

**Johan Huizinga játékkonceptiója a modern  
játékelméletek tükrében**

## Bevezetés

Tanulmányom célja, hogy a Johan Huizinga által a *Homo ludens*ben kidolgozott kultúrtörténeti megközelítésű játékelméleti koncepciót beilleszsem a 20. század modern játékelméleteinek és játékmodelljeinek kontextusába. Ezt kettő, szervesen egymásra épülő fejezetben teszem meg.

Az első fejezet a *Homo ludens* alapján vázolja fel, hogy Huizinga hogyan definiálta a játékot és milyen kultúrtörténeti modellt alkotott a definíció széleskörű használata révén. Ezt követően röviden megrajzolom, hogy a szerző kultúrtörténeti játékelemzése milyen játékelemeket fed fel a jogban, a háborúban, a tudományban, a filozófiában, a költészetben és egyéb művészetekben.

A második fejezet ismerteti a klasszikus játékelméletek modelljét, amely eredetileg Neumann János munkássága nyomán a matematika alkalmazott területén született. Ezt követően a klasszikus modellt és az abból kinőtt társadalomtudományi játékelméletek diszciplínáit integrálom a *Homo ludens*ben vázolt kultúrtörténeti dimenziókba. A huizingai kultúrtörténeti perspektívát követve felrajzolom a jog, a háború, a művészetek és a tudomány játékelméleti sajátosságait a modern játékelméletek tükrében.

A háború témakörében a versenyelem motivációs struktúráit, a totális háború huizingai megközelítését, a frontális konfliktusok helyettesítő elemeit, a nem teljes információs jelleget, a különböző stratégiai optimumokat és a játékszabályok háborús felek általi módosítását vizsgálom a hidegháború fegyverkorlátozási tárgyalásai alapján. Ezt a tárgyalási folyamatot a fogolydilemma és a gyáva nyúl játékokon keresztül kapcsolom a Neumann-féle játékelméletekhez.

A jog kérdésében a versengés és az etika problematikáját, a génszelekció elméletéből interpretált kulturális mémeket és a hozzá kapcsolódó pszichológiai és szociológiai elméleteket, az individuális és a csoportos érdekérvényesítést, a jogi konfliktusok mérkőzésjellegét és a közösségi jogalkotás és bíraskodás optimumát fogom elemezni.

A művészet lehetséges játékelméleti megközelítéseit multi-perspektivikus nézetből tárom fel, a játék és a művészet (főként zene és festészet) kritériumainak huizingai azonosításából kiindulva, a

művészetet a mémek metasémájaként értelmezve.

Második fejezetünk végén a tudomány *Homo ludens*-i kapcsolódási pontját fogom vizsgálni a modern játékelméletekkel. Ez a kapcsolódási pont a versenyelem, amely egyfajta kollektív „rejtvényjátékban” ölt testet. Ennek a tudományos versenyjellegnek a kibontásán dolgozom fejezetünk ötödik részében, megvizsgálva a tudományos paradigmák dinamikáját, olyan kérdéseket tárgyalva, mint például, hogy evolúciós szempontból miért maradhatott fenn a rejtvényfejtés.

A tanulmány technikai jellemzőinek elemzése közben azonban még mindenképpen meg kell állnunk egy pillanatra és fel kell tennünk néhány lényeges kérdést. Az alapkérdés a következő: Mégis mit profitálhatunk abból, hogy egy 1938-as munka játékkonceptcióját vizsgáljuk? Mit jelenthet számunkra a két világháború közötti történetírás játékfelfogása napjainkban? Mik lehetnek a kapcsolódási pontok a modern játékelméletekkel, ha vannak egyáltalán?

A témaválasztáskor alapvetően motivált az a hiányjel, amit a 20. század második fele óta egyre nagyobb intenzitással kutatott és gyakorlati területeken is alkalmazott játékelméletek és azok kultúrtörténeti feldolgozottsága között tapasztaltam. Ezt a hiányt tovább fokozza a szintén játékkomponensekkel operáló új tudományterület a gamefication megjelenése is. A digitalizációval, az internet-korszak beköszöntével és a társadalmi lét multi-perspektivikussá válásával a játék újra központi eleme lett a hétköznapiainknak, a játékról való gondolkodás, kutatás és elméletalkotás pedig publikációk tömegét generálta az utóbbi évtizedekben. Mégis számtalan vakfolt van még a használt és kutatott elméletek eredetének és játékkonceptcióinak kultúr- és tudománytörténeti feldolgozása tekintetében. Emellett a szintézis is erőteljesen várat még magára.

A tanulmány funkciója tehát ezeknek a vakfoltoknak a kitöltése. Ezzel kívánok hozzájárulni a játékelméletek kultúrtörténeti interpretációjához, a témakör tudománytörténeti feldolgozásához, és az interdiszciplináris kapcsolatrendszerek feltárásához. Véleményem szerint az ilyen arculatú interdiszciplináris és egyben szintetizáló kutatási módszertan nagy jelentőségű a modern tudományos közösség

számára. Tanulmányom így kívánja egyesíteni Huizinga kultúrtörténeti perspektíváit egy kontextualizáló és egyben szintetizáló tudománytörténeti paradigmában.

Munkám témabeli széttártsága tudatos és tudatosan vállalt. A kohéziót a koncepció ereje biztosítja. A koncepció célja pedig nem egyszerűen a huizingai játékpáradigma és a játékelméletek egybevágó játékelemeinek felsorakoztatása. Ennél jóval többet akar, mégpedig a játék kultúrtörténeti jellegzetességei és egy formalizált, a természet- és a társadalomtudomány határmezsgyéjén mozgó interdiszciplináris tudománycsalád szerves kapcsolódási pontjait feltárni és összekapcsolni.

## **I. Huizinga játékkonceptiója a *Homo ludens*ben**

Johan Huizinga 1938-ban kiadott művének bevezetésében azt írja, hogy „mikor átadom könyvemet a nyilvánosságnak, az az aggodalom merül fel bennem, hogy sokan, a benne fekvő nagy munka ellenére, elégtelen rögtönzésnek tekintik majd”.<sup>1</sup> Hozzáteszi továbbá, hogy „minden szerzőnek, aki kultúrproblémákat fejteget, az a sorsa, hogy időnként olyan területre kell elkalandoznia, amelyet nem ismer eléggé.”<sup>2</sup> Ezzel tulajdonképpen deklarálja, hogy a játékról, mint kultúrjelenségről addig szokatlan módon és szokatlanul nagy hangsúllyal fog írni, hiszen paradigmája szerint „az emberi kultúra a játékban, játékként, kezdődik és bontakozik ki”.<sup>3</sup> Tehát a játékot nem egyszerűen egy, a többi kultúrjelenség mellett megjelenő elemként vizsgálja, hanem azt kutatja, hogy „mennyiben van a kultúrának magának játékkaraktere”.<sup>4</sup> Ennek pedig az első lépése, hogy a játék fogalmát a kultúra fogalmába illessze.<sup>5</sup>

A szerző központi hangsúlyt fektet a kultúra fogalmára, ami természetesen érthető is, lévén, kultúrtörténésről van szó. A játék fogalmát ott kívánja megragadni ahol „az élettan és a lélektan nem

1 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására*. Atheneum, h.n. 1944. 8.

2 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 8.

3 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 7.

4 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 8.

5 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 8.

tudnak mit kezdeni vele”<sup>6</sup>, a kultúrtörténész perspektívájából és egyben belülről, a játékos nézőpontjából.<sup>7</sup> Így nem a játék természetes okait vagy a játéktevékenység általános jellemzőit keresi, hanem a játékot magát igyekszik meghatározni konkrét alakjában és szociális struktúrái között.<sup>8</sup>

Huizinga a játékot kultúra-előttés, de a csupán biológiai funkciókon túlmutató sajátosságként határozza meg. Kultúra-előttés jellegét egyszerűen az állatvilágban történő megjelenésével magyarázza, amikor arról ír, hogy a játék „nem lehet racionális valami, hiszen, ha az értelemben gyökerezne, akkor az emberek világára lenne korlátozva”.<sup>9</sup> Eközben hozzáteszi, hogy „ha azt az aktív elvet, ami értelmet ad a játéknak, szellemnek nevezzük, túl sokat mondunk, ha ösztönnek, semmit sem”.<sup>10</sup> A játék Huizinga paradigmájában tehát egyfajta kettősséggel jellemezhető; léte megelőzi a kultúra kialakulásának időszakát így nem lehet annak produktuma, mégis a maga jogán szellemi cselekvés, tehát mindenképpen szellemi elv kerül a tevékenységbe.<sup>11</sup>

A játék a kultúrában, mint befejezett „Egész” van jelen a kultúra kezdetétől egészen napjainkig, vagyis „addig az életfázisig terjed, amelyben a szemlélő maga áll”.<sup>12</sup> A játék így a cselekvés egy meghatározott minősége, amely a „közönséges” élettől különbözik. A játék középpontjába Huizinga a szenvedély érzését állítja, amikor azt írja, hogy „abban a lehetőségben, hogy megbolondít, ebben az intenzitásban rejlik legmélyebb lényege”.<sup>13</sup> Ha a játszás csupán élettani funkciók tárháza lenne, mint pl. a felesleges energiák levezetése, a kielégülés érzése, a komoly életfeladatokra való felkészülés eszköze stb., akkor a természet sokkal szabályozottabb és mechanikusabb formában is megalkothatta volna.<sup>14</sup>

„Ehelyett a játékot adta nekünk, feszültségével, örömeivel, tréfásságával.”<sup>15</sup> Huizinga már itt megelőlegezi azt a későbbiekben újra visszatérő gondolatot, hogy a játék nem a komolytalanság

6 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 12.

7 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 12.

8 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 12.

9 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 11.

10 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 10.

11 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 10.

12 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 12.

13 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 11.

14 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 11.

15 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 11.

szinonimája, a komolytalanságé, amelyet az érett, komoly tevékenységekkel kellene szembeállítanunk. Huizinga éppen az ellenkező álláspontra helyezkedik, amikor azt írja, hogy a „játék bizonyítja mindig újból és a legmagasabb értelemben a világrendben való helyzetünk logikántúli létét”.<sup>16</sup> Ezzel egyben megpendíti a modern játékelméletekben oly' fontos szerepet játszó véletlen és irracionalitás problematikáját. Itt egy rendkívül fontos és erős kijelentést tesz. Azt állítja, hogy az állatok is játszanak és mi emberek is játszunk, de más értelmes lényektől eltérően, mi tudjuk hogy játszunk, ezért többek vagyunk, mint értelmes lények. A játék léte pedig túl van a racionalitáson, a „játék maga értelmetlen”.<sup>17</sup> Ez jól megvilágítja a szerző racionalitásfelfogását, mivel azáltal, hogy játszunk és tudatában vagyunk annak, hogy játszunk, többek – és hangsúlyozottan nem kevesebbek – vagyunk, mint racionális lények. A már említett szenvedély („megbolondít”) érzésén, a játék feszültségén, örömen és tréfásságán (amelyek gyűjtőfogalmaként Huizinga a „fun-t” használja, egybefogva a tréfás játékoság és a komoly elmélyültség tényezőit)<sup>18</sup> kívül egyéb fontos elemek is jellemzik a játékot. Megértésük esszenciális egyrészt a szerző játékkonceptiójának szociális beágyazásához (ahhoz, hogy a paradigma társadalmi struktúrákba szövődöttségét átláthassuk), másrészt, hogy inputokat gyűjtsünk második, kontextualizáló fejezetünkhöz.

„Minden játék először is és elsősorban szabad cselekvés. [...] Szabadság alatt itt természetesen egy minden determinizmustól ment játékjelenséget kell érteni.”<sup>19</sup> Ez a determinizmus-mentesség olyan erőteljesen érvényesül, hogy felülírja az ösztönműködést is, mivel a gyermekek és állatok játékanak alapvető mozgatórugója a játék öröme, amihez semmilyen determinisztikus kötelezettség nem kapcsolódhat. A játék a felnőtt számára sem kötelesség, mert a „játék fölösleges”, bármikor megszakítható, a szabadidőben zajlik.<sup>20</sup>

A játék tehát érdek nélküli, mert alapvető motivációja a tevékenység maga és nem bizonyos szükségletek rajta keresztül

16 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 12.

17 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 11.

18 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 11.

19 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 16.

20 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 16.

történő kielégítése.<sup>21</sup> A játék érdek nélküli szabadságában benne rejlik a válasz arra a kérdésre, hogy miért játszunk. A mozgatórugó maga a játék, önmagában és önmagáért. A játék magának a játéknak az oka és a célja egyben.<sup>22</sup> A játék időben és térben zárt és elhatárolt, értelme, tartalma és szabályai („Rendet teremtet, sőt maga a Rend”<sup>23</sup>) pedig ezen a zárt kontextuson belül találhatóak. A szabályok nem áthághatók, a játékrontó magát a játékvilágot rombolja le (játékrontó az, aki, a hamisjátékkal ellentétben nem színleli a játékvilág létét), amikor kivonva magát a játék alól felfedi annak „relativitását, merevségét amelybe egy időre bezárkózott a többiekkel együtt”.<sup>24</sup>

A játékegész ebben a zártságában ismételhető is.<sup>25</sup> Külön világ a hétköznapi világában. Klauzúra, elmélyült, feszült környezete a tevékenységnek, ahol megfeszített erővel próbálunk célt érni.<sup>26</sup> Nem a „közönséges” nem a „valóságos” életben játszódik, hanem kilépést jelent abból.<sup>27</sup> A mindennapi élet folyamatai közé ékelődik, megakasztja azokat, mint egy időnként zajló tevékenység.<sup>28</sup> Azonban a játékban levés tudata, a külön játékvilág léte, amit a játékos teremtet magának, saját szabályaival és distinkcióival nem jelenti azt, hogy a játék-valóság különbségtétel nem képes elhalványulni az elmélyült tevékenységben.

