

AZ ÁTJÁTSZOTT ÉLET

Moskovszky Éva történésszel, játékgyűjtővel a sorsjáték történetéről, eredetéről és kulturális szerepéről Thullner Zsuzsa beszélget

– *Hogyan vált játékok iránti érdeklődése tudományos szenvedéllyé?*

– Anyai nagyapám gyermek- és játékszerető osztrák családból származott. Kilencéves volt, amikor Magyarországra költözött dédszüleimmel. Dédapám imádta a gyerekeit, gyönyörű játékokat vásárolt nekik. A család valamennyi férfitagja kényeztető apa volt és ajándékokkal halmozta el gyermekeit. Édesanyám 60 éven keresztül gyűjtötte a régi játékokat. Amikor férjhez ment, apám első ajándéka egy kis porcelánbaba volt. Születésem jó ürtügy volt anyámnak, hogy kis porcelán- és ezüsttárgyakat, bútorokat, babákat vásárolhasson. A szép ruhákat maga varrta, kézzel, szabásminták után, az egyik ruhát nagyanyám ruhájának mintájára készítette el. Anyámmal babaszobákat állítottunk össze, többször átrendeztük őket. Amikor felnőttem, én is bekapcsolódtam a gyűjtésbe.

– *Ez a gyűjtemény néhány éve a Székesfehérvári Babaházban található.*

– Örülök, hogy 1998-ban Székesfehérvárra kerülhettek ezek a darabok, és a közönség állandó kiállítás keretében – gyönyörű középkori házban, középkori szobákban – együtt csodálhatja meg valamennyit. Gyerekszemmagasságban, kis termekben vannak kiállítva a tárgyak. Nem lehetett minden szobát azonos korszakból származó tárgyakkal berendezni, de a valóságban is keverednek az összeillő stílusok. Anyám mindig azt mondta, a jót a jóval mindig lehet keverni. A fehérváriak ötlete volt, hogy a kis babaszobák, pl. a masamód üzlete, a szatócsbolt, a templom, az iskola és a lakóházak utcát alkossanak. A hiányzó homlokzatokon át a babaváros szép régi tapétákkal borított babaszobáiba pillanthatunk be, mint a *Sánta ördög*.

– *A környezet határozta meg, hogy a játék történetével kezdett el foglalkozni?*

– Valószínűleg, bár én nem rajongtam annyira a babákért, mint anyám. Művészettörténetet tanultam, érdekelt, hogyan, mikor készültek a tárgyak, a bútorok. Aztán játéktörténész lettem, és leginkább a kocka- és társasjáték ősi, 5000 évnél is régebbi története érdekelt. Társasjátékokat is játszottunk otthon, olyan többgenerációs játékokat, mint a *Ki nevet a végén*. Nagyon szerettem ezt a játékot,

amelyet nálunk gyakran négy generáció játszott együtt. Sokak szerint azok a jó játékok, amelyek a gyerek ügyességét fejlesztik. A gyerek viszont általában hátrányban van a felnőttel szemben, és észreveszi, ha a felnőtt csalással igyekszik leplezni előnyét. A „szerencse forgandó” jellegű játékokban a gyerek jóindulatú csalás nélkül is megverheti a nagyokat. A *Ki nevet a végén* ősi keleti játék, ahol a négyes felosztású tábla a világszereplőket jelképezi. Az elképzelt világ, a kozmosz négyzet alakú, a négy sarokból kell a szent közép felé haladni. A kínai császárnak is négy oldalról kellett elindulnia, hogy bejárja a birodalmát, a templomot, a palotát, a játéktáblát – innen kell bemenni a középpontba, a nyugalom, a béke helyére. Egy Vang Mang nevű császár, amikor a palotáját ostromolta az ellenség és már égtek a külső épületek, a palota középpontjában ült, ahol elvei szerint nem érhettem semmi baj. Ma is előfordul, hogy az afrikai törzsfőnökök teljesen irracionális döntéseket hoznak, mert a játéktáblát kérdezik. Srí Lankán és Írországbán is négyzet alakúnak képzelték a világot, amelynek a középpontja szent. Minden négyzet alapú társasjáték ennek a világszereplőnek a leképezése. A sakktabla, a háló is régi szimbólum, és a malomjáték is jelen van a paleolit barlangok falán. Igaz, hogy a hatalom, a rend, a beavatás szimbóluma ott nem játék volt, függőlegesen van felvéve, legfeljebb a legyek tudtak volna rajta malmozni.

