

Lépj előre egy mezőt!

A Gazdálkodj okosan! és a Monopoly világképéről

BEVEZETÉS

Az emberek saját képükre alkotott világait nevezük kultúráknak. E kultúrák (amelyeken itt most mindössze emberek tartós szokásait értjük), megkülönböztethetők, sőt, osztályozhatók aszerint, hogy az illető szokásokat milyen jellegű szabályok övezik. Ha olyan szokásokat veszünk tekintetbe, mint a táncstílusok, a vállalatirányítás rendszerei, a házassági vagy adófizetési szokások, a gyereknevelés, a történetmondás a regényekben vagy a hétköznapiak során, a közlekedési szokások a közutakon, a társadalmi mobilitás, az iskolai osztályozás, egy konferencia megszervezése, egy táncmulatság programja, egy oktatáspolitikai vagy a lakástakarítási szokások, e szokások jellemző módon altípusokra oszthatók aszerint, hogy a szokásrend az előíró-korlátozó tabuk, illetve szabályzatok mellett mekkora teret enged az improvizációnak, a megtűrt „szabálytalanoknak”, netán veszélynek, félreértésnek, avagy kommunikációs „zajnak”, a szabad kooperációnak, a szabad kooperáció-megtagadásnak, az ad hoc meg egyezésnek, a szabad önkorlátozásnak és a szabad szabályalkotásnak.

A játékok is csoportosíthatók e felosztás szerint. Az viszont, hogy a játékok szabályai, a játék menete és különösen a játékosok játékszabály-alkalmazási szokásai mennyire megengedőek a szabályalkotással, a játékosok ad hoc döntéseivel kapcsolatban, az sok mindent árul el a tágabb kultúra szabályairól és szokásairól. E tanulmányban a *Gazdálkodj okosan!* és a *Monopoly* társasjátékokat hasonlítjuk össze.* Rövid betekintést nyújtunk a két játék történetébe,

összevetjük a két társasjáték szabályait, következtetéseket vonunk le a két játék fizikai küllemének társadalmi üzeneteivel kapcsolatban, és végül néhány megállapítást teszünk arról, hogy milyen módon testesíti meg a két játék az őket körülvevő tágabb kultúra habitusbeli jellegzetességeit, azaz azt vizsgáljuk, hogyan jeleníti meg a *Gazdálkodj okosan!* a kádárizmus polgárképét, és hogyan teszi ugyanezt a *Monopoly* a liberális demokrácia polgárképével. Mindenekelőtt azonban rövid kitérőt teszünk a játékoknak a tágabban vett kultúrában betöltött általános szerepével kapcsolatban.

JÁTÉK ÉS KULTÚRA

E tanulmány fókuszából adódóan úgy véljük, elegendő, ha csak érintőlegesen utalást teszünk arra, hogy az antropológia, a szociológia vagy a pszichológia főárama mit tekint a játékok funkciójának. A gyermeki fejlődés során a fizikai-szellemi készségek megtanulásában, gyakorlásában, továbbá az elsődleges és másodlagos társadalmi szerepek elsajátításában és alkalmazásában hárul fontos szerep a játékokra. Itt az egyes szerepkészletek elsajátításán kívül a társas élet olyan alapstruktúráit is megtanulhatják, gyakorolhatják a gyerekek, mint a verseny, a viszonyosság, a szolidaritás, a szabálykövetés, az uralom, az ellenőrzés vagy a lázadás. Huizinga a *Homo Ludens*-ben kiemeli, hogy a játék formai jellemzői közt a legfontosabb mozzanat a játéknak az „igazi” életből való térbeli kiválása (Huizinga 1990: 28–29). Úgy véljük, e bizonyos teret értelmezhetjük metaforikusan is,

azaz a játék strukturálja, tagolja az életvilágot, megtanít a határok és a szabályok mint fogalmak értelmére. A játék megtanít arra, hogy az elkülönült élethelyzetekben más-más szabályok lehetnek érvényben, megtanítja az illető élethelyzetben fontos és lényegtelen dolgok közötti különbségtételt. (Ha például észreveszi a gyerek, hogy a fogócskában mások a szabályok, mint a szembekötősdiben, akkor e meta-tapasztalat révén következtethet arra, hogy ha nem akar paradicsomlevest enni, akkor nagymamának azt kell mondani, hogy azért nem akar enni, mert álmos, mert a jóllakottságra való hivatkozás nem hoz eredményt – nem úgy, mint nagypapánál, aki elhisz mindent.) A játék nemcsak térbelileg különül el, hanem (különösen az olyan szerencsejátékok esetében, mint a lottó vagy a totó) gyakran létrehozza saját időszámítását, ami alternatív realitásként működik az egyébkéntiek mellett. (A szerencsejátékok révén még a legkilátástalanab helyzetben lévőnek is van várnia valamire, amit tekintélyuralmi rendszerek észre is vettek: csakúgy, mint Óceánia proletárjai az 1984-ben, a felejtési kívánó magyar társadalom is nagy kedvvel vetette bele magát a lottózásba 1957-től.)

A játék célja a szabályokkal, tágabban a kommunikáció „ügyrendjével”, azaz lényegében a tudással kapcsolatos tudás, készségek és attitűdök elsajátítása, illetve gyakorlása, mint Trevarthen és Grant írják tanulmányukban: „Még a megállapított szabályokkal és célokkal bíró játékokat is azért játsszák, mert a játékosok szabadon választhatnak, hogy melyik szabályt követik és mikor melyik stratégiát alkalmazzák. Ebben a szabadságban rejlik az élvezet lényege, és a valaki mással való játék borzongató élvezete abban áll, hogy megpróbálunk belépni a másik játékos képzeletébe, és kitalálni, hogy mik lehetnek szándékai és stratégiái.” (Trevarthen és Grant 1986: 33) E gondolatot radikálisan viszi tovább a Nomic nevű társasjáték, ahol a „játék” nem más, mint a játékszabályok folyamatos kompetitív-kooperatív megváltoztatása. (Schmideg 1996) E játék rémséges mélységeire könnyen ráérezhet, aki végiggondolja, hogyan változtatja meg a barkochba játék menetét, ha azzal az apró szabálmódosítással élünk, hogy a válaszoló a kötelező igazmondást félretéve egyszer hazudhat a kérdezőnek.