Emellett a játék több, mint csupán a mindennapi élet intermezzója, időleges, szabadidős jelleggel történő megszakítása.<sup>29</sup> Az intermezzo ciklikusan ismétlődő, vissza-visszatérő jelenséggé válik és a hétköznapi életből kinőve része lesz a kultúrának és bizonyos játékformákon keresztül a hétköznapi élet negligálására is képes.<sup>30</sup> Ahogy az egyén, úgy a közösség számára is nélkülözhetetlenné válik. Huizinga „nélkülözhetetlen kultúrténykedésnek nevezi”, és azt írja, hogy a „kifejezés és együttélés eszményeit valósítja meg”,<sup>31</sup> és így multi-perspektívájában megpendíti a játék szociokulturális és információs értelmezésének lehetőségét is.

21 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 17.

22 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 17.

23 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 19.

24 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 20.

25 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 18.

26 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 19.

27 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 16.

28 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 17.

29 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 17.

30 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 20–21.

31 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 17.

A játék jellemzőinek felfejtése után fontos a játék kulturális megjelenésének eredetére – arra az eredetre ahol Huizinga a játék kultúrába nyúló gyökereit vélte felfedezni – nagyobb figyelmet fordítanunk. Ezzel összefüggésben pedig megmutatjuk, hogy a szerző paradigmája szerint miként konstituálja a játék magát a kultúrát.

Huizinga a kultúra eredetét kettő, gyökereiben azonos funkciójú játékformában találja meg. Az egyik a valamiért folytatott harc, vagyis a versenyjáték, a másik pedig valaminek az ábrázolása, vagyis a színjátás.<sup>32</sup> Az ábrázolás a misztikus játékokban a mágikus világképpel függ össze, hiszen célja a „misztikus valóráváltás”.<sup>33</sup> A kultusztevékenység totális kilépés a mindennapi életből, „résztvevői meg vannak róla győződve, hogy cselekvésük egy bizonyos üdvöt, a dolgoknak új, a mindennapitól eltérő rendjét hozza létre”.<sup>34</sup> Ezt a gondolatot még annyival kell kiegészítenünk, hogy a játék a rítus során eszközzé válik. Meghatározott szabályok szerint zajló cselekvések sorozata, amelyek szertartásvezető generációkon keresztül öröklődnek egyre tovább és tovább, az adott közösség kvázi kulturális örökségét képezve. Az idő és a tér elhatárolása után (vagyis a profán világból a szakrális játékvilágba való átlépést követően) lezajló mágikus játéktevékenység célja tehát éppen a hétköznapi élet bizonyos elemeinek megváltoztatása (a jó termés, a közösség termékenysége stb.). Amint a kultikus játék véget ért, a kultusz-tevékenységben résztvevők visszalépnek a profán élet színterére. Az ilyen szertartásjátékokra számtalan példát találunk a különböző ókori kultúrák különböző istenkultuszaiban, amelyek nagyon gyakran használják fel a színjátás elemeit pl. a Dionüszosz illetve az Ízisz-Ozirisz rituálékban vagy a hindu vaisnavizmus Ráma drámáiban. Huizinga az ókínai taoizmust említi, amelynek rituáléi, bennük pedig a tánc és a zene „arra valók, hogy egyensúlyban tartsák a világot és az emberek javára leigázzák a természetet”.<sup>35</sup>

A kultikus cselekvések köréhez tartoznak a versenyjátékok is, amelyek szintén számtalan dramaturgiai elemmel operálnak. Remek példái ennek az etruszk birkózó és a római gladiátor, illetve kocsihajtó játékok vagy a hinduizmus már említett, Ráma istenségekhez köthető

32 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 22.

33 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 21.

34 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 23.

35 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 23.

ünnepi játéka. Ez utóbbiak a Rámájána bizonyos történeteinek dramatizálásán alapulnak. A Rámájána népszerű fejezete például, amikor Hanumán, az óriási majom egy ugrással átlendül Indiából Sri Lankára és megmenti ura, Ráma kedvesét. Az erőből duzzadó majom cselekedeteit nem csupán harci színjátékokkal dramatizálták, hanem a helyi vaisnava közösség férfi tagjainak erejét és ügyességét próbára tevő versenyjátékokkal is. A két játéktípusnak ugyanaz a funkciója és ez a dinamika működteti a hinduizmus védikus kultuszainak egészét. „Az óhindu Védák áldozatbemutatása [...] azon a hiten alapszik, hogy a kultikus cselekedet, legyen az áldozati versenyjáték, vagy előadás, – azáltal, hogy rítusában egy bizonyos kozmikus eseményt ábrázol, visszahoz, újraéleszt, az isteneket kényszeríti arra, hogy valóban megtörténjék ez az esemény”.<sup>36</sup>

Írtunk tehát arról, hogy a kultuszban a játék a hétköznapi élet megváltoztatásának mágikus eszköze lesz. Ez azonban korántsem jelenti azt, hogy a kultusz konstituálná a játékot. Épp ellenkezőleg, a játék hozza létre a kultuszt, mint egyetemes kulturális elemet.<sup>37</sup> Huizinga azt írja róla, hogy „a [kultikus] játék lényegében nem más, mint az alapjában ugyanilyen értékű gyermekjáték vagy állatjáték magasabb alakja. Az archaikus közösség úgy játszik, mint a gyermek vagy az állatok. Ez a játék kezdetől fogva telítve van a játék elemeivel: tele van renddel, feszültséggel, mozgással, ünnepélyességgel és lelkesedéssel. Csak a társadalom későbbi foka érti játékon valami másnak a kifejezését, mint az életről való elképzelését. Ami egykor szóltan játék volt, később költői alakot vesz fel. A játék alakjában és funkciójában, amely önálló minőség, az embernek a kozmoszba való beágyazottsága leli meg első, legmagasabb és legszentebb kifejezését. Lassankint egy szent cselekmény jelentőségének tudata nyomul be a játékba. A kultusz mintegy beoltódik a játékba, de az elsődleges dolog a játék volt”.<sup>38</sup> Ezzel a szerző nem kevesebbet állít, mint hogy a játék eredeti, ősi környezetében kultúra konstituáló elem, és hogy az emberi kultúra valóban „a játékban, játékként, kezdődik és bontakozik ki”.

A Homo ludens tizenkét fejezetéből kilencben Huizinga ennek

36 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 24.

37 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 26.

38 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 26.

a kultúra konstituáló koncepciónak a kibontásán dolgozik, vagyis a kultúra játékelemeinek felfedésén. Játékelemeket fedez fel a jogban, a háborúban, a tudományban, a filozófiában, a költészetben és egyéb művészetekben. A kultusz tekintetében már kitértünk a szakrális játékműködésekre, a szerző redukcionista kultúra paradigmája szerint azonban a „költészet [is] játékban fogant és mindig a játékformáktól kapta a legértékesebb táplálékát [...] a zene és a tánc tisztán játék [...] a Tudomány és a Bölcsesség szent versenyjátékokban találták meg szóbeli kifejeződésüket [...] a jogot [pedig] a szociális játék formáiból származtathatjuk [...] [továbbá] a viszályok fegyver általi elintézése, a nemesi élet szokásai mind játékformákra épülnek”.<sup>39</sup> Fejezetünk további részében ezeknek a területeknek a játékkal való kapcsolatát fogjuk feltárni a huizingai perspektívában, második fejezetünkben pedig a háború *Homo ludens*-i és modern játékelméleti játékelemei közötti kapcsolódási pontokat fogjuk összekötni.

Huizinga tehát a közösségi élet termékenyítő játékelemeiként a már említett ábrázolást és a versengési kedvet jelöli meg. A versengési kedvről azt írja, hogy „régbbi, mint a kultúra maga, kezdettől fogva megtöltötte az életet és növésre serkentette az archaikus kultúra formáit, mint valami élesztőanyag”.<sup>40</sup> „Az elsőség ösztöne annyiféle alakban nyilvánul meg, ahány lehetőséget nyújt erre a társadalom. Annyiféle módon harcolunk egymással, ahányféle dolog van, amiért harcolni lehet. [...] Bátorságban és kitartásban, ügyességben és tudásban, dicsekvésben és ravaszságban versenyzünk. [Azonban] minden verseny kezdetén ott áll a játék [...]”.<sup>41</sup>

A játék kapcsolatának a tudománnyal, a háborúval, a joggal és a nemesi élettel komoly előképei vannak Huizinga reneszánsz és humanizmus tanulmányaiban. Most csak ezeknek a kapcsolatoknak az alapvonását a versenyszellemet emeljük ki. A szerző a versenyszellem ösztön jellegének aláhúzásával egy evolúcióbiológiai nézőpont paradigmáját kezdte felépíteni, a tudományt, a háborút és a jogot konstituáló versenyjáték társadalomelőttes magyarázatával. Emellett viszont sosem egyoldalú az ösztönjelleg hangsúlyozása, hiszen Huizinga „jó” kultúrtörténészként elköteleződött amellett, hogy a játék

39 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 184.

40 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 184.

41 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 115.

kialakulásának momentumánál már alapvetően ott a szellemi elem (lásd a fejezet elején).

A tudomány és háború játék-konstituált létrejöttének tekintetében azt kell figyelembe vennünk, hogy a mágikus-kultikus világkép mentén működő archaikus kultúrák alapeleme volt a tudás, mint hatalmi tényező. „A régi ember számára valamit bírni és merni hatalmat jelentett, valamit tudni pedig varázshatalmat”<sup>42</sup> – írja a háború és a tudomány játékelemeit tovább bontva.

Ezt a gondolatot elemezve a szerző interpretációjában eljuthatunk addig a két társadalmi csoportig, amelyek dualizmusa fontos tényezője volt a hatalommegosztásnak, ezekben az archaikus kultúrákban. A hatalmat képviselő katonai elit és a varázshatalmat képviselő papi elit csoportjaihoz.

A varázshatalom képviselői, a megismerés képviselői voltak, az archaikus korok emberének számára pedig „minden megismerés szent tudás, titkos, varázserejű tudás, és minden >>tudás<< közvetlen összefüggésben van magával a világ rendjével.”<sup>43</sup> A tudomány és a filozófia gyökereit Huizinga ebben a megismerésben, az archaikus társadalmak szakrális elitje által értelmezett és továbbított kinyilatkoztatás jellegű világmagyarázatban véli felfedezni. A versenyelemet is megtalálja, mégpedig a kultusz lét kérdéseire vonatkozó szakrális rejtvényharcában, amelyre a Védahagyomány nagy áldozati ünnepeinek bráhmána rejtvényversenyeit hozza példaként.<sup>44</sup>

A háború és a nemesi kultúra játékelemei már egészen korán megjelennek és végigkísérik a fiú férfiváérésének minden szakaszát. A szerző a középkori lovagi tornák példáját emeli ki. Példáján kívül azonban szinte minden egyéb ókori és az ókort követő harci játékot megemlíthetnénk, napjaink ugyan más kontextusba helyeződött, de harci és főként verseny jellegét megtartó sport és hagyományőrző játékaival együtt. „A harc, ha kultúrfunkció, mindenkor korlátozó szabályokat tételez fel [...] amelyben az egyes résztvevők egymást egyenjogúnak ismerik el. Egészen a legújabb időkig kultúrfunkciónak minősíthettük a háborút, addig, míg az egyik közösség a másikat

42 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 116.

43 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 116.

44 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 116.

>>emberiségnek<< elismerte [...] hadüzenet által különböztette meg egyrészt a békétől, másrészt a bűnös erőszaktól. Csak a totális háború elmélete mond le a háború játékjellegének utolsó maradványairól is és ezzel egyidejűleg a kultúráról, jogról és emberiségről általában.”<sup>45</sup>

A jog játékjellegét a szerző a jogi vetélkedés mérkőzés-jellegével magyarázza.<sup>46</sup> Huizinga itt Ehrenberg jogfelfogását idézi, amely a jog történeti fejlődését a görög *agon*-ból, a bírósági pártviszályból eredezteti. „A pörnek ez a versenyszerű felfogása nem újabb fejlődés, vagy fogalomátvitel, de nem is elfajulás [...] ellenkezőleg az egész folyamat a jog agonális fejlődéséből indul ki és versenyjellege mind a mai napig eleven.”<sup>47</sup> Ebből a kiindulópontból szemlélve már nem nehéz eljutnunk a játékelemek törvényhozásba interpretálásához, a kilépéshez a közönséges életből a bírói talár felöltésével, a tárgyalóterem zárt játéktérként való értelmezéséhez, az előre meghatározott játékszabályok szerint zajló tárgyaláshoz és a játék céljához, a per megnyeréséhez.<sup>48</sup>

Végül már csak a művészet játékelemeinek rövid elemzésével maradtunk adósok. Huizinga a költészetet a kultusból eredezteti, amelyben a vátesz költők profetikus megszállottságukban, látnokként juttatták közösségük tudtára a szellemek/istenek éppen aktuális üzenetét, fontos társadalmi funkciót töltve be ezzel.<sup>49</sup> Sőt, kijelenti, hogy „a játékelem és minden költői alak oly szoros kapcsolatban áll a játék struktúrájával, hogy ezt a benső összefüggést feloldhatatlannak lehet nevezni, annyira, hogy ebben a vonatkozásban a játék és költészet szavak elvesztik önálló jelentésüket.”<sup>50</sup> A profetikus megszállottságban történő alkotást emellett könnyen visszakapcsolhatjuk a tudomány és a filozófia feljebb elemzett területére, amelyek néhány évszázaddal korábban még korántsem voltak ilyen erőteljesen demarkáltak, mint napjainkban.

A szerző a zene és a játék kapcsolatát még erőteljesebbnek ítéli. Könnyen felismerhetjük, hogy a zenélés tevékenységét a játszani kifejezéssel jelöli számtalan nyelvcsalád, pl. az arab, a germán és

45 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 98–99.

46 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 88.

47 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 87–88.

48 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 88.

49 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 130.