– *Említette, milyen távoli időkre nyúlik vissza a kockajáték története is...*

– Az év kezdetén eljátszott, legalább 5000 éves jósló vagy mágius játék a hiedelem szerint az egész év sorsát meghatározta. Régebben mind játékra, mind jóslásra az *asztragalosz* kockát használták, ami juh- és kecskeláb sarokcsontja volt. Később, több mint 5000 évvel ezelőtt áttértek a hexaéderre, ennek nyomát a régészek megtalálták Mezopotámiában és az Indus kultúrában is. A hatos számrendszer ennek a kockának köszönhető a keletkezését: ahol hatos számrendszert használtak, ott hatoldalú volt a dobókocka, ahol négyes, mint Indiában (a korai Indus kultúrában hatos volt, később terjedt el a négyes hasáb, amelynek két kicsi oldala nem számított), ott a négyes számrendszer uralkodott. Keleten a szerencsejátékkal párhuzamosan még ma is megvannak a kockajóslás nyomai. Érdekes, hogy a jelenlegi dalai láma idején még szokás volt Lhasszában, hogy az évkezdő ünnepen a láma második helyettese, a *jalno* kockázott a bűnbakkal, a dalai láma pedig az ablakból nézte. Ha a láma nyert, szerencsés esztendő következett, ha a bűnbak, akkor szerencsétlen. Ilyen kockázatot azon-

ban nem vállaltak, úgy próbálták korrigálni a szerencsét, hogy a láma kockáján csupa hatos, a bűnbakén pedig csupa egyes volt. Mégsem sikerült feltartóztatniuk a végzetet, hiszen a dalai láma most is számkivetve él. Az afrikai kultúrákban még megvan a kockajáték ilyen sorsmeghatározó szerepe. A Távol-Keleten is számos helyen játszanak még ilyen módon. Az indiai szent iratokban, a *Védák*ban is szerepel, hogy az istenek kockázással döntenek el az emberek sorsát, és a germán mondákban is sok helyen olvasható ez a jelenet. A jósló, mágiikus kockák aranyból, gyöngyházból készültek, a szerencsejáték kockái valamilyen közönséges anyagból. Az ókori magaskultúrákban 2000 évvel ezelőtt már csak elvétve találkozunk a jósló kockával, akkor már mindenki szerencsejátékot játszott. A rómaiaknál tiltották a kockajátékot, bár a legionáriustól a császárig mindenki lelkesen játszott. Nem azért tiltották, nehogy elkockázzák utolsó tunikájukat is, hanem hogy ne profanizálják azt, ami egykor szent volt. A Saturnaliákon, az évkezdő-évváró ünnepségeken viszont szabad, sőt kötelező volt a kockajáték. Az indiánoknál is találkozunk azzal a jelenséggel, hogy a játék tilos, de az ünnepeken szabad. Úgy tűnik azonban, hiába védenek a szabályok a profanizálódástól, a kocka mégis szerencsejáték és gyermekjáték lesz, s csak nyomokban marad meg eredeti szerepe. Cicero írja a sorsjóslásról, hogy az ő korában magas beosztású férfi nem folyamodik a kockákhoz. Néhány évtized múlva, Augustus uralkodása alatt azonban a császár veje, fogadott fia és hadvezére, a későbbi Tiberius császár, mielőtt egy nagy vállalkozásba kezdett, megkérdezte az arany sorskockákat, amelyek kedvező választ adtak Illiria és Pannónia meghódításáról. E jóslat nélkül talán nem is indult volna Pannónia ellen. Tiberius egész családja nagyon babonás volt, egy régebbi hithez tartotta magát, de ez nem elegendő magyarázat. A késő római korra általánosan jellemző volt, hogy válsághelyzetben a sorsjóslásba, csillagjóslásba vetették bizalmukat.

– *Magyarország területén találtak ősi játékokat?*

– Magyar sírokban is találtak asztragaloszokat, amelyek biztosan a játék eszközei voltak. Nem igazán maradt fenn más játék, mert a talaj nálunk felemészti a szerves anyagokat, míg az északi ír és orosz tóvidéki lápokban még fa játékok is rejtőztek. Biztosan volt kockajáték Magyarországon is. A halottvirrasztásnál kockáztak a férfiak, eredetileg így jóslták meg a megboldogult túlvilági útját, a karácsony éjszakai kockázással pedig az egész évre jósltak. Magyarországon inkább téglákba karcolt, majd kiegészített középkori ábrázolások maradtak fenn,

amelyeket templomokba építettek be. Találtak malomábrákat, amelyekről nem tudjuk, keletről vagy nyugatról jöttek-e, mert az arabok rengeteg játékot közvetítettek Spanyolországon keresztül. Bölcs Alfonz aragóniai király könyvet is írt a társasjátékokról, amelyeket az egyház tiltott, mert egy-egy játék sokszor veszekedéssel, gyilkossággal végződött. A szentéletű uralkodó szerint azonban a játék nem ördögi találmány, lehet tisztességesen játszani. Felhívja a figyelmet arra is, hogy társadalmi kiegyenlítő szerepe van: a király a lovaggal, a lovag a hölgygel, a lovag a polgárral, a polgár a zsidóval játszik, ledöntve a különféle társadalmi csoportok közötti korlátokat. A Budai Vár tövébe bevéselt ostromjáték talán keletről jött, de lehet, hogy arab közvetítéssel került ide. Koreában és Tibetben ma is játsszák az ostromjátékot, amelynek az alapja szintén négyzetes elrendezésű. A játéktábla és a játékmező szent tér volt. Huizinga, a nagy játéktörténész a *Homo ludens*ben szépen levezeti, hogy a versenypályán az égitestek mozgását utánozzák. A makrokozmosz és a mikrokozmosz felcserélhető, a világmindenséget be tudjuk sűríteni a játékpályára és a játéktáblára, s éppen ezáltal lehet a mágiát gyakorolni.