A Monopoly és a Gazdálkodj okosan! Piaget kategorizációját követve, úgynevezett szabályjátéknak tekinthető, amelyben sokféle szabály összetett rendszerben immár stratégiák kialakítására készíti a játékosokat. E játékok kevésbé ösztönzik a primer kreativitást (amikor például maguk a fogalmak, tárgyak változtathatják meg jelentésüket), a szabályjátékok

az életkor előrehaladtával egyre jobban emlékeztetnek a szisztematikus munkavégzésre, e játékok alkalmasak igazán arra, hogy egyes játékosok jóformán verhetetlenek legyenek benne, és nem véletlen az sem, hogy többnyire ezek a játékok (sakk, kártya) maradnak fenn a felnőttkor során (Piaget 1978).

A Monopoly és a Gazdálkodj okosan! úgynevezett táblás játékok, melyek archetípusai több ezer éve bukkantak fel ázsiai kultúrákban. A játékkeret alkotó tábla egyszerre szimbóluma a rendezett univerzumnak, azaz a kozmosznak, a labirintusnak, és az emberi élet körforgásait megtestesítő körkörös utaknak (Moskovszky 1985). A táblás játékok őse az ugróiskolában keresendő (Endrei és Zolnay 1986), ugyanakkor a középkor egyik kedvelt táblás játéka, az úgynevezett libás játék során a játékosok a labirintus kockáin lépkedve már pénzt érő zsetonokat gyűjthettek, betérhettek a kocsmába (mint a Gazdálkodj okosan!-ban) és börtönbe is kerülhettek (mint ahogy az a Monopoly játékosaival eshet meg) (Haider 1985). E játékok „mentális alaprajza” ezen ősi motívumok alkalmazásával magától értetődő módon jeleníti meg a játékot (azaz az egyéni emberi létet) körülvevő tágabb társadalmi, gazdasági, politikai és kulturális univerzumot. Mindamelllett a táblás játékok a múlt században terjedtek el tömegméretekben, amikor a nyomdatechnika révén jó minőségű táblákat lehetett már gyártani (Moskovszky 1970). A Monopoly és a Gazdálkodj okosan! esetében úgy véljük, nincs szükség különösebben éles antropológus-szemre ahhoz, hogy lássuk, e játékok sallangmentes lényege a felnőtt világ szokásainak megismertetése, akkulturalizációs erőpróba, felkészítés a felnőtt életre. E meglehetősen kézenfekvő gondolat érdekes módon, előbb tűnt fel a játékkészítőknek, mint a játékok kutatóinak. Magyarországon már a Gazdálkodj okosan! sokadik generációját lehetett az üzletekben találni, amikor (Niedermüller Péter felhívása ellenére, miszerint a játék bizony, társadalmi tény), a játékokról szóló publikációk többnyire makacsul ragaszkodtak már elfeledett játékok (mint a libajáték), a népi kultúrából származó, azaz szintén kihalófélben lévő játékok (mint a cserépökröcskék vagy a csúfolódók) vagy pedig a felnőttjátékok (mint a sakk) leírásához, illetve elemzéséhez. Az Endrei–Zolnay-szerzőpáros kiváló könyvét és Vácsi Mária egy érdekes, de apró közleményét leszámítva, egy szóval sem emlékszik meg a játékirodalom jelen tanulmány tárgyáról (Niedermüller 1985), (Vácsi 1995).

Ha valaki kezébe vesz egy hatvanas évekből származó Gazdálkodj okosan! játékot, és nézegeti a já-

ték során elérendő javakat (a kádári modern idők félig-meddig elfeledett emblémáit), a Rakéta porszívót vagy a bőröndnyi méretű asztali rádiót, nem feltétlenül az az érzés fogja előnteni, hogy éppen valami több évszázados-évezredes hagyomány továbbörökítése ritka pillanatainak tanúja. A látszat ellenére ez mégis így van. A klasszikus nevelés célja a (nemes)ifjú világi erényekkel való felvértezése, hogy felnőttként méltó legyen a nemesi névre (később pedig, hogy híven szolgálhassa az államot) (Huizinga: 1990: 73) Ha jól megnézzük, a maga módján a Monopoly és a Gazdálkodj okosan! sem más, mint próbatételek sorozata, melyek célja, hogy a versenyző a felnőtt világ sikeres tagja legyen. Az igazi változás a reneszánsz neveléshez képest, hogy míg akkor a nevelés (a játék) célja az erény elérése volt, mára a siker átvette az erény helyét, pontosabban: ma a siker a legnagyobb erény.

A MONOPOLY TÖRTÉNETE ÉS SZABÁLYAI

„A Monopoly legfőbb szabálya a pénzgyűjtés. Sok pénzé. Ha sikerül monopolizálnia a tábla mezőit, akkor igazából már jó úton van a győzelem felé.”

James' Monopoly Page

Mint arról az ezen idézet forrásául szolgáló Monopoly website beszámol, 1935-ben Charles Darrow, egy munkanélküli mérnök kereste fel a Parker Brothers-t a Monopoly ötletével, melyet ők első látásra a játék 52 „alapvető hibája” miatt elutasítottak. Azóta több mint 80 millió Monopoly-t adtak el a világ 27 országában, a játékot 15 (szerintünk még annál is több) nyelven adták ki. Az amerikai Monopoly tábláján az utcanevek Atlantic City-ből származnak, az ausztrál verzió londoni utcaneveket mutat. A magyar nyelvű Monopoly utcanevei számára fővárosi és vidéki nagyvárosok belterületeinek (presztízzsel bíró) utcái-tereit kölcsönözték nevüket (például Dunakorzó, Dobó tér, Dóm tér). Minden játék 15.140 dollárnyi játékpénzzel van ellátva (ha a játék során a Bank kifogy a készpénzből, akkor a bankos rajzolhat pénzt). A Monopoly kiadója, a Parker Brothers (a Hasbro a tulajdonos), évente több mint kétszer annyi játékpénzt nyomtat, mint az USA pénzverdéje, a U.S. Mint.