50 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 168.

szláv.<sup>51</sup> Az összefonódás mértékét Huizinga olyan jelentősnek tartotta, hogy a zenére egyszerűen érvényesnek ítélte az összes játékjellemzőt (szenvedélyes, érdek nélküli, szabad, saját időben és térben játszódik, kilépést jelent a hétköznapiokból és meghatározott szabályok szerint játszódik). Továbbá az ókori dalnokversenyek példáján keresztül a versenyelemet is könnyen felfedezhetőnek vélte benne.<sup>52</sup>

Rövid elemzésünk után jól körvonalazódik, hogy Huizinga játékkonceptiója alapvetően redukcionista perspektívából tekint a kulturális jelenségekre. Arra az alapelvre helyezi a hangsúlyt, hogy a játék egy ősi, kultúraelőtti, ösztön jellegű ám annál „többet”, szellemi elemeket is magába foglaló cselekvés-minőség. Jellemzői tekintetében szenvedéllyel folytatott, szabad, érdeknélküli cselekvés, saját térrel, idővel és szabályokkal, a játékegész pedig ismételhető. Belőle gyökereznek az olyan társadalmi formációk, mint a jog, a háború, a tudomány, a filozófia, a költészet és egyéb művészetek. Nyilván az ilyen erős állításoknak és az ennyire erőteljes redukciónak számtalan hiányossága és kritikus pontja lehet, továbbá sok oldalról támadható is. Tanulmányunk szempontjából azonban azt kell szem előtt tartanunk, hogy Huizinga felvázolt játékkonceptiójának kulturális játékelemei miként integrálhatóak a modern játékelméletek paradigmáiba.

## **II. Huizinga játékkonceptiója a modern játékelméletek tükrében**

### **II. 1. Neumann János játékelméletek, a játékelméletek alfája és omegája**

Huizinga *Homo ludens*-beli játékkonceptiója szerint a kultúra és annak eredete csak a játék függvényében értelmezhető. Huizinga kultúrtörténeti játékszintézisét 1944-ben követte egy teljesen más motivációkból és alapkoncepciókból kiinduló, jóval formalizáltabb, természettudományos munka Neumann János és Oskar Morgenstern

51 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 168.

52 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 168–170.

tollából, *Theory of Games and Economic Behavior*<sup>53</sup> címmel. Az elmélet alapjait Neumann 1928-as *Zur Theorie der Gesellschaftsspiele*<sup>54</sup> című munkájában tette le. Némi leegyszerűsítés árán azt mondhatjuk, hogy az utóbbi munkából nőtt ki magát a mai, modern értelemben vett játékelméletek tudománya, amely 20. századi természet- és társadalomtudományos térteljesítése megkérdőjelezhetetlen. Magának a játéknak a bölcsész tudományi megközelítései azonban már ennél jóval korábbról megtalálhatóak a filozófia, a kultúrtörténet, a pedagógia és a néprajztudomány területein (ennek huizingai interpretációjából már láthattunk némi „ízelt” az előző fejezetünkben). A *játékelméletek (theory of games)* kifejezést és a játékelméleteket, mint az alkalmazott matematika diszciplínáját azonban Neumann és Morgenstern munkája óta datáljuk és alkalmazzuk.

A felsorolt két tudományhalmaz látszólag egyáltalán nem metszi egymást. Azt, hogy ez valójában még sincs így – vagyis, hogy Huizinga és Neumann játékelmélete számtalan metszésponton találkozik – ebben a fejezetünkben fogom bizonyítani. Előbb azonban röviden ismerjük meg Neumann János játékelméleti perspektíváit.

Neumann játékelméletének matematikai háttere a Neumann-tételben ölt alakot. A Neumann-tétel önmagában kizárólag a *véges, teljes információs, zéró összegű* játékokra érvényes.<sup>55</sup> A modell alapelemei a játékos, a szabály, a stratégia, a kimenetel, a nyereség és a döntési helyzet. A *véges* jelző arra utal, hogy az adott játékot játszó mindkét játékos számára, mindegyik lépés alkalmával csupán véges lehetőségek állnak rendelkezésre. A *zéró összegűség* azt jelenti, hogy mindkét játékos pont annyit nyer, amennyit a másik veszít. A *teljes információs* jelleg pedig azt az ismeretanyagot fedi le, amellyel a két játékos rendelkezik és azért teljes, mert mindketten mind a saját, mind az ellenfél összes lépéslehetőségét ismerik.<sup>56</sup> Neumann tétele azt mondja ki, hogy előbb-utóbb minden ilyen játékban beáll az egyensúlyi pont, a *nyeregpont*, amelyben mindkét játékos

53 Neumann, von John – Morgenstern, Oskar: *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press. 60th Anniversary Commemorative edition. 2007.

54 Neumann, von John: *Zur Theorie der Gesellschaftsspiele. Mathematische Annalen*. 100/1. 295–320. 1928.

55 Mészáros László: *Mindenki másképp egyforma. A játékelmélet és a racionalitás pszichológiája*. Tercium, Budapest, 1996. 135.

56 Mészáros: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 120.

maximalizálta a nyereségét és az ettől való bármilyen eltérés már nem képes ezt tovább növelni.<sup>57</sup> A tétel egy sokdimenziós, absztrakt geometriai felületet vesz alapul, amely pontosan megfelel a játékosok által játszott stratégiák várható eredményeinek, vagyis mindig van nyeregpontja, egyfajta egyensúlyt biztosítva a két játékos között.<sup>58</sup> A játékosok célja természetesen a saját eredményeik maximalizálása, ellenfelük eredményének minimalizálása által. Az ehhez kapcsolódó *racionalitás-elv* azt jelenti, hogy tisztában vagyunk azzal, hogy ellenfelünk éppen ugyanolyan okos lehet, mint mi magunk, és tudjuk, hogy a lehető legjobb játékát hozza. Ilyen körülmények között szeretnénk célt érni, abban a tudatban, hogy ellenfelünk nem hibázik. Ez a racionalitási-elv a Neumann-tétel alapeleme, a szerző matematikai játékelmélete pedig gyakorlati lehetőségként utal rá, olyan stratégiaként, amit a játékosok ténylegesen követnek.<sup>59</sup> Ezt nevezzük *optimális kevert stratégiának* és játékosaink általa érnek el a nyeregponthoz.<sup>60</sup> Neumann zseniális absztrakciókat tartalmazó játékelméletének ennél a pontjánál találkozunk a közösségi optimum dimenziójával, ami a matematikai modellt társadalmi nézetbe „kapcsolja”.<sup>61</sup> A Neumann-féle játékelmélet egyik kiemelkedő matematikus-közgazdász-pszichológus-mesterséges intelligencia kutatója, Mérő László a következőképpen foglalja össze a kérdést. „A klasszikus fizika onnan indult, hogy, Newton teljesen irrealisztikus, pontszerű objektumokat feltételezett, amelyeknek nincs kiterjedésük, de van tömegük, és egy bizonyos képlet leírja, hogy ezek az objektumok miként vonzzák egymást. Ez az absztrakt modell annyira sikeresnek bizonyult, hogy segítségével máig is kiválóan működő gépeket lehet létrehozni. A játékelmélet onnan indult, hogy Neumann teljesen irrealisztikus, tökéletesen racionális játékosokat feltételezett, akik kevert stratégiákban képesek gondolkodni, és bonyolult, sokdimenziós terekben számolni. Sok jel mutat arra, hogy ez az absztrakt modell is annyira sikeres, hogy segítségével nagyszerűen leírhatók, elemezhetők és megoldhatók egyéni és társadalmi konfliktusok, döntési helyzetek”.<sup>62</sup> Teljes mértékben racionális

57 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 120.

58 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 124–125.

59 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 126.

60 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 127.

61 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 127.

62 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 128.

játékosok természetesen nem léteznek, azonban erre a tisztán absztrakt, matematikai paradigmában nincs is szükség. A közösségi lét társadalmi területein rendkívül ritkán mondható el, hogy a játékosok helyzete teljesen szimmetrikus, vagyis a játék eleve igazságos lenne (azaz, ha a játék értéke nulla, vagyis mindkét játékos biztosítani tudja, hogy kevert stratégiáját játszva ne veszítsen hosszú távon).<sup>63</sup> Ilyen szimmetrikus játékra példa a kő-papír-olló. A tiszta stratégiák itt nem célravezetőek, mert például, ha én mindig követ mutatok, arra ellenfelem rájön és mindig papírt fog mutatni. Ha azonban kevert stratégiát játszom és mindig egyharmad valószínűséggel mutatok ollót, papírt és követ, akkor akármivel is válaszol ellenfelem, én minden menetben egyharmad valószínűséggel nyerni fogok, ugyanennyivel veszíteni és pontosan ennyi a döntetlen lehetősége is. Az ismertetett racionalitás-elv szerint, mivel ellenfelem tökéletesen racionális, ennél többet nem is várhatok.<sup>64</sup> Azonban, ha változtatunk a játékszabályokon és amikor ellenfelem az én papíromat vágja el, nem csak egy, hanem két egységet is veszítek, míg ő továbbra is csak egyet, akkor a játék számomra nyilvánvalóan igazságtalan lesz.<sup>65</sup> Ebben az esetben optimális kevert stratégiámmal, csak a veszteségeimet tudom minimalizálni.<sup>66</sup> Ez a módosított kő-papír-olló játék némiképp jobban megvilágítja a társadalmi játékok aszimmetriáját. Felmerül persze a kérdés, hogyha a társadalmi vagy gazdasági interakciók valóságában nem számíthatunk racionális játékosokra, akkor mégis, hogyan interpretálható Neumann elmélete a különböző szociális dimenziókba. Erre a válasz egyszerű, ugyanis a Neumann-féle racionalitásfogalom erőteljesen tágítható, átdimenzionálható, többféle definícióval használható és ugyanúgy működőképes marad. Éppen ezért képes több, eltérő eszköztárral operáló tudományág is használatba venni.<sup>67</sup>

A felsorolt tényezőkön kívül, egy játékelméleti elemzés esetében tulajdonképpen minden az entitásvizsgálatról szól. Ebből kell kiindulnunk, mivel az entitás a játékelemzés alapköve. Zárt entitás a játék menete közben nem változtatok semmin, sem a helyen, sem a játékosok számán, sem annak minőségén.

63 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 130.

64 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 131–132.

65 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 132.

66 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 135.

67 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 139.

Mielőtt azonban a társadalmi dimenziókat a Huizinga szempontrendszer szerint is komolyabb elemzés alá vetnénk, ki kell térnünk a Neumann és a Huizinga-féle játékelmélet egyik rendkívül lényeges, egybevágó elemére. Huizinga a játék eredetének elemzésekor felfedi a versenyelemet, a valamiért való versengés motívumát, mint a játék kialakulásának egyik mozgatórugóját. Kultúra paradigmájának egyik alaptétele, hogy a játék olyan kultúra konstitútumainál, mint a tudomány, a kultusz vagy a jog, ott rejtőzik a versenyelem, mint mozgatórugó. Neumann egész játékelméleti munkája, maga a játék koncepció szintén a versenymotívumon nyugszik. Hiszen az, hogy az ultra-rationális játékosainak döntéseit vizsgálni tudjuk, már alapvetően a verseny kontextusába kell belehelyeznünk őket. A játékban mindig benne van a verseny, amely inspiráló megmérettetés. A verseny egyaránt lehet csapatba tagozódási kényszer és egyedi játék. Így a játékelmélet is tetszőlegesen átkapcsolható az individuális önérdékvényesítés és a társadalmi érdékvényesítés dimenzióiba.

A játékelméletek társadalomtudományos diszciplínáiban szintén ez a versenyelem emelkedik szociális szintre, bonyolultabb szerveződésekkel produkálva (pl. kooperáció vagy versengés a közös célokért), legyen szó kétjátékos zéró összegű, teljes információs, szimmetrikus, vagy jóval bonyolultabb, aszimmetrikus, korlátozott információs, többjátékosú (soktényezős) játékokról. Fejezetünk további részeiben ezeket a szociális koncepciókat fogjuk összevetni Huizinga kulturális nézőpontjával.

## **II. 2. A háborús konfliktusok játékstruktúrái**

Huizinga háborúról alkotott játékfelfogása több pólus mentén kapcsolódik a modernkori játékelméletek háború-játék modelljeihez.

Az első fejezetben már említettük a szerző nézőpontját a háborúról és a totális háborúról. A harc kultúrfunkcióként való értelmezése mindig bizonyos szabályokat tételez fel, amelyek elfogadása a játékjelleg legalább nagy vonalakban történő elismerésével jár. A totális háború ezzel szemben lemond a

játékjellegéről és ezáltal elveszti kulturális funkcióját.

A *Homo ludens* kulturális paradigmájában Huizinga az ókori imperialista birodalmak elemzéséből kiindulva kijelenti, hogy a háború dicsőítése visszavezethető „a háború babylon-asszír értelmezéséhez, amely isteni parancsnak és nagyobb dicsőségért való küzdelemnek minősíti azt.”<sup>68</sup> A szerző ezt a motivációt („A velünk született [sic!] vágy, hogy elsők legyünk [...] egymás ellen lázítja a csoportokat<sup>69</sup>) előbbre valónak tartja a gazdasági értelmezéseknél, és a háború célját archaikus jogi eljárásként értelmezi. Ez a jogfelfogás az istenítélet gondolatában gyökerezik (abban a gondolatban, hogy a győztes isten pártfogoltja, és hogy jogilag a küzdelem kimenetele dönt bizonyos vitás kérdésekben).

A szerző a modern háborúra is érvényesnek tartja ezt a motivációt csupán annyit módosít rajta, hogy a „nyerés” háborúgeneráló mozgatórugóját a „nyereség” vágyává alakítja.<sup>70</sup>

A háború azonban természetesen nem jelent minden esetben frontális összeütközést, pusztító harcot. Példaként Huizinga a párbajt hozza, mint a háború helyettesítő elemét.<sup>71</sup> A párbaj mikroszinten, mint a győzelem vagy vereség kérdésében döntő, a jogi eljárás funkcióját betöltő játékelem funkcionál.

