogy különválaszthassuk a játékelemeket a nem játék jellegű elemektől. Kew szerint a sporttevékenység belső szerkezetében elsősorban a formális struktúra tekinthető játéknak, szemben a minduntalan „külső” érdekeket becsempésző informális struktúrával. Snyder pedig a sporttevékenységre fordított időt bontja föl kemény „sportmunkával” és játékos szünetekkel töltött szakaszokra. Huizinga, Guttmann és Elias viszont egészében tekint a sportra. Úgy vélik, hogy ezen a szinten is tökéletesen érvényes megállapításokat lehet tenni erről a tevékenységről. Bár elismerik az ellentétes tendenciák létezését is, úgy ítélik meg, hogy a sport jelenségéről mint egészről egyértelműen ki lehet jelteni, hogy játék (Guttmann szerint), illetve hogy nem játék (Huizinga). (Láttuk, hogy Elias álláspontja nem határozható meg egyértelműen.) Szerintük tehát nincs szükség a sport szerkezetének további elemzésére.

Vizsgáljuk meg ezek után az *elemzés intenciójának* rendezőelvét is! Ez az a szempont, amelynek alapján Huizinga álláspontja mindenki máséval élesen szembekerül. Elias, Guttmann, Kew és Snyder ugyanis egyaránt *leíró szándékkal* vizsgálják a sporttevékenység természetét. Olyannyira így van ez, hogy explicit módon nem is foglalkoznak olyan elvont

elméleti kérdésekkel, mint például a sport játéktermészete. „Csupán” azt kívánják megérteni, miként festenek a sporttevékenységek a valóságban. Deskriptív alapállásuknak megfelelően elsősorban a tényekre kíváncsiak. A következtetések levonásának feladatát az elemzőkre hagyták.

Huizinga alapállása ezzel szemben határozottan *normatív*. A modern sportokat egy ma nem – vagy csak szórványosan – létező ideáltipikus játéktevékenységgel, az archaikus társadalmak felnőtt közösségeinek kultikus játékaival veti össze, és ezen összehasonlítás fényében minősíti őket a játéktól idegennek. Módszere mögött egyértelmű értékelő szándék rejlik. Súlyos veszteségnek érzi az archaikus játéktartalmak elsorvadását. A mai sportot ennek megfelelően minden formai hasonlóság ellenére „játéktalanított”, kiürült jelenségnek tekinti. Normatív megközelítésének fontos következménye, hogy problémát jelez ott, ahol a modern sportkutatók jelentős részének véleménye szerint semmilyen probléma nincs: a sport természetének, társadalmi funkciójának kérdésében.

Mint a normatív elméletek megalkotói esetében általában, Huizinga esetében is azonosulunk-e a követezőivel, hogy elfogadjuk-e következtetéseit vagy sem, hogy azonosulunk-e alapvető értékaválasztásával. Ha valaki Huizingával együtt úgy gondolja, hogy a játéknak központi helye van a társadalom életében, és abban is egyetért vele, hogy ezt a központi helyet nem a haszontalan, érdek nélküli „játszodozás”, hanem inkább a közönséges világ hétköznapjait is jobba tevő játék foglalhatja el, akkor vele együtt kell levonnia azt a következtetést is, hogy *a modern társadalmak életében túlságosan csekély a játék súlya*.

Huizinga óvakodott attól, hogy ebből a következtetéséből kiindulva „meghirdesse” az archaikus játéktípusok „visszaállításának” programját. Megelégedett azzal, hogy érzékeltesse a letűnt korok gazdag játékvilága és a mai játékszegény valóság közötti feszültséget. Elmélete tehát *nem utópikus*, inkább *nosztalgikus* jellegű. Kétségtelen azonban, hogy normatív szemlélete magában hordozza azt a tendenciát, amely a játék „rehabilitálására” ösztönzi a nézeteivel azonosulókat. A *Homo ludens* befogadástörténete ugyanakkor azt mutatja, hogy Huizinga játékelméletének ebből a szempontból nem volt visszhangja. A témával foglalkozók számára mindmáig „kötelező” hivatkozni rá, egyszersmind azonban – úgy tűnik – álláspontját „illik” elutasítani is.<sup>4</sup>