A Monopoly játékosainak száma 2–8 lehet, ülnek egy tábla körül, amely egy város szimbolikus képét mutatja utcákkal, telkekkel, vasutakkal, melyek 50 mező formáját öltik. A játékosok 1.500 dollár összeg-

gel kezdik a játékot (a magyar Monopolyban ez 15 ezer forint). E városban, azaz a mezőkön haladnak körbe-körbe a játékosok a kockadobások révén. Ha eladó a mező, ahová éppen léptek, megvehetik azt egy meghatározott összegért, ha már másé a terület, bérleti díjat kell ekkor fizetni. Meghatározott feltételek teljesültével (melyeket befolyásolhatnak a játékosok) egyes telkek értékesebbek lesznek, mint a többi, ami azt is jelenti, hogy a bérleti díj is magasabb lesz ott. A játékosok sorsát a kockadobásokon kívül a szerencsekártyák és a meglepeteskártyák is befolyásolják, amelyeket akkor kell húzni, ha a játékos bizonyos mezőkre lép. A játékosok olykor „fizetést” kapnak, továbbá egymásnak fizetik (a többnyire egyre növekvő) bérleti díjakat. Ha valakinek elfogy a pénze, kiesik a játékból. Aki utoljára marad a játékban, az a nyertes.

A GAZDÁLKODJ OKOSAN! TÖRTÉNETE ÉS SZABÁLYAI

A játékos lehet takarékos és előrelátó, de lehet könnyelmű is. A szerencse néha előnyösebb helyzetbe hozza társainál, de ha ez nem párosul ésszerű beosztással, könnyen lehet mégis utolsó.

A Takarékoskodj! szabályából

Attól a meggyőződéstől vezetve, hogy a játék komoly dolog, 1952-ben minisztertanácsi határozat intézkedett a forgalomban lévő játékok felülvizsgálatáról, a későbbiek során játéktervezési pályázatokat írtak ki, mely kiírások bátorították a tervezőket olyan játékok kitalálására, amelyek (többek között) népszerűsítik a mezőgazdaság szocialista átszervezését vagy felkeltik az emberekben a Szovjetunió szeretetét. (Kérész 1995: 40) A játék első változata a Gazdálkodj okosan! volt, amelynek több verziója is született. A később kiadott Takarékoskodj! szabályaira nézve szinte teljesen megegyezett a Gazdálkodj okosan!-nal. Megelőlegezve valamelyest a következő szakaszban foglaltakat, a magyar boltokban fellelhető, gazdálkodással kapcsolatos táblás játékok elmúlt öt-hat évtizedes története kísérteties pontossággal tükrözi az időszak politikai változásait. Röviden és durván, a negyvenes évek végén a magyar kiadású Monopoly eltűnt a játékboltok polcairól, a klasszikus sztálinizmus idején nem találkozhatott a vásárló efféle játékokkal, a hatvanas–nyolcvanas évek Gazdálkodj okosan! és Takarékoskodj! játékaiiban egyre több (bár így is szigorú határok között tartott) manőverezési lehetősége volt a játékosoknak

**MB
GAMES**

8 éves kortól
2-4 játékos részére

**A pénz,
a hatalom és
a siker játéka**

Építs ki egy nemzetközi szállodaláncot ... és lásd vendégül ellenfeleidet luxus hoteljeidben.

Minél előbbel költenek, annál gyorsabban gyarapodhatsz!

Költheted a pénzt, építhetsz szállodákat, egy vagyont kereshetsz ... és veszíthetsz el egy óra alatt!



a játék során, és a megszerzendő fogyasztási javak is egyre kevésbé tartoztak az állami redisztribúció körébe (Váci 1995). A nyolcvanas évek végén pedig megkezdődött a Gazdálkodj okosan! capitaly-zalódása, a játék mezőin felbukkant a McDonald's, és hogy a kör bezáruljon, a kilencvenes évek elejétől ismét lehet kapni magyar kiadású Monopolyt.

2–7 játékos lehet a Gazdálkodj okosan!-nak, akik bábuikkal kockadobások révén haladnak körbe-körbe egy a Monopolyra emlékeztető táblán. A játék során a résztvevők különböző módokon pénzhez jutnak (nyeremények vagy „fizetés” útján), e pénzt meghatározott mezőkön lakásra, lakásfelszerelésre, autóra és nyaralóra költhetik, s az a játékos nyer, akinek elsöre sikerül összeszedni e javak egy meghatározott mennyiségét.

A KÉT JÁTÉK ÖSSZEGETÉSE

A két játék közötti legszembeötlőbb különbség, hogy míg a Monopolyban a pénzszerzés területén versengenek a játékosok, addig a Gazdálkodj okosan!-ban a pénzköltésben kell jeleskedni. A pénzkeresésre való egyetlen utalás a régi Gazdálkodj okosan!-ban a startmezőn látható impozáns vasgyár (bár e megkülönböztetett pozíció valószínűleg a termelésnek a többi szociális szférához képesti primátusát volt hivatott kifejezni), az ÓZD feliratot a modernitás másik ikonjának, a gőzmozdonynak a füstje lengi körül, mindamellett az összes többi kockán már csak a fogyasztásra, illetve a szabadidőre történik utalás. (A szerencsekártyák között van egy-kettő, amelyik utalást tesz a Békekölcsonre vagy munkahelyi újítási díjra, de ezen tételek is inkább elköltendő pluszjövedelem-értelmükben szerepelnek a játékban.) A Monopoly és a Gazdálkodj okosan! közötti különbség (pénzkeresés kontra pénzköltés) alapjául az szolgál, hogy a míg a Monopolyban a balszerencse és/vagy a nem megfelelő stratégia választása okán könnyen megtörténhet, hogy a játékosnak elfogy a pénze és nem marad pénzzé tehető vagyontárgya (azaz csődbe megy), ehhez kapitális mértékű balszerencse kell a Gazdálkodj okosan!-ban, gyakorlatilag sose történik meg. Tekintettel arra, hogy a Gazdálkodj okosan! győztese az, aki először gyűjti össze a lakás-kocsi-nyaraló stb. javakat, ezért az egyetlen stratégia a játékban az, hogy (egy minimális összegű készpénzt félretéve) amihez hozzájut a játékos, azt