A versenyelem természetesen itt is nyilvánvaló. A háború játékelméleti kontextusba helyezésével azt láthatjuk, hogy mindkét háborús fél, vagyis mindkét (vagy több) játékos győzelemre törekszik, a háború zéró összegű játékában, hiszen amit nyer azt a másik elveszíti. Nyilván a teljes információs jelleg nem valósul meg, éppen ezért igyekeznek a játékosok egy széleskörű információs háló kiépítésére, ami például származhat kémkedésből, de számtalan egyéb eszköz is számításba vehető. Elemzésünk szempontjából még kiemelkedően fontos egyrészt a háború helyettesítő mozzanatainak vizsgálata, másrészt a játékjelleg elfogadásából adódó jogi jellegű játékszabálymódosítás. Ezeket a területeket a hidegháborús fegyverkezési verseny játékelméleti dimenziói alapján fogjuk megvilágítani.

Azért ezt a területet emeltük ki, mert itt egyszerre állnak a

68 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 99.

69 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 110.

70 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 110.

71 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 99–101.

rendelkezésünkre jelentős játékelméleti kutatások a témában (amikre Harsányi János 1994-ben közgazdasági Nobel-díjat is kapott, továbbá Tóth I. János társadalomtudományos interpretációi), másrészt a stratégiai játékelméleti elemzések már tudatosan megjelentek a korszak politikai döntéshozói és tanácsadói körében is (lásd például Henry Kissingert).

Először vizsgáljuk meg a helyettesítő elemet, amit Huizinga *Homo ludens*ében mint becsületes párbajt említ. Azt írja róla, hogy „abból a felfogásból, hogy a háború nemes játék, ered az a szokás, amely néha még a modern, teljesen embertelen hadviselésben is előfordul, hogy az ellenséggel udvariassági szólamokat váltunk.”<sup>72</sup>

A becsületes párbaj, mint helyettesítő elem funkciója a már említett jogi eljárási kereteken kívül természetesen a veszteségek minimalizálása volt. A veszteségek minimalizálásának momentumuma a modern hadviselésben és diplomáciában is rendkívüli jelentőségű, és a játék kereteinek, a játékszabályoknak a módosításával jár. Ez a keretek közé szorítás megnyilvánul például a csaták helyszínének és időpontjának, vagyis a játék tér és idő dimenzióinak kijelölésében, tehát a háború „kimetszésében” a mindennapi élet kereteiből. Mindez a totális háborúk időszakáig legalább abban a tekintetben érvényesült, hogy a hadviselő felek egész populációjának nem kellett közvetlenül elszenvednie a háború költségeit és következményeit, azaz a haditermelés, a polgári bombázások és a pusztítás egyéb formáinak borzalmait (gondoljunk csak pl. a fizetett zsoldosok és a nemzeti hadseregek különbségeire, vagy az offenzívák kiterjedtségének modernkori változására a légtér megjelenésével). Huizinga azonban egy pillanatig sem bizonyul idealistának a háború játékszabály kereteinek betartását illetően, épp ellenkezőleg. Azt írja, hogy a „szakrális forma [...] pusztá szólásmóddá, lovagi becsület játékvá fakult, de ezzel semmit sem veszített eredeti játékjellegéből. [...] A csata megnyerésének fontossága és vágya elnyomta a régebbi kultúrviszonyokon alapuló szokást [...]”<sup>73</sup>

A keretek közé szorítás momentumával pedig eljutunk a hidegháborús fegyverkorlátozások játékelméleti témaköréhez, ahol újra felbukkan egyrészt a közvetlen háborút helyettesítő elemek,

72 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 106–107.

73 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 108.

másrészt a konszenzusos játékszabály módosítás vágya. Ennek oka a totális háború pusztításának emléke és a fegyverkezési verseny hihetetlen mértékű előrehaladásának eredményeként fenyegető nukleáris holokausz réme. Mindez arra készítette a 20. század második felének két szuperhatalmát, hogy bizonyos konszenzusos játékszabály módosításokkal elkerüljék a kritikus pont átlépését. Emellett a hidegháború egyik alapjellemezője, hogy az egykor szövetséges, majd egymástól „elhidegült” USA és Szovjetunió összetűzései nem közvetlen háborús összecsapásokkal, hanem mellékhadszíntereken, a másik játékosok támogatásával zajlottak le, egyfajta helyettesítő mozzanatokként.

A totális háború okaként Huizinga az ellenfél „kisebbségértékűnek” nyilvánítását jelölte meg, amely egyfajta propagandisztikus legitimációja az erőszak korlátozások megszüntetésének.<sup>74</sup> Mindezt azért emeljük ki, hogy láthatóvá váljon, hogy a szerző a totális háborúról alkotott játékelméleti felfogásának esszenciáját 1938-ban, vagyis a második világháború kezdődátumát egy évvel megelőzően publikálta, a totális háborúról alkotott kulturális játékszerkeztúrái pedig erőteljesen normatívnak bizonyultak. „Minden idők emberi eszményképe marad, hogy egy jónak tartott dologért becsületben küzdjünk meg. [...] Bármennyire igyekezzék is [azonban] az emberi kultúra gátat vetni az erőszaknak, amely népek és uralkodók véleménye szerint szükséges, a győzelem vágya annyira eltölti a küzdőket, hogy az emberi gonoszság ismét felszabadul és mindent megenged magának, amit az erőszak növelésére csak kitalálhat. [...] A becsület, amelyhez hívek akarnak maradni, kizárólag a hasonlókkal, az egyenrangúakkal szemben kötelező. [...] De ha a harc olyanok ellen irányul, akik kisebb értékűek, mint mi [...], akkor az erőszak minden korlátozása megszűnik és az emberiség történelme [...] kegyetlenségekkel szennyeződik be.”<sup>75</sup>

A hidegháború időszakára természetesen nem szűnt meg a totális háborút jellemző, az ellenfélre kisebbségértékűként tekintés propagandisztikus motívuma, épp ellenkezőleg. Csupán a haditechnológia fejlettsége miatt a nyílt összetűzés zéró értékű játéka mindkét fél számára rendkívül pusztító lett volna, hiszen egy nukleáris

74 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 109.

75 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 109.

háború kitörése mindkettőjüknek iszonyatos mértékű veszteséget jelenthetett. Emellett a második világháború borzalmainak emléke még erőteljesen ott élt a döntéshozók generációjának politikai cselekvési mechanizmusában is.

Huizinga modelljében mindenféle korlátozó játékszabály módosítás „a nemzetközi jog agonális légköréből származik”, amely a háborút generáló politikai verseny már említett elemét jogtudattá kívánja formálni.<sup>76</sup> Ez a formalizált játékelmélet kódrendszerében megfogalmazva azt jelenti, hogy a hidegháborús szuperhatalmak a politika vezérelt diplomácia felszínén minél szimmetrikusabb játék megkreálására törekedtek, a felszín alatt azonban egy normál kétjátékos vetélkedéshez hasonlóan az erőforrások, az információk és a tudományos-technológiai fejlesztések nyaktörő versenyébe kezdtek. Egyrészt, ha a játékszabályokat nem módosították volna, másrészt pedig, ha a közvetlen konfrontációt választották volna a játékhelyettesítő mellékhadszínteres bűjtatott, de mégis nyilvánvaló támogatás helyett, akkor igen kézzelfogható nukleáris katasztrófát idézhettek volna elő. (Ennek a kritikus pontnak a veszélyes közelségbe kerüléséről még lesz szó a kubai rakétaválsággal kapcsolatban.)

A gazdaság és a politika területén csak módosításokkal alkalmazható a Neumann-féle modell, ugyanis egyrészt még a legjobb hírszerző technológia esetében sem tételezhetünk fel teljes információs játékot, másrészt pedig összetett társadalmi szituációkban már nem beszélhetünk teljes mértékben racionális játékosokról. Mielőtt rátérnénk a szovjet-amerikai fegyverkorlátozási tárgyalásokra, párhuzamba állítva azt a fogolydilemma játékkal, térjünk még ki néhány gondolat erejéig a játékosok racionalitására és a játék információs struktúráira.

A játékelméleti kutatások történetében új utat nyitott az 1980-as évtized, amikor a játékelméleteket az evolúciós biológia diszciplínájába kezdték interpretálni.<sup>77</sup> A játékelmélet evolúciós nézőpontja a többszintű szelekció (*multi level selection*) elméletéhez vezetett. Ebből az következik, hogy a szelekció nem csak az egyéni jólétre, hanem a rokonok vagy a nép jólétére is irányul. Az egyéni jólét Neumann-féle racionalitás kategóriáján kívül, így megjelennek egyéb,

<sup>76</sup> Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 110.

<sup>77</sup> Tóth I. János: Játékelmélet és történelem. *Sic Itur ad Astra*, 63. 2013. 39.

kollektív érdekekhez kötődő racionalitás motívumok is. „S ez elvezet a racionalitás eltérő formáihoz (individuális, kollektív, értékközpontú stb.) ahogy azt egy másik fogalmi rendszerben már Max Weber is hangsúlyozta. Tehát az emberi viselkedést nem annyira (az individuálisan) racionális és a nem-racionális viselkedés, hanem különböző racionalitások ellentéte jellemzi.”<sup>78</sup>

A szovjet-amerikai fegyverkorlátozási tárgyalások tipikus példái a szimmetrikus, nem teljes információs játékoknak. A folyamatra Harsányi János alkalmazta a Neumann-féle kétjátékos modellt. Munkájának Nobel-díjat érdemlő megoldása, hogy modellezett többféle szándékú és eltérő felszereltségű orosz és amerikai játékost és bár nem tudta melyik felel meg a valós viszonyoknak, mindegyik párosításnál felvázolta a várható nyeregpontot. A kapott eredményeket valószínűségi alapon összesítette és egy olyan játékot kreált, amire már alkalmazni lehetett a teljes információs játékok eszköztárát, ezzel pedig remekül előre lehetett jelezni az elérhető eredményeket és a várható reakciókat.<sup>79</sup>

A tárgyalások modellezésének kitűnő eszköze a széles körben ismert fogolydilemma játék. A modell Albert Tucker matematikus nevéhez fűződik, aki 1950-ben egy pszichológus kollégájának kreált egy olyat játékelméletileg is elemezhető szituációt, ami viszonylag kis matematikai tudással rendelkezők számára is érthető.<sup>80</sup> A játék két főszereplője Al és Bob, akiket egy kirabolt bank előtt, illegális fegyverekkel letartóztatott a rendőrség. Beviszik őket a kapitányságra, és hogy ne egyeztethessék a vallomásaikat külön kihallgató helyiségbe zárják őket. Mivel az ügyésznek nincs elegendő bizonyítéka ellenük, mindkettőnek a következő alkulehetőségeket ajánlja: Ha továbbra is tagadják a rablást, akkor tiltott fegyverviselés miatt mindketten 1-1 évet kapnak (A). Ha egyikük feladja a másikat, a vallomástevő szabadon távozhat, társa viszont 20 évet kap (B). Ha mindketten beismerő vallomást tesznek, akkor 5-5 év börtönbüntetést kapnak (C).<sup>81</sup>

Ebben a szituációban a vallomástétel dezertáló (D) és a hallgatás

78 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 39.

79 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 138.

80 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 45.

81 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 45.

kooperatív (C) stratégiái közül a Neumann-féle racionalitás-elv mind egyéni, mind csoportos követése mindenképpen a rosszabb eredményre vezet, mint a kölcsönös kooperáció. Ugyanis nyilvánvalóan a dezertálás lenne a domináns stratégia (hiszen a vallomástétel 0 vagy 5 év börtönbüntetést jelent a bűntárs vallomásától függően), de mivel a játék szimmetrikus, ezért mindkét gyanúsított ugyanarra a konklúzióra jutva beismerő vallomást tesz, ami 5-5 év fogházhoz „segíti” őket.

A fogolydilemma fegyverkezési versenyre történő interpretálása esetében a dezertáló stratégia a fegyverkezés (D), a kooperatív pedig a leszerelés (C). Ebben az esetben a játékosok egyéni preferencia sorrendje a következő lesz: egyoldalú fegyverkezés (DC), kölcsönös leszerelés (CC), kölcsönös fegyverkezés (DD), míg a legrosszabb az egyoldalú leszerelés (CD).<sup>82</sup> A lehetséges stratégiákat a lenti táblázatban jelöltük, minden döntés hasznosságát 0 ponttól 5 pontig értékelve.

| X játékos        | Döntés | Y játékos        |
|------------------|--------|------------------|
| Leszerel (C)     | 3; 3   | Leszerel (C)     |
| Fegyverkezik (D) | 1; 1   | Fegyverkezik (D) |
| Leszerel (C)     | 0; 5   | Fegyverkezik (D) |
| Fegyverkezik (D) | 5; 0   | Leszerel (C)     |

Ha a két hatalom egyidejűleg, egymástól függetlenül hozza a döntését, akkor a racionalitás-elv alapján történő, önérdek alapú cselekvés esetén a domináns cselekvés a fegyverkezés, a dominált pedig a leszerelés lesz. „Egy stratégia domináns, ha függetlenül attól, hogy a többi játékos mit tesz, a kérdéses stratégia mindig nagyobb

82 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 45.

nyeréséget biztosít, mint egy dominált stratégia.”<sup>83</sup>

S mivel ha az egyik játékos fegyverkezni kezd, akkor a másik is fegyverkezni fog (hiszen a játék szimmetrikus), akkor az egyensúlyi stratégia a kölcsönös fegyverkezés lesz. A racionalitás elv értelmében elméletileg az egyensúlypont jelenti mindkét fél számára a várható legjobb eredményt, ez esetben azonban összességében éppen a kölcsönös fegyverkezés hozza a legkisebb nyereséggel kecsegtető megoldást a két fél játékában. Játékelméleti terminológiával élve így az optimum egyben a *Pareto-inferior* kimenetel lesz.<sup>84</sup>

Természetesen a kérdés etikai, kooperatív oldalról is megközelíthető.<sup>85</sup> Ehhez a megközelítéshez be kell vezetnünk a *Pareto-optimum* definícióját. A *Pareto-optimum* egy olyan állapot, amelyben egyik játékos sem érhet el a fennálló állapotoknál jobbat anélkül, hogy a másik játékosnak azzal rosszabb eredményt generálna.<sup>86</sup> A *Pareto-optimum* ebben az esetben a kölcsönös leszerelés, kölcsönösen kooperatív stratégiája, amely a játékosok számára együtt a legnagyobb eredményt hozhatná. A fogolydilemma játéka remekül bemutatja, hogy bizonyos szituációkban az önérdékvényesítő individuális racionalitás feladása hozhatja a kölcsönösen legjobb eredményt. Ennél a játéknál tehát a „szokásos (individuális) racionalitás kritérium, a domináns, illetve az egyensúlyi stratégia választása, tulajdonképpen az egyén szempontjából is problematikus, kollektív szempontból azonban teljesen katasztrofális eredményhez vezet.”<sup>87</sup>

A hidegháború esetében katasztrofális eredménynek tekinthető a már említett nukleáris katasztrófa. Ennek a katasztrófának a küszöbéről táncoltak vissza a döntéshozó hatalmak a hidegháború egyik legkomolyabb konfliktusának tartott, 1962-es kubai rakétaválság idején. Ezt a konfliktust Seteven Brams elemezte az ún. *gyáva nyúl* (eredeti nevén *chicken game*) játék keretében. A játék az 1955-ös *Haragban a világgal* (*Rebel Without a Cause*) című fimből nőtte ki magát, ahol a James Dean által alakított főszereplő egy „csirke-

83 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 46.