– *A későbbi korok mennyit őriztek meg a sorsjáték mágiikus jelentőségéből?*

– Az embernek alapvető igénye van a mágiára. Amikor a játék már csak szerencsejáték, akkor is titkon reméli, hogy valami varázslattal jól jönnek ki a lapok a pasziánszban. Az ember faggatja a sorsot, akár valamilyen istenségnek, akár személytelennek képzeli. A görögöknél a *dikaddzo* szó egyaránt jelentette, hogy kockázom és hogy ítélek. Komoly dolog volt ez, élet és halál *forogott kockán*. Ausztriában és a 16. századi Magyarországon is találunk olyan leírásokat, amelyek tanúsága szerint kockával döntötték el, hogy két fogoly közül melyiket bocsátják szabadon. Selma Lagerlöf egyik kisregényében, *A generális gyűrűjében* is van egy ilyen jelenet. A generálisnak ellopják a gyűrűjét, amelyet XII. Károlytól kapott. A három gyanúsított közül mind egyik hatost dob a kockán: a nép szerint mindhárom ártatlan, a bírák szerint mind bűnös, ezért kivégzik őket. A végén kiderül, hogy mindhárman ártatlanok voltak. Érdekes, hogy a sorsvetést később felváltotta a kikérdés, illetve gyakran a kínvallatás. Ilyenkor az ember mindent bevall, azt is, amit el sem követett – e módszer tárgyilagossága tehát ugyanúgy megkérdőjelezhető. E hagyománynak még a 19. században és a 20. század elején is éltek maradványai. Ha valaki az európai magaskultúrákban a kártyaadósságát három napon belül nem

fizette ki, főbe lóhetette magát vagy elbujdoshatott, mert erkölcsileg megbukott. Ugyanakkor, ha a derék, becsületes szabójának vagy suszterének nem fizetett, attól a társadalom normái szerint még úriember maradt. Véleményem szerint az az elképzelés él itt tovább, hogy a sors döntésének kénytelenek vagyunk engedelmeskedni. Tulajdonképpen a párbaj is ilyen kétes értékű dolog: nehéz becsületről beszélni, amikor a feleség elcsábítója agyonlövi a férjet. A mogul uralkodók korában az indiai Agrában, a fejedelmi udvarban márványkövekből voltak kirakva a játéktáblák, és különböző színű ruhákba öltözött fiatal rabszolgák voltak a figurák. Érdekes, hogy egyes németországi városokban a középkortól kezdve máig is él az a hagyomány, hogy a sakkot élő figurákkal játsszák.

– *Mi maradt meg mára ezekből a játékokból?*

– A kínaiak az amerikai Chinatownokban ma is játsszák a *mahjongot*, ezt a szintén régi, szakrális hagyományokra épülő játékot. Nyári napokon munka után hallatszik a kis kövek zörgése, amit a kínaiak verébcsiripelésnek hívnak. Szerencsejáték, mégis megmaradt valami a régi jós- és varázseréből, sok helyen még jósolnak is vele. Kozmikus világrend-játék, négyen lehet játszani, négyszögletű falat kell felépíteni, a kockával a négy égtájat sorsolják ki, a három sárkány pedig az idő jelképe. Sok játék eltűnt a történelem folyamán, csak a legizgalmasabbak maradtak fenn. Némelyik pedig újra és újra divatos, például a jojó. Az ókori Görögországban is kedvelték, a régészeti leletek között terrakotta jojók is fennmaradtak. A 19. századi Franciaországban megint divatba jött: a kis *dauphint*, XVI. Lajos fiát, aki aztán XVII. Lajosnak nevezték el, lefestették jojóval. A francia emigránsok nagyon szerették ezt a játékot, *emigrette*-nek is hívták. A 20-as, 30-as években ismét divat lett, és napjainkban is hódít.

– *Sok cikke, tanulmánya jelent meg a játék történetéről különféle folyóiratokban, gyűjteményes kötetekben. Olvashatjuk-e egyszer egy kötetben a sok évtizedes kutatómunka eredményét?*

– Remélem, hamarosan elkészül a *Sors és játék* című könyvem, amelyet már sokan érdeklődéssel várnak. Ebben foglalom össze a kockajátékkal és a táblás játékokkal kapcsolatos gyűjtéseimet, kutatásaimat.