rögtön meg kell vásárolnia. E tény rendkívül fontos következményekkel jár, ugyanis ez azt jelenti, hogy a Gazdálkodj okosan!-t lényegében egy primitív számítógép-programmal is le lehet játszani, mivel a kockadobás (és annak különböző következményei) az, ami automatikusan irányítja a játékosok sorsát és így a játék kimenetelét is; az nyer, akinek a legnagyobb a szerencséje. A Monopoly kimenetelét is erősen befolyásolja a kockadobások által meghatározott sors, azonban (a játékosok tapasztalatától függetlenül) a játék kimenetelét 10–50 százalékban az határozza meg, hogy milyen befektetési döntéseket hoztak a játékosok a játék során. (Ha ez nem lenne így, nem olvashatnánk sokszoros Monopoly-bajnokokról az Interneten.)

A két játék szabályaiból adódó másik jelentős különbség, hogy (visszatérve valamelyest a Bevezetőben elmondottakhoz), míg a Gazdálkodj okosan! fogaskerékszerű játékméletében semmilyen interakció nincs a játékosok között (mindenki csak a mindenható banktól kaphat bármit és csakis a banknak fizethet), addig a Monopolyban felfedezhető olyan, a szabályok által leírt formális interakciók, mint az árverésen való versengés, a telkek egymás közötti adásvétele, alkalmanként (a bérleti díj megszabásánál) a játékosok díjmeléssel azt a társukat sújthatják, akit akarnak, és ha van a börtönből való kiszabadulásra jogosító kártyájuk, azt is annak adhatják el, aki nekik tetszik. Mindezeket a lehetőségeket a Monopoly formális szabályai engedik meg/írják elő. Tekintetbe véve a vagyonyűjtési stratégiákat (ki melyik mezőn fektet be) és az előbb említett interakciók adta lehetőségeket, viszonylag nagy terük van a játékosoknak időleges informális szövetségek kialakítására, amikor ketten-hárman hallgatólagosan összefogva, kis szerencséivel megfékezhetik azt, akinek „túl jól megy”. Efféle stratégiákra a Gazdálkodj okosan!-ban semmi lehetőség nincs, az egyetlen stratégia (amennyiben ezt annak nevezhetjük egyáltalán) az, hogy mindenki ül szépen és vár a sorára, hogy dobjon valami szerencsésset. Másik különbség a két játék között, hogy míg a Gazdálkodj okosan!-ban semmi nem múlik a játékosok intelligenciáján vagy figyelmén (annak az egyszerű szabálynak az elsajátításán kívül, hogy ha valaki meglát valamit, vegye meg gyorsan), a Monopolyban nyerhet vagy veszíthet a játékos, amikor arról kell döntenie, hogy milyen formában adózik (némi fejszámolás kell ehhez), továbbá, csak akkor jár bérleti díj a bérbeadó játékosnak, ha ő azt kéri az ő mezőjére lépőtől; ha „elalszik”, nem jár neki labkér. Harmadik (valame-

lyest spekulatív) különbség a két játék között, hogy (némileg az előzőekből adódóan), míg elméletileg a Monopolyban játszhat a saját maga érdekei ellen (úgymond betlire) a játékos, a legnagyobb tragédia, ami történhet egy öngyilkos-stratégiát folytató Gazdálkodj okosan!-játékkal, hogy vagyontárgyai ugyan nem lesznek, de ekkor biztos, hogy tokáig ül a készpénzben. A Gazdálkodj okosan!-t és a Monopolyt összevetve szembeötlő különbség, hogy csak az utóbbiban van börtön. Ez azonban talán érthető, hiszen a kádári konszolidációt megjeleníteni kívánó játékba börtönmezőt tenni lényegében kimerítette volna az akasztott ember házáról és a kötélről szóló népi bölcsességben foglaltakat. A legnagyobb bűn, amit elkövethetett az ember a Gazdálkodj okosan! régebbi változatában, hogy szemetelt az utcán (10 forint büntetés járt érte).

A Monopoly és a Gazdálkodj okosan! vilásképe eléggé pontosan megjelenítik a liberális demokrácia, illetve a kádárizmus társadalmi interakcióinak alapmintázatát. E mintázatok megmutatják, mit várhat el a polgár a többiektől, megmutatja, mitől jut előre valaki az életben, miben áll a verseny lényege, az élet mely területe különített el a verseny számára, mely életszférák függetlenek a versenytől és legfőképpen, miben mutatkozik meg a hatalom természete az illető társadalomban. A Monopoly mezőit és kártyáit tanulmányozva mindenekelőtt azt tanulhatjuk meg, hogy mit neveznek az angolszász világban privacy-nak. A játék legnagyobb része az üzleti cserebere világában zajlik, a játékosok adnak-vesznek, mindamelllett a játékosok privát élete, személyes szokásai és szabadideje iránt teljes érdektelenséget mutat a játék. A Monopoly szerencsekártyáit áttanulmányozva láthatjuk, hogy a kártyák többnyire az üzleti élet eseményeit jelenítik meg (adóvisszatérítés, részvényosztalék, betétkamat, biztosítási hátralék), a magánszféra legtöbbször kiadások vagy bevételek formájában jelenik meg (öröklés, magániskola költségei, kórházi számla). A szépségversenyen elért második helyezés (és az ezzel nyert bevétel) is már kilépésnek tekinthető a magánszférából, és még az olyan, kimondottan privát öröm, mint a születésnap is oly módon jelenik meg a játékban, hogy a születésnap-kártyát kihúzó játékosnak a többiek fizetnek ajándék gyanánt. (Érdekes módon a Gazdálkodj okosan! és a Monopoly szerencsekártyái között is megtalálható a rejtvénypályázaton szerzett bevétel. E sokatmondó egyezés okára nem sikerült rájönnünk.)