84 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 46.

85 Anatol Rapoport: *Körültekintés, erkölcsiség és a fogolydilemma*. In.: Csontos László [vál.]: *A racionális döntések elmélete*. Osiris, Láthatatlan Kollégium, Budapest, 1998. 129-135.

86 Sz. n.: *Pareto efficiency*. URL:

[http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Pareto\\_efficiency.html](http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Pareto_efficiency.html)

87 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 46.

futamra” (*chicken run*) hívja ki a helyi banda vezérét. A verseny lényege, hogy a lopott autóikkal a szakadék felé hajtó két játékos közül ki bizonyul „gyáva nyúlnek” és ugrik ki előbb a járműből. A dezertáló vagy versengő (D) viselkedés ez esetben a kitartás a végsőig, a kooperatív (C) pedig az autó elhagyása. A modell egy másik verziója a *Gengszterek sofőrje* című 1978-as filmből származik, amelyben a főszereplő sofőr úgy menekül a rendőrök elől, hogy padlógázzal száguld velük szembe. Ilyenkor a sofőrök dönthetnek arról, hogy elrántják a kormányt, vagyis kitérnek (kooperálnak, C), vagy tovább száguldanak (dezertálnak, D). A dezertálás, vagyis a versengés és a kooperáció közötti különbséget az önérdek agresszív, konfrontatív, másik rovására történő érvényesítése, valamint a puhább, együttműködőbb stratégia különbsége jelenti.<sup>88</sup>

A probléma lényege, hogy mindkét játékos egyidőben, egymástól függetlenül hozza meg a döntését arról, mit fog tenni. Sofőrünk nézőpontjából a lehetséges kimenetek: összeütközés (DD), megfutamodás (CD), kölcsönös kitérés (CC), győzelem (DC).<sup>89</sup> A játéknak kettő tiszta, egyoldalú egyensúlyi helyzete van, tehát mind a kitérés, mind a továbbhaladás optimumnak minősül. Természetesen a győzelem nagyobb nyereségnek számít, azonban a játékosok agresszív vagy kockázatkerülő magatartásuk alapján dönthetnek.<sup>90</sup>

A kubai rakétaválság idején az USA kooperatív stratégiája (C) a szovjet rakétabázis telepítésének hírére egy tengeri blokád létrehozása és határozott fellépéssel a Szovjetunió rábírása arra, hogy vonja ki a már telepített rakétáit a kubai támaszpontról. A versengő/dezertáló stratégia (D) pedig egy megsemmisítő rakétatámadás a támaszpont ellen. Ezzel szemben a Szovjetunió vagy kivonta a rakétáit (C) vagy nem (D).<sup>91</sup> A lehetséges kimenetek pedig a kölcsönös kooperáció (CC), ami a konfliktusban döntetlennek felel meg, az amerikai vagy a szovjet fél győzelme (CD/DC), amely egyben a másik fél vereségét jelenti, illetve a kölcsönös agresszió (DD), amelynek esetében az USA légitámadását a Szovjetunió nukleáris ellencsapással „honorálta” volna, ezzel eszkalálva a szituációt egy

88 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 41.

89 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 41-42.

90 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 41.42.

91 Tóth: Játékelmélet és történelem. 2013. 41.42.

| USA             | Eredmény | Szovjetunió     |
|-----------------|----------|-----------------|
| Légítámadás (D) | 1; 1     | Telepít (D)     |
| Blokád (C)      | 3; 3     | Visszavonul (C) |
| Blokád (C)      | 2; 4     | Telepít (D)     |
| Légítámadás (D) | 4; 2     | Visszavonul (C) |

A kettő tiszta, egyoldalú egyensúlyi helyzet a Szovjetunió vagy az USA, a másik fél vereségét generáló győzelme, ezért mindkét fél a domináns stratégia követésére hajlik. A két individuális egyensúlyi helyzet metszete azonban olyan katasztrofális végeredményhez vezetett volna, amely elrettentette őket a „húr végsőig feszítésétől”. Ezért az óriási veszteség árnyékában lemondtak az egyéni nagy nyereségről és kölcsönösen kooperáltak.<sup>93</sup>

Ennél a konklúziónál egyrészt fontos látnunk, hogy a fogolydilemma és a gyáva nyúl játékok esetében többről van szó, mint csupán játékokról. Albert Tucker és Steven Brams modelljei ugyanis hatékony eszköznek bizonyultak ahhoz, hogy globális diplomáciai-hadpolitikai kérdéseket vázoljunk fel velük, a várható kimenetek előrejelzésével. Emellett a két szituáció remekül megmutatta a játékelméletek társadalmi alkalmazásának egyik kritikus pontját, vagyis azt a kérdést, hogy társadalmi dimenziókban hogyan egyeztethető össze az önérdekérvényesítő és a kooperatív viselkedés a nyereség és a veszteség nagyságának tekintetében. Következő fejezetünk, amely a *Homo ludens* jogi játékkonstrukcióit vizsgálja, az etika és a haszon kérdésének optimumára is felsorakoztat néhány játékelméleti felvetést.

## II. 3. Versengés és etika: a jog társadalmi játékelemei a Homo

92 Tóth: Játékelmélet és történelem. *Sic Itur ad Astra*, 63. 2013. 42-43.

93 Tóth: Játékelmélet és történelem. *Sic Itur ad Astra*, 63. 2013. 43.

A társadalom olyan dimenzióiban, mint a jog, a sokszor említett versenyelem már sokkal bonyolultabb, több tényezőt indikáló formában jelenik meg, mint a Neumann-féle kétjátékos modell ultraracionális játékosainál. Ahogy első fejezetünkben már elemeztük, Huizinga a jog kialakulását a görög bírósági pártviszályhoz köti, kiemelve annak mérkőzésjellegét. Itt számtalan olyan tényezőt bekapcsol a rendszerbe, amelyek a játékelméletek etikai és szociológiai diszciplínáinak segítségével remekül értelmezhetőek. Fejezetünkben a Huizinga-féle jogértelmezés három kulcselemét fogjuk összekötni a játékelméletek rendszerével.

Az első az önérdekérvényesítés és a közösségi érdekérvényesítés, mint jogszabályokat konstituáló entitások, a második, ezzel összefüggésben a közösségi optimum a döntéshozatalban, a harmadik pedig a véletlen megjelenése és szerepe. Az önérdekérvényesítés és a közösségi érdek már sokat emlegetett témakörének jogi vonatkozásáról a szerző azt írja, hogy „az egyes ember és közösségének vitális érdeke uralkodik mindenben, ami jog vagy törvényhozás”.<sup>94</sup> Az önérdekérvényesítés elsődlegességét hangsúlyozza a jogi élet gyakorlati aspektusaiban is, amikor az eljárás dinamikáját úgy határozza meg, hogy „a bíró előtti ügynél kizárólag és minden körülmények közt a pör megnyeréséről van szó.”<sup>95</sup> A szerző értelmezésében a győzelem motivációjának rendkívül domináns stratégiája végigkísérte a jogtörténetet. „Ha most visszafordítjuk tekintetünket a nagyon fejlett kultúrformákról kevésbé [sic!] előrehaladt kultúrfokokra, látni fogjuk, hogy a nyereség és veszteség gondolata, azaz a tisztán agonális gondolat mennyire beárnyékolja az etikai, jogi, igazság vagy igazságtalanság gondolatát.”<sup>96</sup>

A szócsata kultúrtörténeti játékaira több példát is felhoz az órab, óészaki, kínai, valamint az ókori görög versenyjátékokból. Az ókori Athén esetében például „a törvényszéki beszéd művészete [...] még egészen retorikai ügyességi verseny jegyében állott, amelyben a rábeszélésnek minden eszköze meg volt engedve, [de] a törvényszék

94 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 86.

95 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 88.

96 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 88.

és a politikai szószék mindenütt az a hely volt, amelyhez a rábeszélő-művészet tartozott”.<sup>97</sup> Természetesen ennek bizonyítására a szofistákat hozza fel elévülhetetlen példaként. Azonban a szerző az önérdékérvényesítés és a győzelem domináns motivációját nem csupán a „primitív jogtudatba”<sup>98</sup> helyezi bele, hanem a mérkőzésjelleg motívumán keresztül az egész jogi gyakorlatra érvényessé teszi.<sup>99</sup>

A második jelentős, *Homo Ludens*ben körvonalazott tényező a közösség, mint ítélethozó szerv megjelenése, ami elévülhetetlen forrása a játékelméleti modelleknek. Huizinga ennek kultúrtörténeti példájaként hozza az eszkimók dob- és dalversenyeit. Itt a kultúrfunkcióként működő igazságszolgáltatás teljes mértékben közösségi játékformában maradt fenn.<sup>100</sup> „Ha egy eszkimó egy másik ellen panaszt akar tenni, dob-vagy dalversenyre hívja ki. A törzs vagy clan ünnepélyesen összegyűl, szép ruhákban, vidám hangulatban. A két ellenfél felváltva ócsároló dalokat énekel egymásnak dobkísérettel és kölcsönösen szemére veti egymásnak rosszaságát. Közben nem tesznek különbséget megokolt vád, nevetésre ingerlő szatíra és aljas rágalom közt. [...] A nézők a dalok refrénjét veleéneklük, tapsolnak és egymásra uszítják a feleket. [...] Az ilyen harci bíráskodások évekig is eltarthatnak. A felek mindig új dalokat találnak ki és újabb vétkeket sorolnak fel. Végül a nézők döntenek el, hogy ki a győztes. Erre néha újból helyreállítják a békét, de az is előfordul, hogy a legyőzöttség feletti szégyenében kivándorol az egész család.”<sup>101</sup>

A joggal kapcsolatos harmadik, modern játékelméleti szempontból is figyelemre érdemes meglátása Huizingának a jogi eljárás szerencsejátékként való értelmezése. Itt az ítélkezést a sorsdöntéssel teszi egyenlővé, a kockavetés,<sup>102</sup> az istenítélet<sup>103</sup> és a jogi fogadás<sup>104</sup> kultúrtörténeti játék-motívumait hozva példaként. Abban az esetben, ha a jog és a jogi döntések gyakorlatilag egyfajta – akár sorsként értelmezett – véletlen mechanizmusok mentén működnek, akkor ebben a szerencsejátékban való győzelem óriási mértékben függ a játékszabályoktól, mert „akár kockadobás [...] hozza létre, a döntés

97 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 96.

98 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 88.

99 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 86.

100 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 94.

101 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 94–95.

102 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 90.

103 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 91.

104 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 93.

végleges alakja egyesedül egy játékszabálytól függ”.<sup>105</sup> Ez esetben, némi iróniával a tévedhetetlen igazság mérlegének évezredes szimbóluma egy ide-oda dőcögő, bizonytalan mérleghintává alakul át, hiszen a jogalkotásba és a jogi döntésekbe beáramlik a *véletlen*, mint döntéshozó elem. Ez a felfogás a jogot és a törvényhozást tulajdonképpen szegregálja az etikától, de erre még visszatérünk később. Számunkra ennél a pontnál a véletlen elemének megjelenése a lényeges, amely szintén fontos szerepet tölthet be a játékelméletek racionális döntési dimenzióiban.<sup>106</sup>

A jogállamiság alapeleme a jogszabályok rögzített rendszere, amelynek kialakulása hosszú és komplex történelmi és társadalmi folyamatok eredménye. Azonban a kiforrott jogszabályok kialakulásával és rögzítésével kapcsolatban fontos még egy pillanatra visszatekintnünk a játékelméletek evolúciós fejtegetéseihez. A különböző racionalitás szintek között tett különbségeket ki kell még egészítenünk egy újabb szinttel, a gének racionalitásával, amelynek egyik fontos kutatója Richard Dawkins, aki génszelekciós elméletét magyarul *Önző gén* címen megjelent munkában<sup>107</sup> rögzítette. Dawkins a géneket olyan mikro-túlélő egységekként határozta meg, amelyek túlélésük és szaporodásuk céljából abszolút racionális viselkedésre képesek. Ez a viselkedés a szerző szerint például magyarázatot jelent az altruizmusra is. (Ezzel ellentmond a csoport szelekció elméletének, ugyanis a gének nézőpontjából az önzetlen viselkedés oka, hogy az altruista viselkedést mutató egyed megsegített rokonaiban megtalálhatóak ugyanazok a gének, mint az altruistában magában.)<sup>108</sup> Következtetése, hogy a gének a szelekció legkisebb egységei, de nem működhetnek önmagukban, ezért minket embereket használnak túlélőgépeiként.<sup>109</sup> Számunkra a génszelekció elmélete azért fontos, mert kulturális paradigmája a mémelmélet (amiből a memetika prototudománya nőtt ki). A mém bizonyos kulturális elemeket továbbvivő túlélő egység, amely generációkon keresztül továbbörökíti ezeket az általa hordozott kulturális elemeket. A szerző hasonlatával élve „mém lehet egy dallam, egy gondolat, egy jelszó, ruhadivat,

105 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 88.