Önmagában persze nem lenne baj, hogy egy, a század közepén alkotó történész-filozófus a „partvonalra szorul”. Az a tény viszont zavaró, hogy a *Homo ludens*t érő bírálatok túlnyomórészt Huizinga álláspontjának félreértésén alapulnak. Az archaikus társadalmak természetének pontos megértése nélkül, illetve annak bizonyítása nélkül, hogy ezek a társadalmi formák *nem rendelkeztek* a Huizinga által leírt jellemzőkkel, nem jelenthetjük ki, hogy „túl messzire ment”, amikor oly nagyvonalúan jelölte meg a játéktevékenység határát. Gondolhatjuk úgy, hogy mindazoknak az értékeknek, amelyeket a *Homo ludens* a játéktevékenységhez kapcsolódó jellemzőkként határoz meg, nincs jelentőségük a modern társadalmak számára. Megpróbálhatjuk bebizonyítani azt is, hogy az archaikus játéktevékenység elsorvadása után más tevékenységek is képesek (így például a sporttevékenység is) a Huizinga által „kulturátereemtőnek” nevezett értékek hordozására. A tudományos pon-

---

4 Allen Guttmann jól érzékeli, hogy Huizinga a *Homo ludens* megalkotásával a modern társadalmak alapvető jellegzetességeit támadja. Abban viszont téved, hogy ez a támadás a modernizáció romantikus elutasítását, a holland történetész konzervatív hitvallását tükrözi (Guttmann 1978: 80). Ha a Huizinga által leírt elkomolyodás, a kultúra játékelemeinek visszaszorulása valóban létező folyamat, ezen vajmi keveset segít a problémát jelző gondolkodók „lekonzervatívizása”. Jömagam úgy vélem, hogy Huizinga munkássága és egyéni kiállása – a *Homo ludens* keletkezési éve 1938! – századunk legjobb társadalomreformer hagyományai közé tartozik. A *Homo ludens* nem végállomásnak – még kevésbé vakvágánynak – kell tekinteni, hanem kiindulópontnak, amelynek alapján a 2000. év felé közeledve is érvényes kísérleti reformkoncepciók dolgozhatók ki. Ebbe az irányba tett lépésnek szántam például egyes korábbi tanulmányaimat (Tamásik 1992a, 1992b).

tosság követelménye pedig meg is követeli mindennek végiggondolását a Huizinga fölött ítéletet mondóktól.

Talán nem a véletlen műve, hogy a *Homo ludens* körül sűrű homály terjeng. Számталanszor tapasztalhattuk a tudomány történetében, hogy azokat a gondolkodókat, akik érzékeny pontra tapintanak, a kényelmet szerető „derékhad” egyszerűen az utópisták gyanús táborába sorolja, megtakarítva ezzel álláspontjuk továbbgondolásának munkáját.

## HIVATKOZOTT IRODALOM

- Bahtyin, Mihail (1982): *François Rabelais művészete, a középkor és a reneszánsz népi kultúrája*. Budapest: Európa Könyvkiadó.
- Barthes, Roland (1983): *Mitológiák*. Budapest: Európa Könyvkiadó (Mérleg).
- Böhme, Jac-Olaf, Jürgen Gadow, Sven Guldenpfennig, Jörn Jensen és Renate Pfister (1974): *Sport im Spätkapitalismus*. 2. kiadás. Frankfurt: LIMPert.
- Elias, Norbert (1971): The Genesis of Sport as a Sociological Problem. In *The Sociology of Sport. A Selection of Readings*. Eric Dunning szerk., 87–116. London: Cass.
- Elias, Norbert és Eric Dunning (1986): *The Quest for Excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Oxford–New York: Blackwell.
- Grastyán Endre (1985): *A játék neurobiológiája*. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Guttman, Allen (1978): *From Ritual to Record. The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press.
- Huizinga, Johan (1944): *Homo ludens. Kísérlet a kultúra játékelemeinek meghatározására*. Budapest: Athenaeum.
- Kew, Frank C. (1992): Game-Rules and Social Theory. In *International Review for the Sociology of Sport*, 27(4): 292–307.
- Snyder, Eldon E. (1991): Sociology of Sport and Humor. In *International Review for the Sociology of Sport*, 26(2): 119–131.
- Stone, Gregory P. és Ramon A. Oldenburg (1967): Wrestling. In *Motivations in Play, Games and Sports*. Ralph Slovenko és James A. Knight szerk., 503–522. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas.
- Tamásik Tibor (1992a): Eldönteni az eldönthetlent. Döntéshozatal és játék. In *Új Pedagógiai Szemle*, 2(2): 36–44.
- Tamásik Tibor (1992b): *A mágián innen, a ráción túl. Kísérlet kétes döntési problémák megoldására játékos módszerrel*. Budapesti Közgazdaságtudományi Egyetem, kézirat.