A Monopoly előbbieken jellemzett privátszféra-

mentességéhez képest ellentmondásnak tűnhet az olyan „magánbűnök” végrehajtása, mint az ittas vezetés vagy a gyorsajtás. Azonban észrevehetjük azt is, hogy e bűnök attól lettek bűnök, hogy (nyilvános) jogi következménye lett e kihágásoknak. A Gazdálkodj okosan!-ban ezzel szemben a (nyilvános) játékterre kerül, ha a játékos egyáltalán beteszi a lábát egy mulatóba, mint mondja a Gazdálkodj okosan! egy szerencsekártyája: „*Mulatni szeretnél? Nos tessék! Lépj a 9-es mezőbe és fizess 800 Ft-ot!*” A 9-es mező leírása a játékszabályban meg is indokolja, miért tesz helytelen dolgot a dolgozó: „*Túlzottan belemerültél a mulatozásba. Ez felboríthatja háztartásodat és kevesebb pénzed jut a takarékbba.*” Ha poharat emel a dolgozó a szájához, így hangzik az ítélet (1-es mező): „*Beléptél az Italboltba, fizetsz 400 Ft-ot. Ez könnyelműség, ilyen csak részeges ember tesz, hogy első útja az Italboltba vezet.*” Hasonlóan zord stílusban utasít e játék az éttermi élvezetekre. „*Ma étteremben vacsorázol. Lépj a 25-ös mezőre és fizess 40 Ft-ot!*” Azonban a Gazdálkodj okosan! nemcsak büntet(ve tilt), hanem meg is mutatja az élvezetek helyes irányát a szocializmusban: „*Megtekinted a Nemzeti Galéria gyönyörű kiállítását.*”; „*A sport szórakozás, egészség.*”; „*A film tanít, szórakoztat. Nézd meg a legújabb filmet és fizess 10 Ft-ot.*” A 36-os mező leírása még a műsornaptár fásasztó böngészésétől is megkíméli a kultúrára szomjas dolgozót: „*Megnézted a Diótörő balettet az Operában, fizess 50 Ft-ot.*” Hasonlóképp intézkedik a Gazdálkodj okosan! a helyes újságolvasási szokások dolgában: „*Fizess elő a »Népszabadság« napilapra.*” Jóllehet magányos időtöltést is ajánl a Gazdálkodj okosan! („*Olvass! Az olvasás kellemes, hasznos, olcsó szórakozás*”), mindamelllett észrevehetően preferálja a csoportos szórakozást, például a „*Meglátogatód fővárosunk kedvenc állatait az Állatkertben*” utasításban észrevehetjük, hogy még a „kedvencség” is a kollektív fogalom a játék számára. (Ezen utasítások fényében a Takarékoskodj! játék neve megítélésünk szerint meglehetősen orwellire sikeredett, ugyanis a játékban egyetlen alkalmat sem keríthet a játékos arra, hogy szabadon dönthesen arról, hogy ő most bizony fütyül a takarékoskodásra, és pénzt ezután italra, nőkre/férfiakra, szerencsejátékokra, autókra, szórakozásra vagy utazásra költi. A Gazdálkodj okosan!-ban csak akkor lehet dorbézolni, ha a dobókocka úgy dönt, és a játékos megtelepedik a Mulató vagy Italbolt mezőkben.) Mondanunk sem kell, a Monopoly számára az előzőekben érintett élethelyzetek masszívan a magánélethez tartoznak, azaz nem szerepelnek a játékban.

SZOCIALISTA FOGYASZTÁS

▲... Bizony az életszínvonal-politikára nehezedő tömegnyomásnak nem egy olyan elemét lehet felfedezni, amelyet a jóléti ideál szocializmustól idegen és reális lehetőségeinktől távol álló eszmék általi manipuláltságára vezethetünk vissza. ... A jóléti ideál torzulásának forrásait a mai körülmények között a *kispolgári* hatásban találjuk. A torzulás hármas eredetű:

– a felszabadulás előtti, az úri életformát utánzó kispolgárság életideálja néhány vonásának továbbélése. Ez különösen a deklasszált rétegek idősebb nemzedékénél, valamint vidéken figyelhető meg;

– a szocialista társadalom pórusaiban utóvirágzásnak indult a kispolgárság »felső« (közkeletű elnevezéssel éve »nagymenő«) rétegeinek kisugárzása a dolgozó rétegekre;

– a fejlett tőkésországokból »importált« életideál, a »fogyasztói társadalom« illúzióinak kisugárzása a szocializmusban kialakulófélben lévő életformára.” (Kozma 1979)

A *Gazdálkodj okosan!* és a *Takarékoskodj!* egymás után sorjázó variánsai, afféle gulyásmonopolyként, lassan, de biztosan jelenítették meg a kádári társadalompolitika és annak egyik lényeges következménye, a kispolgárosodás alakulását is. A játékok egyes verzióinak összehasonlítása során nem hagyatkozhatunk egyértelmű változási folyamatokra, a játékok olykor látszólag ellentmondásosan tükrözik a hatvanas–hetvenes évek társadalompolitikai változásait, azonban éppen hogy ezen ellentmondásosság jeleníti meg pontosan a társadalom és a politika változásait. Érdekes következtetésekre ad ugyanis alkalmat, ha például összehasonlítjuk a régebbi és az újabb *Gazdálkodj okosan!* lakásbelsőit és magukat a játékozókat (a játék e két verziója nagyjából az ötvenes évek és a hetvenes évek életvilágát reprezentálja). A régebbi verzió lakásában (amely még a pre-televíziós korszakban született, ugyanis nincs benne tévé), meghökkenve láthatjuk, hogy (szégyenlősen bár), de bizony ott lapul az egyik fal mentén egy kisebb kandalló, a kandallópárkányon két gyertya, a falon festmény, a polcokon pedig földgömb, vázák és kisplasztikák, azaz ha romjaiban is, de a kommunista hatalomátvételt átvészoló, egykori középosztályi intelligenciából haladó értelmiségivé átvedlett rétegek lakókörnyezetére ismerhetünk (az egyik szekrényfiókban talán még egy békebeli Monopoly is lapul). Az ő életstílusuk, lakó-