106 Mérő: *Mindenki másképp egyforma*. 1996. 255–276.

107 Dawkins, Richard: *The Selfish Gene*. Oxford University Press, h.n., 2006.

108 Dawkins, Richard: *Az önző gén*. Kossuth Kiadó, Budapest, 2011. 120-146.

109 Dawkins: *Az önző gén*. 2011. 17-30.

edények készítésének vagy boltívek építésének módja. Éppúgy, ahogy a gének azáltal terjednek el a génállományban, hogy spermiumok vagy peték révén testből testbe költöznek, a mémek úgy terjednek a memkészletben, hogy agyból agyba költöznek egy olyan folyamat révén, amelyet tág értelemben utánpótlásnak nevezhetünk. Ha egy tudós egy jó gondolatot hall vagy olvas, akkor továbbadja kollégáinak és tanítványainak. Megemlíti cikkeiben és előadásaiban. Ha egy gondolatnak sikere van, azt mondhatjuk, hogy agyról agyra terjedve szaporodik. [...] Ha egy termékeny mémet ültetsz az agyamba, akkor szó szerint élősködsz az agyamon, mert a mém terjesztésének eszközévé teszed, pontosan úgy, ahogy a vírus élősködik a gazdaséjt genetikai mechanizmusán.”<sup>110</sup> A mémelmélet paradigmájának ehhez a pontjához remekül kapcsolódik az epidemiológiai/virológiai kultúraelmélet, amelyek kölcsönösen hatottak Dawkinsra és a biológus mémelmélete rájuk. A kultúrainterpretáció ilyen jellegű elméleteinek kiindulási pontja, hogy egy gondolat önmagában képtelen a túlélésre, „amíg be nem hatol valamely gazdaszervezetbe (agyba), ott meg nem ragad (be nem vésődik az emlékezetbe) és szállásadóját (az embert) arra nem készíti, hogy elkészítse replikációját (tovább adja embertársainknak)”.<sup>111</sup> F. T. Cloack amerikai antropológus 1975-ös munkájában – Dawkins elméletét megelőzve – kifejtette, hogy a kulturális utasítások olyan élősködők, amelyek ellenőrzésük alatt tartják a gazdaszervezet bizonyos viselkedésformáit, mint például az influenzavírusok, amelyek tüsszögésre készítetnek azért, hogy a saját terjedésüket biztosítsák. Tehát tudatunk és kultúránk csak egyfajta tenyészhely a kulturális mémek számára, így a kultúra és a hagyomány, esetünkben pedig a jog sem más, mint a mémek kooperatív együttműködése, amely nem minket szolgál, hanem csupán a saját lemásolódásával törődik.<sup>112</sup>

Dan Sperber, az epidemiológiai-kognitív kultúraelmélet egyik jelentős képviselője szintén a gondolatok társadalomban való fertőzésszerű elterjedését helyezi elmélete középpontjába. Richerson és Boyd kultúra-információ értelmezésére (a kultúra információ, az

110 Id.: Sebők Zoltán: A kultúra mint fertőzés. *Balkon*, 2003/5. URL: [http://www.balkon.hu/balkon03\\_05/02sebok.html](http://www.balkon.hu/balkon03_05/02sebok.html)

111 Sebők: A kultúra mint fertőzés. 2003.

112 Sebők: A kultúra mint fertőzés. 2003.

információ pedig mentális állapot)<sup>113</sup> hivatkozva kifejti, hogy a kulturális információk a kultúrában résztvevő emberek interakcióin keresztül terjednek. Ezek a kulturális információk az emberek agyában raktározódnak, tehát mentális reprezentációkban lokalizálhatók és egy bizonyos „ív” mentén különböző variációkban vannak jelen az egyes individuumok agyában.<sup>114</sup>

A kulturális mémek túlélése tehát nem valamilyen etikai igazság-kritériumtól vagy esztétikai jellemzőtől függ, csupán a sikerességtől.<sup>115</sup> Játékelméleti perspektívából szemlélve a jogszabályok komplex történeti folyamatok nyomán kialakuló rendszere mémek túlélő egységeinek egyfajta folyamatos szelekciójaként értelmezhető. A szóbeli és később írott szokásjogból eredő modern törvények közül azok maradtak fenn, amelyek képesek voltak egyfajta vírusként generációról generációra reprodukálni magukat a különböző, egymással vetélkedő társadalmi csoportok ideológiájában, szellemi hagyományaiban.

Ez a szemlélet nagyban megerősíti Huizinga kulturális játékperspektíváját. A szerző ugyanis a játék működésének dinamizmusában mindig hangsúlyoz egyfajta ösztön alapjellegét, de a játékot definíciójában az ösztönnél kulturális tekintetben mégis magasabb szintre emeli („A játék, mint ilyen, túlmegy a tiszta biológiai vagy lelki tevékenységek határain. Értelmes funkció.”<sup>116</sup>). A játék léte – mint első fejezetünkben említettük – megelőzi a kultúra kialakulásának időszakát így nem lehet annak produktuma, mégis a maga jogán racionális cselekvés és így már mindenképpen szellemi elv kerül a tevékenységbe.

A jogi mémek túlélési stratégiáinak tekintetében fontos kiemelnünk az érdekhez kötődés momentumát, mert ezen keresztül jutunk el a társadalmi jogalkotás és bíraskodás dinamikájának megértéséhez. Egy közösség jogilag rögzített működési normái ugyanis a közösségi optimum függvényében alakulnak ki és változnak,

113 Id.: Sperber, Dan – Claidière, Nicolas: Defining and explaining culture (comments on Richerson and Boyd, Not by genes alone). Institut Jean Nicod (CNRS/EHESS/ENS), 1bis avenue Lowendal, 75007 Paris. URL: <http://www.dan.sperber.fr/wp-content/uploads/2008/09/NotByGenesAloneCommentary-Sperber-Claidiere.pdf>. 2.

114 Sperber, Dan – Claidière, Nicolas: Defining and explaining culture (comments on Richerson and Boyd, Not by genes alone). 2008. 2–3.

115 Dawkins: *Az önző gén*. 2011. 244-259.

116 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 9.

valamint nagy mértékben meghatározottak a kulturális mémek által. Ez a huizingai értelemben vett szellemi vonás számunkra rendkívül fontos. Ugyanis a jogalkotás és a bírászkodás társadalmi játékában az optimumot értelmezhetjük a játékszabályok rendszerét meghatározó mozgatórugóként, amelyre a szabályokat létrehozó játékosok folyamatos törekvése irányul. A játékszabályokat, amik ebben az összefüggésben a jogszabályok, tehát a saját közösségi optimumuk alapján határozzák meg a játékosok, a közösségi optimum azonban mémek által kódolt.

Ennek a megvilágítására kitűnően alkalmazható a szociálpszichológia szociális reprezentáció elmélete. A szociális reprezentációk ugyanis használhatók a tanulmányban mémeknek nevezett entitások szűkebb definiálására. A szociális reprezentáció, „ami által a világunkat képező anyagi dolgoknak és absztrakt fogalmaknak értelmet tulajdonítunk. Az egyetlen létező valóság az, amelyet e konstruált jelentések közvetítenek számunkra, melyek tartalma egyaránt megszabja a valóság észlelését, hozzáférhetőségét és értelmezését. A valóság csak közvetetten tapasztalható, mivel bármilyen új, konkrét vagy absztrakt, tárgyat csak a már számunkra meglévő jelentéseken keresztül, velük kapcsolatban észlelhetünk és értelmezhetünk. Tudásunk, mely ezeknek a konstruált reprezentációknak vagy jelentéseknek szerveződése, mélyen gyökerezik abban a társadalmi kontextusban amelyben létrejött, fennmarad és átalakul. Különböző társadalmi kontextusokhoz kötődő tudások sokaságával állunk szemben (...) Így, a legszemélyesebb és legintimebb tapasztalás is társas jellegű, mivel jelentésének konstruálásában összehasonlítjuk, megkülönböztetjük a társasan konstruált és a mindennapokban használt „rég” kategóriákkal, vagyis az érzelmeinkkel összefonódott már létező tudásunkkal.”<sup>117</sup> Tehát ezek „a tartalmak (tudások, reprezentációk) nem a valóságot tükrözik, hanem a valóság értelmezését. Az egyén nem ingerekre reagál, hanem értelmezett ingerekre. Nem önmagában cselekszik egy társas térben, hanem definiálja magát és így lehetőségeit. Öndefiníciója és a társadalomban fellelhető tartalmak (amelyek viszonyulási rendszereket és az egyén öndefiníciójára vonatkozó visszajelzéseket is

117 Bigazzi Sára: *Rappresentazione Zingara. Identità Zingara*. European Ph.D on Social Representation and Communication, Rome, 2009. URL: [http://narrativpszichologia.pte.hu/files/tiny\\_mce/BIGAZZI/phd.pdf](http://narrativpszichologia.pte.hu/files/tiny_mce/BIGAZZI/phd.pdf). 9.

tartalmaznak) határozzák meg, hogy milyen lehetőségei vannak (egymástól el nem választhatatlan) gondolati, érzelmi és viselkedési szinten egyaránt.”<sup>118</sup>

Ha tehát a mémek jogi-társadalmi dimenzióját szociális reprezentációkként definiáljuk, akkor egyéb egybevágó jellemzőket is felsorakoztathatunk. Ilyen például, hogy a mémek „túlélőgépként” használják az egyes társadalmi csoportok tagjait, amely nagyban segíti reprodukciójukat, amennyiben az adott csoport képes fellépni hatalmi tényezőként. Ehhez hasonlóan a „lehetséges reprezentációk, jelentéskonstrukciók és valóságértelmezések és súlyaik, egy társadalmi kontextusban létező (hatalmi) viszonyok szimbolikus harcainak eredménye. Néhány csoportnak több lehetősége van saját verziójának kinyilvánítására és terjesztésére, mint másoknak.”<sup>119</sup>

Emellett a szociális reprezentációk segítik a csoportokat meghatározni a saját kollektív valóságukat, továbbá az újdonsággal, az ismeretlenből származó veszéllyel való megküzdésben is jelentős szerepet játszanak. Egyéni és szociális identitásképező, valamint közvetítő szerepük van tehát, segítve a csoport optimális stratégiájának kijelölését és a cselekvések magyarázó kontextusát megrajzolva táptalaja az önigazolásnak is.<sup>120</sup>

A felvázolt elméletek alapvetően tehát konstruktivista alapparadigmával dolgoznak és szigorú értelmezésük szerint nem léteznek egyéni tapasztalatok, hiszen már a legintimebb együttlétek is szociális reprezentációs sémák alapján értelmeződnek. Daniel Dennett filozófus, aki a virológiai kultúraelméletet egy rendkívül szélsőséges látomással tette plasztikussá (a mémek földönkívüli paraziták, amelyek inváziója százezer évvel ezelőtt kezdődött meg bolygónkon) *Darwin veszélyes ideája* című művében egyértelműen lehetetlennek tartja az egyéni tapasztalást. „De ha az igaz, hogy maguk az emberi elmék nagyon nagy mértékben a mémek teremtményei, akkor nem tarthatjuk fenn a korábbiakban már fontolóra vett látomás szélsőségeit, vagyis nem foghatjuk úgy fel, hogy 'a mémek versus mi', mivel a mémek korábbi megnyilvánulásai főbb szerepet játszottak annak

118 Bigazzi Sára – Bokrétás Ildikó: Helyzetbe zárt mentális folyamatok és viszonyrendszerek ideológiai tükré. Elméleti és társadalmi reflexiók egy kutatás nyomán [in press]. Pécsi Tudományegyetem, Pécs, 2014. 3.

119 Bigazzi: *Rappresentazione Zingara*. 2009. 9.

120 Bigazzi: *Rappresentazione Zingara*. 2009. 15.

meghatározásában, hogy ki vagyunk mi. A 'független' elme idegen és veszélyes mémekkel szembeni, önmaga megvédéséért folytatott küzdelme mítosz. [...] Ha így áll a helyzet, akkor miféle talapzaton vethetjük meg lábainkat a minket elborító mémviharban? [...] Figyelembe kell vennünk, hogy normatív fogalmaink – mint a *kötelesség*, a *jóság*, az *igazság*, és a *szépség* – mémjei az elménk legmeggyökeresettebb lakói közé tartoznak. Központi szerepet játszanak a minket körülvevő mémek között. Az igazi létezésünk, amik gondolkodó lényekként – és nem pedig amik organizmusokként – vagyunk, nem független e mémektől.”<sup>121</sup> Sperber is hasonló konklúzióra futtatja ki epidemiológiai elméletét, amikor arról ír, hogy annak ellenére, hogy a legtöbb mentális reprezentációnk (például álmaink vagy terveink) nem kommunikált mások irányába, azonban még ezek is szociális kontextusból származó összetevőkből épülnek fel.<sup>122</sup>

A mémek/szociális reprezentációk által irányított közösségi bíraskodás remek játékpéldája az *Ördög és Prym kisasszony játék*, amelyet dr. Bertók Rózsa elemzett a Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Karának játékelméleti kurzusán. Ez a játék egy archetipikus karakter, egy kisközösségben élő boszorkány rituális meggyilkolásáról szól, amit a közösség előljárói követnek el, mert úgy tartják, hogy az ő halálán múlik a közösség jövője, a pozitív élettér megnyílása. Az ő halálos ítéletének végrehajtásától várják tehát a faluban uralkodó negatív körülmények megváltozását. A gyilkosság aktusa, vagyis a hipotetikus játék kezdete előtt a gyilkosságban résztvevő játékosok metaszabályt határoznak meg, amely a kollektív büntetés gondolatán alapul. Eszerint ítélet végrehajtásaként megnyilvánuló kivégzést a falu elitjét képviselő hét ember követi el, olyan módon, hogy amikor körbeveszik a boszorkányt, mind a heten lőnek, mintha ők ölnék meg mindannyian, de csak egyetlen fegyver lesz megtöltve, amiről egyikük sem tudja kihez kerül. A kollektív bűnösség így egyrészt őket terheli, másrészt pedig a közösség egészét, hiszen annak előljáróiként, küldötteiként a közösség nevében hajtják végre a rituális gyilkosságot. Tehát, ha valaki ki akar bújni a kollektív

121 Dennett, Daniel: *Darwin veszélyes ideája*. Typotex, h.n., 1998. 391–392.

122 Sperber – Claidière: *Defining and explaining culture* (comments on Richerson and Boyd, *Not by genes alone*). 2008. 10.

bűnösség alól, akkor az az egész közösséget veszélyezteti, csupán úgy lehetne egyetlen embert felelősségre vonni, ha feloldanák a titoktartási esküt.

Ebben a játékban remekül körvonalazódik a közösségi ítélethozatal dinamikája. A halálos ítélet végrehajtása a közösség önérdekérvényesítő tevékenységének eredménye, amely annak tagjai által meghatározott játékszabály nyomán született meg és egy szintén általuk kreált metaszabály alapján hajtották végre. Az archetipikus karakter kivégzése így teljes mértékben a közösségi optimumot által determináltan történik, a boszorkány tulajdonképpen az elvesztett közösségi optimum visszaállításának esik áldozatul. A Huizinga által emlegetett győzelem motivációja az egyén önérdekérvényesítése szempontjából például egy per megnyerése lehet, a közösségi érdek szempontjából pedig valamilyen cél elérése, ahogyan azt az *Az ördög és Prym kisasszony* játékban is láthattuk.

A cél, a közösség jövőbeli prosperitása, amely a rituális gyilkosságon keresztül érhető el. Azonban az, hogy a meghatározott közösségi optimum visszaállítása érdekében, a falut érő negatív hatások megszüntetését egy boszorkánynak kikiáltott öregasszony meggyilkolásával kívánták elérni alapvetően kulturális mémek által kódolt. Egy adott mikro- vagy makroközösség elitje mindig a saját önérdeke, vagyis a saját maga által megkreált optimum alapján formálja a jogrendszert és az ítélethozatalt, és makroszinten is számos történelmi példát láthatunk azzal kapcsolatban, hogy miként versengnek a különböző társadalmi csoportok a saját önérdekük törvényben való rögzítéséért (lásd például Anglia 16-17. századi jogfejlődését). Amikor egy társadalmi csoport hatalmi pozícióba kerül, a saját csoportérdekei és ideológiája szerint működteti a törvényhozás gépezetét. Azonban ez a működtetés kulturálisan programozott mémek mozaikjaiból épül fel, amelyek különböző csoportok saját ideológiái alapján determináltak. Ezekkel a szociális reprezentációkkal való azonosulás egyet jelent a csoporttal való azonosulással, amely játékunkban egy rendkívül beszűkült fizikai és pszichológiai térben megy végbe. „A beszűkült fizikai és pszichés terek a nincstelenség, a tapasztalati alternatívahiány, a társadalmi tér töredezettsége és üzenetei [pedig] erőteljes hatással vannak az egyénre.”<sup>123</sup> A körbezárt terek

123 Bigazzi – Bokrétás: 2014. p. 7.

pszichológiája ugyanis rendkívül jellemző *Az ördög és Pym kisasszony* játékra. Itt ugyanis a „túlélésre koncentráció, a tér és a lehetőségek fizikai korlátozása mellett, pszichológiai falak is létrejönnek. A szerepek beszűkülnek a családban betöltöttekre, ezáltal az önmeghatározás és a lehetséges cselekvési szintek is beszűkülnek.”<sup>124</sup> A körbezárt terek három szintjéről beszélhetünk. Az interperszonális tér szembesíti a csoport tagjait a közvetlen környezetünkben élők hasonló problémáival, sorsával és korlátozott lehetőségeivel. Az előttük lévő példa és megküzdési stratégia hiánya miatt pedig semmilyen motiváló tényező nincs a felismert problémák megoldására.<sup>125</sup> A csoporton belül összehasonlítás, vagyis a második szint segít bizonyos mértékig megtartani a tagok önbizalmát, ugyanis a nagymértékű zártságból és a körülményekből adódó hasonlóság kihelyezett kontrollt eredményez, így a csoporttagok sosem magukat, hanem a külső körülményeket fogják hibáztatni.<sup>126</sup> Ez a dinamika játékunkban a falusiakat jellemző mágikus világképpel összekapcsolódva szintén egy külső okot, egy bűnbakot keres, amelyet meg is talál a periférián mozgó, valójában nem a közösség részét képző boszorkány személyében. Ehhez kapcsolódik a harmadik, de játékunkban kevésbé jellemző szint, a külső csoportokkal való összehasonlítása a saját csoportunknak, amely negatív, védekezésre sarkalló magatartást eredményez.<sup>127</sup> „Összefoglalva tehát maguk körül nem látnak nagy különbségeket (interperszonális szint), tapasztalati szinten nincsenek alternatíváik (pszichológiai és fizikai szinten is beszűkült tér), ugyanakkor képesek az okokat magukon kívülre helyezni (ki tehet róla és ki tud rajta módosítani).”<sup>128</sup>

Játékunk esetében a bűn és a büntetés etikai kategóriái a mérvadóak. Játékunk térbeli struktúrája rendkívül zárt, egy ilyen kisközösségi tér pedig garantáltan erős közösségi ellenőrzést eredményez. Ebben zárt közösségben a hitelesség alapeleme a feddhetetlenség, mind a közösségi, mind a magánéletben. Ehhez azonban elengedhetetlen a konszenzusos megegyezés a bűn mibenlétéről.<sup>129</sup> A rituális gyilkosság áldozatául esett öregasszony

124 Bigazzi – Bokrétás, 2014. p. 4.

125 Bigazzi – Bokrétás, 2014. p. 5.

126 Bigazzi – Bokrétás, 2014. p. 5.

127 Bigazzi – Bokrétás, 2014. p. 5.

128 Bigazzi – Bokrétás, 2014. p. 5.

129 Gyenisné Bertók Rózsa: *A bűn, a büntetés és a bűnmegelőzés összefüggései az*

feddhetetlensége nem volt egyértelmű és a közösség által kreált bűn kategóriáját rá lehetett ruházni, amely a közösség mágikus világképe alapján kollektív büntetést vont maga után. Az optimum visszaállításához tulajdonképpen a büntelenséget, a közösség feddhetetlenségét kellett visszaállítani, ezzel megszüntetve a falut sújtó rossz sorsot.

Az olyan etikai-ideológia mémek, amelyek jogi konstrukciók részeit képezhetik és társadalmi definiálásuk nagy mértékben befolyásolja mind a törvényhozás, mind a bírászkodás és annak nyomán a végrehajtás területeit, vannak bizonyos hordozói.<sup>130</sup> Az ilyen hordozók lehetnek például a családi tradíciók, az egyházak, bizonyos politikai csoportosulások stb., amik versenyeznek a saját kulturális mémjeik dominanciájáért, a saját optimumok érvényesítéséért. Ennek a huizingai mérkőzésnek az egyik játéktere a jogalkotás szférája. Visszatérve a Dawkins-féle génszelekciós példánkhoz, az érdekérvényesítő csoportok a mémek hordozói, a mémek túlélőgépeiként funkcionálnak, mint ahogy elmélete szerint mi emberek a gének túlélőgépei vagyunk. Így küzdenek egymással az érdekérvényesítő csoportok hordozókként történő felhasználásával a gének a túlélésért és a replikálódás lehetőségéért.

## **II. 4. A művészet, mint a mémek metasémája**

*A Versengés és etika: a jog társadalmi játékelemei a Homo ludens és a modern játékelméletek paradigmáiban* című alfejezetünkben a Dawkins-féle génszelekció alapján már röviden felvázoltuk a mémek bizonyos tulajdonságait, most ezt szeretnénk továbbépíteni. Onnan folytatjuk, hogy azoknak a mémeknek van a legtöbb esélye a túlélésre, amelyek olyan hordozókat választanak, amik hatékonyan tudják követni a dolgok logikáját. Éppen ezért a mémek bonyolult mémkomplexumokat hoznak létre a legoptimálisabb követési-túlélési stratégia kialakításának céljából. Ezekben a mémkomplexumokban létrejöhetnek olyan metasintű mémek is, amelyeknek éppen az a

*etika történetében*. 2003. URL:

<http://www.pecshor.hu/periodika/2003/gyenisne.pdf>.

130 Bertók: *A bűn, a büntetés és a bűnmegelőzés összefüggései az etika történetében*. 2003.

feladata, hogy a mémek működését hatékonyan össze tudják hangolni.<sup>131</sup> Ilyen metasztintű, összehangoló mém lehet maga a művészet is.<sup>132</sup> Huizinga a *Homo ludens*ben bizonyos művészeti ágak, mint a zene, a tánc és a költészet kapcsolatát a játékkal annyira erősnek tünteti fel, hogy ezeknek a területeknek a jellemző tulajdonságait egyszerűen azonosnak veszi. Azt írja róluk, hogy „ezt a benső összefüggést feloldhatatlannak lehet nevezni, annyira, hogy ebben a vonatkozásban a játék és a költészet szavak valósággal elvesztik önálló jelentésüket”.<sup>133</sup>

131 Mérő László: *Új észjárások. A racionális gondolkodás ereje és korlátai.* Tercium, Budapest, 2001. 336.

132 Mérő: *Új észjárások.* 2001. 346.

133 Huizinga: *Homo Ludens.* 1944. 167.

A költészet, a tánc és a zene vonatkozásában a szerző elsődlegesen a játék szabadságát, érdeknélküliségét és verseny jellegét, továbbá a hétköznapi életből az általa történő kilépés momentumait hangsúlyozza. Emellett kiemeli, hogy a tevékenység önmagára irányul, célja önmaga, tehát nincs alárendelve semmilyen magasabb rendű tevékenységnek, mint csupán egy eszköz.<sup>134</sup> „Azt mondtuk, hogy a játék kívül áll a gyakorlati élet értelmességén, a hasznosság és a szükségesség légkörén. Ugyanígy van ez a zenei formákkal és a zenei kifejezésekkel is. A játék az értelem, valóság és kötelesség törvényein kívülesik [sic!]. Ugyanígy van a zenével is. Alakját és funkcióját olyan törvények szabályák meg, amelyek kívülesnek [sic!] a logikai fogalmakon és a kézzelfogható, látható formákon.”<sup>135</sup> A képzőművészet területén elemzése szerint kevésbé dominánsak ezek az elsődleges játékjellegek. Itt az agonális elem, vagyis versenyjelleg dominanciáját hangsúlyozza.<sup>136</sup> Ebben a tekintetben tehát azt láthatjuk, hogy a szerző nem ad hozzá túl sok új elemet a művészet témaköréhez, egyszerűen rá is kiterjeszti elmélete játékelemeit. Számunkra azonban a játékelméleti interpretáció tekintetében fontos gondolatokat tartalmaz, egyrészt a racionalitás logikai környezetéből való kilépés, másrészt az újra és újra felbukkanó versenyjelleg miatt.

134 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 168.

135 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 168.

136 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 175.

Először is térjünk vissza oda, hogy a játék kívül áll a gyakorlati élet értelmességén és hasznosságán, alakja olyan törvények által megszabott, amelyek kívül esnek a logika fogalomkészletén és a természettudományok objektivitásán. A művészet egyfajta *omnijektivitást*<sup>137</sup> képvisel. Az omnijektivitás fogalmát Michael Talbot *Holografikus univerzum* című könyvében<sup>138</sup> kreálta. Mérő László matematikus tudományos interpretációjában az adott gondolkodási formát „omnijektívnek nevezhetjük [...] akkor, ha a belső és a külső világ, a pszichikai és a fizikai dolgok egy egységes, különválaszthatatlan és részekre nem tagolódó mechanizmussá állnak össze.”<sup>139</sup> Ebben az alfejezetünkben a művészeteknek azzal a génszelekcióból interpretált játékelméleti definíciójával fogunk dolgozni, amelyet korábban már megfogalmaztuk. A definíció szerint a művészet egy metaszintű mém, amely feladata, hogy összehangolja a mémkomplexumba tartozó egyedi mémeket, azok hatékonyabb túlélése érdekében. Ez azonban egy olyan rendszer keretein belül történik, amely nem logikus és objektív, hanem omnijektív és egyben kilépést jelent a hétköznapi józan ész által vezérelt kvázi racionalitásra törekvő és a tudományok racionális gondolkodási rendszeréből. Egy játékstratégiával állunk tehát szemben. Minél nagyfokúbb komplexitás összehangolását teszik lehetővé az adott metamémek, annál erőteljesebben távolodnak el a csupán racionális struktúráktól és vesznek fel olyan formációkat, mint a művészet, annak omnijektív, intuitív jellegével.<sup>140</sup> A művészet esetében nem az objektivitás és a logika, hanem a szubjektív és intuitív élményszerűség az, ami a mémeket metaszinten egyberendezi mind az alkotás, mind a befogadás folyamatában, amely egyszerűen egy másfajta vonatkoztatási rendszer használatát teszi szükségessé.<sup>141</sup> Itt ragadhatjuk meg, hogy a művészet metasémája azért esik kívül „a logikai fogalmakon és a kézzelfogható látható formákon”, mert ezek a racionális logikai formációk és a bennük rejlő objektivitás csupán a mémek egy korlátozottabb körének összehangolását teszi lehetővé, míg a művészetek ennél jóval nagyfokúbb komplexitását.<sup>142</sup>

137 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 310.