környezetük, fogyasztási szokásaik az ötvenes–hatvanas években még megjelenítették a két világháború közötti középrétegek életmódjának számos elemét. Amennyiben lakásuk nem vált a világháborús dúlás áldozatává, lakásukban megtalálhatók voltak a harmincas évek lexikonjai, hanglemezei és detektívregényei, és ők voltak, akik harmincas évekből származó Baedekerükkel és negyvenes évekbeli Leicájukkal nekifogtak Itália (újra)felfedezésének a hatvanas években (a *Takarékoskodj!*-ban ez 16 ezer forintba került személyenként). Jóllehet az értelmiség e rétege számára életmódja, illetve kulturális és gazdasági helyzete elitpozíciót biztosított, az általuk megjelenített kulturális szokások nem váltak szerepmintává a hatvanas–hetvenes évek kispolgárisodó középrétegei, a „kádári középosztály” számára, mint arról meggyőződhetünk a *Gazdálkodj okosan!* újabb verziója láttán. Az első szemmel látható különbség az olyan ócskaságok eltűnése, mint a kandalló, a gyertyatartók, a festmény vagy a földgömb. A másik különbség, hogy míg a régi kiadásban 14 könyvespolcra 9 polcnyi könyv jutott, addig az újabbban ugyanannyi könyvespolcra már csak 4,5 polcnyi, viszont cserébe ott sorakoznak a polcokon a hetvenes évek individualizált technikai újdonságai, a hordozható világvevő rádió (amivel strandra lehetett menni, szemben kazal-méretű varázsszemes társával, melyet a család ült körül), a fényképezőgép, a telefon és egy egyértelműen printernek látszó készülék, amely (több véleményt figyelembe véve) lemezjátszónak valószínűsíthető. Míg a régebbi variáns napalijában találhatunk valamiféle szociálistér-kezdeményt a három egymás felé fordított variafotel és a közöttük elhelyezkedő dohányzóasztal formájában, addig az újabb variánsban egyetlen efféle bútordarabot láthatunk, egy csövázás, hengeridomokból álló, bőrből készült ülő-fekvőalkalmatosságot. A hetvenes évek lakása már leplezetlenül hedonista a korábbi korszakéhoz képest, a bútorok összetételéből és elrendezéséből arra is következtethetünk, hogy netán egyedülálló dolgozó hajléka, szemben a régebbi *Gazdálkodj okosan!* nyilvánvaló családi fészkeivel (varrógép, körberakott fotelok stb.). Az új *Gazdálkodj okosan!* kényezteti a játékozót, a játéklakást szemügyre véve láthatjuk, hogy a játék világképében a test már nemcsak a tudatos dolgozó porhüvely, hanem kényeztetni való jószág. Személyes pipeszereket láthatunk a fürdőszobában, a lakás jelképes közepén a már említett csövázás bőrhencser áll, külön sportszobát is találhatunk a lakásban (kiemelendő, hogy itt a munkásizmok dagasztására al-

kalmas expander mellett egy teniszütőt is felfedezhetünk), és feltűnően sok zöldnövény van a könyvespolcokon.

Érdekes további ellentmondásra bukkanhatunk a *Gazdálkodj okosan!* két kiadása összehasonlítása során. A játék (előbb említett) nyilvánvaló gulyásmonopolyzálódása alapján arra következtethetnénk, hogy az újabb játék fokozottabb mértékben és konzisztenciával jeleníti meg a hatvanas–hetvenes évek fokozódóan emancipálódó szabadidejét, privátéletét és személyes fogyasztását. Azonban ez nem feltétlenül van így. A régebbi *Gazdálkodj okosan!* táblájának stílusa (tipográfia, grafika) sok helyütt emlékeztet a háború előtti reklámgrafikák világára. A 12-es mező Állatkert feliratán az art deco, a 34-es mező Galyatető feliratán a Bauhaus hatása fedezhető fel, a 24-es mező kis cukrásza a híres Unicum-reklám pikolófiújának tekintetével sandít a játékosra, míg a 25-ös mező pincérének tekintete az Orion-rádió reklámférfiainak acélos arckifejezését idézi. A közlekedési eszközök és a lakásbelső grafikai megjelenítésében az eltúlzott mélységi perspektíva az ötvenes évek Amerikájának optimista száguldását, lendületét jeleníti meg. Hasonló benyomást keltenek a játéktábla harsány színei is. A *Gazdálkodj okosan!* későbbi kiadása és a *Takarékoskodj!* már egy jóval óvatosabb, kevesebb dekadenciát sugalló fogyasztást jelenítenek meg. Ez mindenekelelt a játék grafikai küllemén látszik, eltűnt a tábláról a vad zöldesfekete és az önkívületben játszó dzsesszdobos, eltűntek a *Megáll az idő* világát idéző mély perspektívák és lendületes vonalvezetésű feliratok. A már említett új fogyasztói javak (televízió, táskarádió, automata mosógép) egy jóval józanabb, úgymond felelősségteljesebb fogyasztás kontextusában jelennek meg a hetvenes években. Az új *Gazdálkodj okosan!* játékosai már jó pontot kap, ha segíti az idősebbeket vagy sikeresen számol be a biztonságos kerékpárhasználat szabályairól, Makk Marci pedig dupla kockadobással jutalmazza a rendszeres tisztálkodást. A hetvenes évek (javakat tekintve ugyan gazdagabb) lakásbelsőjének majdhogynem kétdimenziós megjelenítése valamiféle akvárium csendet és mozdulatlanságot sugall. A játék különböző kiadásainak összehasonlításából adódó észrevételeket úgy véljük, jellemző módon tükrözi a szakasz mottójával választott terjedelmes idézet. Míg a korábbi *Gazdálkodj okosan!* egy látványosan depolitizált világot, a fogyasztásnak az (olykor kimondottan felelőtlen) élvezetekre alapozott felfogását jeleníti meg, az újabb *Gazdálkodj okosan!* több privát szabadsággal és kevesebb bele-

szólással a „bank” részéről ugyan (pl. az Italtolt-mező), de mégis „felelősségteljesebb”, „szocializáltabb” fogyasztást mutat. A korábbi *Gazdálkodj okosan!* látványos mézesmadzagjaihoz képest jóval több materiális juttatást kaphatnak a játék későbbi kiadásának játékosai, ugyanakkor a megjelenített több személyes szabadság jóval több önkontrollt is feltételez a fogyasztó (játékosok) részéről.

JÁTÉK ÉS HABITUS

Mint a szabályjátékok közül sokan, az e tanulmány által szemügyre vett játékok is a „kinti élethez” fontos, meglehetősen pontosan meghatározott tudáselemek és készségek megtanulását, illetve gyakoroltatását célozzák. Ezt úgy teszik, hogy a játék (főként a szabályok által kifeszített) alapstruktúrája modellezi a (felnőtt) életben előforduló főbb viszonyokat, illetve interakciókat. Ezen interakciók, illetve viszonyok természetesen csak elemi formában jelenhetnek meg, hisz nem szabad elfelednünk, egy játék ideje nem haladja meg a néhány órát, és a játékosok száma is korlátozott. A játék maga elemi formája így csakis számmal megjeleníthető javak gyűjtését teszi lehetővé, azaz nem tud megjeleníteni hosszú távú stratégiák révén gyűjthető szimbolikus javakat. A *Monopoly* „metaüzenetét” az egyébként étellel kapcsolatban a játéknak az a szabálya jeleníti meg leginkább, hogy a játékosok (jöllehet meghatározott szabályok szerint), de mégiscsak egymásnak adják a bérleti díjakat, így ami az egyiknek bevétel, az sokszor a másiknál jelentkezik kiadásként. E szabály maga egyszerű és pontatlan módján bár, de mégiscsak a klasszikus liberális morálfilozófia fontos üzenetét jeleníti meg, miszerint ahogy mindenkinek mindenekelelt saját magára kell számítania, úgy ezt ugyanakkor el is várhatja mindenki mástól. (Jellemző, hogy ennek a tételnek már csak a Disney-verziója vált közkinccsé kultúránkban, miszerint mindenki mindenkinek farkasa, az pedig méginkább jellemző, hogy e főnti tételt megjelenítő angol kifejezésnek (self ownership) még hozzávetőleges megfelelője sincs a magyar nyelvben.) E viszonyrendszer megfelelőjét a *Gazdálkodj okosan!*-ban a játékosok (stratégiának) totális elszigeteltségében találhatjuk meg, amikor is a versenyzők (a *kaparj kurta!* szólásmondásban foglaltaknak megfelelően) semmit nem adnak egymásnak és senkinek sincs semmije, amit ne a mindenható banktól kapott volna. Szemben a

Monopoly döntéseket végrehajtó, befektető (azaz kockázttató) játékosaival, a Gazdálkodj okosan! játékosai még ha akarnának sem tudnak a játékban kockázttatni; a játékos dolga, hogy betöltse a sorsot, melyet a kocka mért rá. A Monopoly fontos szabálya, hogy a játékosok egymástól nem, hanem csak a banktól kölcsönözhetnek pénzt (talán mondani sem kell, hogy a pénzkölcsönzés ideája fel sem merül a Gazdálkodj okosan!-ban). E megszorítás oka valószínűleg az, hogy (jóllehet a játék érdekesebb lehetne, ha a játékosok meghatározott kamatra és lejáratra kölcsönözhetnének egymásnak) azonban így a kívánatosabbnál nagyobb tér nyílna a játékosok közötti kooperációra. Így két, valamennyire tőkeerős játékos kölcsönös hitelek útján történő kooperációja kis szerencsével rövid úton eltakaríthatja a többi játékost az útból, hogy aztán kettőjük között dőljön el a játék, és talán épp ezt nem akarja a Monopoly. Némi kérdezősködés után arra a következtetésre jutottunk, hogy a két játék valóságos játékmenetében is megmutatkoznak e fenti különbségek. Míg a Monopoly nyitottabb a szabályok megváltoztatására (a profik csinálták is), a Gazdálkodj okosan!-ban erre nincs túl sok mód (az egyetlen deviancia, amelyről hallottunk, az az volt, hogy a játékosok kollektíve megegyeztek, hogy mindenkinek felemelik a „fizetését”).

A két játéktípus összehasonlítása során szembevetülő a két játék „ideje” közötti különbség. A Monopoly-játékos stratégiája (alkalmazkodás a változó helyzethez) a váltakozó szövetségesek és ellenfelek révén többféle időt feltételez párhuzamosan, illetve egymást követően. Elkülönül a passzív várakozás ideje a befektetés idejétől, illetve a befektetés learatásának idejétől, a Monopolyban van értelme bizonyos dolgokkal sietni, értelmes dolog ugyanakkor a kivárás is adott esetben. Ezzel szemben a Gazdálkodj okosan! játékosának ideje homogén és lineáris, a játékosok lényegében sorban állnak a szerencsért, és az nyer, akinek a legtöbb jut belőle; nincs ok sietségre és nincs ok félni az elkéséstől: a siker szerencse és türelem dolga. E tekintetben úgy véljük, a Gazdálkodj okosan! (talán szándéktalanul), de kísérleties pontossággal modellezi a Kádár-korszak életvilágának domináns időképzetét (és így polgárstratégiáját is). Mint ahogy azt részletesebben kifejtettük egy a Kádár-korszak időképzeteit is érintő tanulmányunkban, a reálbérek masszív növekedése, a politikának a mindennapi életből való valamelyest eltűnése, az egymást generáló fogyasztási ciklusok a tartós fogyasztási javak területén (és a részletre

vásárlás tömeges jelensége) a Kádár-rendszer mint temporális entitás létrejöttét eredményezték, amely a rendszer részleges és tökéletlen legitimálódása kulcsmomentumának bizonyult. Így fogalmaztunk:

„Az intézmények legértékesebb tulajdonsága, hogy folytonosságot, történetiséget adnak a velük együttműködőknek. Ez az állítás azoban meg is fordítható, és mondhatjuk azt, hogy az egymással összefüggő megfontolások, amelyek hosszú távú terveket, meggondolásokat, illetve célokat tartalmaznak (mint például egy karrier latolgatása vagy a család jövőjének tervezgetése) intézményekként kezdenek viselkedni az emberek gondolkodásában. A tervezgetés, illetve a tervek egyes elemeinek megvalósítása metafizikus biztonságtudatot kölcsönöz az egyénnek, és a fogyasztás révén elősejlt jövőképek, tervek, a (vonzó) jövő otthonossága volt a Kádár-rendszer részleges és tökéletlen legitimáltságának kulcsa. Újdonságszámba ment, hogy lehet egyáltalán terveket szőni, az pedig a magyar társadalomtörténetben először esett meg, hogy nagy tömegek számára kimondottan értelmes, haszonnal járó foglalatosság volt a jövő latolgatása.” (Hammer és Dessewffy 1997)

Az ezen otthonos jövőbe való bejáratot a várakozás képezte. (A korszak jellemző intézménye, a boltok előtti sor nemcsak azt jelenti, hogy nincs valamiből elég, hanem azt is, hogy valószínűleg lesz.) Csakúgy, mint a Gazdálkodj okosan!-ban, a klasszikus Kádár-korszakban (némileg általánosítva) az előrejutás az életben türelem és szerencse dolga volt. Ma a Monopoly számunkra legvégzetesebb tulajdonsága, hogy azt tanítja meg, hogy az előrejutás követelménye a mások fejével való gondolkodás képessége, azaz a Monopoly legfontosabb üzenete a kooperatív/versengő attitűdök erősítése révén az, hogy az előrejutás a társadalomban nem lehetséges az illeszkedés szabályainak elsajátítása, a csiszolódás, a szabályoknak maguknak is a csiszolása, finomítása, és végső soron a szabályok alkotása nélkül. Bourdieu nyomán mondhatjuk, hogy a Monopoly a nyertesek habitusát terjeszti, akármik legyenek is azok. A habitus (amelynek magyar megfelelője talán az lehet, hogy annak a képessége, hogy az ember tudja, hogy egy adott élethelyzetben mire megy ki a játék, mitől döglök a légy) révén képesek az emberek a maguk javára fordítani egy kétes kimenetelű helyzetet. (Bourdieu és Wacquant, 1991) A Gazdálkodj okosan! csodaváró, illeszkedésre képtelen, elszigetelt vesztesei pedig dobálják a kockát és szidják a szerencsést vagy azt, aki nem tud „beilleszkedni”.

Jegyzet

* A Gazdálkodj okosan! névvel egy egész játékcsoportot jelölünk, a későbbiek során a megfelelő alkalommal megteesszük a megfelelő megkülönböztetéseket a játék különböző típusai és egy típuson belüli variánsaival kapcsolatban.

Irodalom

P. Bourdieu – J. Wacquant: Invitation to a Reflexive Sociology. In Bordieu, Pierre és Wacquant, Loïc (1991): *An Invitation to Reflexive Sociology*. Chicago: The University of Chicago Press.

Endrei, Walter és Zolnay, László (1986): *Társasjátékok és szórakozás a régi Európában*. Budapest: Corvina.

Haider, Edit (1985): A „libajáték”. In *Forrás*, 17/10, 1985. okt. 24–27.

Hammer, Ferenc és Dessewffy, Tibor (1997): A fogyasztás kísértete. In *Replika* 1997/június (megjelenés alatt)

Huizinga, Johan (1990) (1939): *Homo Ludens*. Szeged: Universum Kiadó.

James' Monopoly Page: <http://www.su.swin.edu.au/~wazza/james/monopoly.htm>

Kérész, Gyula (1995): Játéktervező Intézet 1953–1957. In *Magyar Iparművészet*, 1995/5–6: 33–34.

Kozma, Ferenc (1979): *Jólét szocialista módon*. Budapest: Kossuth.

Maskovszky, Éva (1970): „Gyermeki játékok”. *Vezető a Magyar Nemzeti Múzeum gyermekjáték-történeti kiállításához*. Budapest: Magyar Nemzeti Múzeum.

Maskovszky, Éva (1985): Játék és világkép. In *Forrás*, 17/10, 1985. okt. 3–14.

Piaget, Jean (1978): *Szimbólumképzés a gyermekkorban. Utánzás, játék és álom; a kép és ábrázolása*. Budapest: Gondolat.

Niedermüller, Péter (1985): Játék és kultúra. A néprajzi megközelítés lehetőségei. In *Forrás*, 17/10, 1985. okt. 41–50.

Schmideg, Ádám (1996): A világ legváratlanabb játéka. In *Allegro*, 1996/1.

Trevarthen, Colwyn és Grant, Fiona (1986): Gyermekjátékok és a kultúra teremtése. In *Nem csak munkával él az ember. A nem létfontosságú tevékenységek*. Chérfas, J. és Lewin, R. szerk., 31–42. Budapest: Gondolat.

Váczai, Mária (1995): „Gazdálkodj okosan”. A táblás társasjátékok társadalmi üzenete. In *Magyar Iparművészet*, 1995/5–6: 63–64.

OSZK: A Játéktervező Intézet Híradója.

Szórakoténusz Játékmúzeum, Kecskemét, Gáspár András u. 11. Váczai Mária 76–481–469.

Minerva Kiadó, Bányai Annamária, Múzeum krt. 23–25, 266–8953/54