138 Talbot, Michael: *Holografikus univerzum*. EZVan Kiadó, Budapest, 2009.

139 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 310.

140 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 346.

141 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 311.

142 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 346.

A metamém tehát a művészet, de a művészetben belül is vannak metasztintű mémek. Ilyenek lehetnek mondjuk a jazz, a blues vagy a komolyzene, vagy a komolyzene alacsonyabb szintjén például a barokk vagy a kortárs minimalista komolyzene. A metamém a mémeknek egy olyan mintázatát hozza létre, amit a zenetörténelem vagy -esztétika kategorizál. Ezek a metamémek által összehangolt mémcsoportosulások korlátozzák magukat és azenei paletta összes lehetséges mémje közül csak bizonyos mintázatot vesznek fel. Alapvetően a művészeti alkotások létrehozása és befogadása is az alkotók és a befogadók kulturális mémek által kódolt gondolkodási sémái alapján történnek. A zenével kapcsolatban Philip Ball a *The Music Instinct, How music works and why we can't do without it*<sup>143</sup> című könyvében kifejtette, hogy a zene befogadása és a hozzá kapcsolódó esztétikai élmény a befogadó agyában elrendeződött mintázatok alapján történik a zeneszerző/előadó és a befogadó együttműködése által.<sup>144</sup> Ezek a zenei mintázatok a természet és a kultúra interakciója (itt újra felbukkan a Huizinga-féle játékkonceptió ösztön-szellem kettőssége) nyomán jönnek létre és a legtöbb tradíció beemeli őket a zenei palettájába.<sup>145</sup> Értelmezzük a zenei vagy képzőművészeti alkotás létrehozásához szükséges hangokat, színeket és formákat mémekként. Ha végigkövetjük a művészet történetét, akkor arra a következtetésre juthatunk, hogy bizonyos korszakokban a lehetséges hangok és színek teljes készletéből bizonyos mémeket többször, bizonyos mémeket pedig ritkábban használtak az alkotók. Ahogyan a magasabb szintű metasémák (művészet, tudomány, vallás stb.), az alacsonyabb szintűek (pl. reneszánsz, barokk stb.) is törekednek önmaguk bizonyos mintázatra korlátozására. A használt elemek köre jól jellemez egy zenei/képzőművészeti kultúrát vagy egy művészettörténeti korszakot. Az impresszionisták például visszautasították a tercier színeket, a görögök és a rómaiak pedig csak pirosat, sárgát, feketét és fehéret használtak.<sup>146</sup> A harmónia, a melódia, a hangszín és a ritmus alapvető zenei mémek, olyan összetevők, amelyekből a zenészek globális struktúrákat állítanak össze, pl.

143 Ball, Philip: *The Music Instinct. How music works and why we can't do without it*. Oxford University Press, 2010.

144 Ball: *The Music Instinct*. 2010. 33.

145 Ball: *The Music Instinct*. 2010. 33.

146 Ball: *The Music Instinct*. 2010. 34.

dalokat, szimfóniákat stb.-t. Olyan kompozíciókat, amelyek egy adott műfajhoz (pl. jazz, blues, country stb.) és korszakhoz (pl. barokk, reneszánsz stb.) vagy zenei kultúrához (pl. a jávai gamelan<sup>147</sup>), tartoznak.<sup>148</sup> Minden műfajban és korszakban más mémkombinációk az uralkodók, az egyes korszakok pedig rendelkeznek „mainstream” és „underground” zenei műfajokkal, tehát olyanokkal, amelyek egy adott korszak uralkodó zenei műfajaként határozhatók meg, mások pedig perifériára szorultakként.

A kérdés csupán annyi, hogy egy korszakban miért éppen azok a mémek váltak uralkodóvá, amelyek meghatározzák az adott időszakot. Miért sikeresebbek azok a mémek és miért tudják elérni céljukat, a replikálódást? Mitől függ, hogy a mémek milyen metasémák formájában építik fel túlélőgépeiket?

A különböző mémkomplexumok ugyanis egymással is versenyeznek a centrális pozícióba kerülésért, legyen szó bármilyen művészeti ágról vagy akár tudományos elméletről, alapjába véve minden paradigmáról.<sup>149</sup> Az imént feltett kérdéseinkre ebből a perspektívából szemlélve egy lehetséges válasz, hogy ezek a magas szintű metasémák önmagukban szintén csupán egyszerűen olyan mémek, amelyek túlélésük érdekében minél több ember metasémájává kívánnak válni.<sup>150</sup>

A folyamat, ahogyan egy adott mémkomplexum centrális pozícióba kerül, majd kicsúszik onnan remekül megvilágítható Thomas Kuhn paradigma elméletével, amit a szerző *A tudományos forradalmak szerkezete* című munkájában dolgozott ki.<sup>151</sup> Ugyan *A tudományos forradalmak szerkezetében* a tudományos paradigmák mémkomplexumának versenyéről van szó, munkánk szempontjából azonban adaptálhatónak tartjuk a művészetek paradigmáira is vagy alapvetően bármilyen, komplex, nagyszámú mémet összehangoló paradigmára. Kuhn munkájában a logikai empiristák kumulatív tudományfelfogásával szemben foglal állást. Ehhez az állásfoglaláshoz tudománytörténeti vizsgálatait vezették, amelyekben Arisztotelész

147 Ball: *The Music Instinct*. 2010. 71.

148 Ball: *The Music Instinct*. 2010. 34.

149 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 346.

150 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 346.

151 Kuhn, S. Thomas: *A tudományos forradalmak szerkezete*. Osiris, Budapest, 2002.

fizikai nézeteivel kapcsolatban merültek fel problémák és kérdések.<sup>152</sup> Arisztotelész munkássága ugyanis a kumulatív tudományfelfogás szerint hamis, tele van tévedésekkel.

A kumulatív szemléletnek a lényege ugyanis, hogy a tudományt mindig az adott korszakból szemléli, figyelmen kívül hagyva a történelmi kontextust, ami számára csak kronológia.<sup>153</sup>

Kuhnál itt merült fel a kérdés, hogy akkor mégis miként lehetséges, hogy Arisztotelész mindenben zseniális (pl. a logikai munkája 2000 évig töltötte be a központi logikai modellt és centrális jelentőségű biológiai leírásai a modern biológiai gondolkodás kialakításban is jelentősek voltak), de a fizikában mégsem az. Arra a következtetésre jutott, hogy nem a fizikai fejtegetésekben van a hiba, csupán nem jól világítunk rá Arisztotelész fizikai nézeteire. Arisztotelész fizikai következtetései zseniálisak, abból szempontból, hogy koherenssé teszik az egész rendszerét, onnan kiragadva viszont nem értelmezhetőek.<sup>154</sup> Egy adott korszak paradigmái tehát – legyenek azok tudományosak, vagy a művészet területén megszületők – nagyban függenek azoktól a mémektől, amelyek abban a történelmi kontextusban gyakorolnak befolyást, amelyben ezek az alkotások megszülettek. Egy tudományos elmélet vagy egy művészeti alkotás, pl. egy zenemű nagyban kötődik a befogadókra éppen hatást gyakorló mémkomplexumokhoz, amelyek a létrehozott paradigmákban reprodukálódnak, így biztosítva saját továbbélésüket. A befogadók csak a saját mémjeik alapján képesek csak szemlélni a paradigmákat.

Kuhn fogalomhasználatával így beszélhetünk normál tudományhoz vezető, normál tudományos és forradalmi szakaszokról. Ezeknek a szakaszoknak a jellemzői mind a tudományos közösség befogadó képessége alapján definiálódnak ilyen módon. A normál tudományhoz vezető szakaszban a paradigmák még versengnek, egy paradigma sincs érvényben, többféle tábor van.<sup>155</sup> A különböző iskolák másként értelmeznék különböző jelenségeket. A normál tudományos szakaszban ez a fragmentáltság megszűnik és egy uralkodó paradigma válik meghatározóvá a tudományos életben.<sup>156</sup> Mindez addig tart, amíg

152 Kuhn: *A tudományos forradalmak szerkezete*. 2002. 251.

153 Kuhn: *A tudományos forradalmak szerkezete*. 2002. 16–17.

154 Kuhn: *A tudományos forradalmak szerkezete*. 2002. 253.

155 Kuhn: *A tudományos forradalmak szerkezete*. 2002. 24–36.

156 Kuhn: *A tudományos forradalmak szerkezete*. 2002. 36–47.

először perifériásan, majd egyre sürgetőbben fel nem merülnek olyan kérdések, amelyek komplexitása meghaladja az uralkodó tudományos paradigma magyarázó képességét. Ekkor indul be a forradalmi fázis, amely paradigmaváltást eredményez, hiszen az adott mainstream tudományos elmélet annak ellenére, hogy egyre bonyolultabb, több számítást igénylő komplexitást fejleszt ki, nem képes kielégítően vagy elég egyszerűen megoldani a problémát. A forradalmi szakasz célja egy új paradigma kidolgozása és annak elfogadtatása, ami ha megtörténik, újra a normál tudományos fázis következik. Az új paradigma azonban nem a korábbi folytatása vagy kiterjesztése, hiszen annak az eszközeivel nem magyarázható a problémás jelenség, hanem teljesen új megközelítés eredménye. A mémek új kombinációja, új metaszintű mém összehangoló munkája lép életbe. Ennek a sajátossága éppen az, hogy a jelenségek nagyobb körét képes magyarázni lényegesen egyszerűbben és pontosabban.<sup>157</sup>

A paradigmaváltás a szociális reprezentáció elmélet strukturalista megközelítésével is remekül leírható, amennyiben a reprezentációk változását kívánjuk vizsgálni. A reprezentációk ugyanis dinamikusak, változásukat a dialógusra és dialektikára épülő társadalmi tér teszi lehetővé. Dinamikusságuk az adott kontextusban betöltött funkciójuktól függ és csak addig maradhatnak fenn, amíg felül nem írja őket egy másik reprezentáció, amely a tapasztalás jelenségeiről többet képes elmagyarázni és/vagy jobban tudja azokat értelmezni. Ennek az átalakulásnak három formája lehet, *rezisztens*, *progresszív* és *brutális* (Abric és Flament).<sup>158</sup> A *rezisztens* átalakulás esetében a régi reprezentáció még képes magába szívni a régiekkel ellentmondó új elemeket és a kettő között fennmarad a distinkció. A *progresszív* átalakulás esetében az új elemek integrálódása az adott sémába fokozatos, mielőtt teljesen felváltanák a régi elemeket. A paradigmaváltás forradalmi folyamatának szociális reprezentáció elméleten keresztül történő magyarázatát azonban a *brutális* változás adja. Ennek a változásnak a során „az új szokások kétségbe vonják a reprezentáció központi magjának jelentőségét. Ezekben az esetekben – ha az új szokások fontossá válnak, fennmaradnak és egy

157 Kuhn: *A tudományos forradalmak szerkezete*. 2002. 76–100.

158 Bigazzi: *Rappresentazione Zingara*. 2009.19.

visszafordíthatatlan helyzetet idéznek elő – a központi mag teljes és direkt átalakulása megy végbe”.<sup>159</sup>

Ez a forradalmi paradigmaváltás jól megfigyelhető például a 20. századi zene vagy festészet történetében is. Nyilvánvalóan a paradigmaváltást nem az adott paradigma keretein belül megoldhatatlan, problematikus kérdés generálta, hanem egyszerűen egy technikailag olyan komplexitási szint elérése, amely többé már nem meghaladható. Meghaladásának kísérlete az adott paradigma memkészletének felhasználásával lehetetlen és ha még lehetséges is lenne, akkor sem generálna új művészeti produktumot. A művészet új paradigmája szintén az egyszerűsége és a letisztultságra törekszik, új metaszintű mémet alkalmazva, az elérhető memkészletből jóval redukáltabb elemszámra korlátozódva és a korábbi paradigmából szemlélve meghökkentő megoldásokat alkalmazva.<sup>160</sup>

Ezek a megoldások alapjaiban átformálják a klasszikus, művészetfelfogást. Hans-Georg Gadamer elmélete szerint a klasszikus és a modern festőművészet közötti legnagyobb különbség a mimézis, vagyis az utánzás, az ábrázolás teljes eltűnése, a művészet elnémulása. Ebben a tekintetben a klasszikus művészet még „beszédes”, azonban a modern művészet már néma. A filozófus *Az Igazság és módszer* 2. fejezetében (*A műalkotás ontológiája és ennek hermeneutikai jelentősége*)<sup>161</sup> a művészet ontológiai jellegzetességeként határozza meg a játékot. Játékértelmezését Arnold Gehlen *Kor-képek*<sup>162</sup> című munkájából interpretálta, ő pedig Arisztotelész *Nikomakhoszi etikájára* építi. Ennek két cselekvésfogalma a thélosz és praxis. A thélosz, vagyis a teleológiai cselekvés egy cél megvalósítására irányul, amihez meghatározza a szükséges eszközök körét. A praxis ezzel szemben cél nélküli tevékenység, amely bármikor befejeződhet, mert mindig teljesül, nincs önmagán túlmutató célja. A játék éppen ilyen praxis jellegű tevékenység, mert nincs olyan célja, amely önmagán túlmutatna és éppen ez az önmagáért való játék a műalkotás létmódja. Ez a művészet Gehlen koncepciójában a modernség időszakáig szolgáló művészet volt, mivel mindig megrendeléseket teljesített.

159 Bigazzi: *Rappresentazione Zingara*. 2009. 19.

160 Ball: *The Music Instinct*. 2010. 34.

161 Hans Georg-Gadamer: *Igazság és módszer. Egy filozófiai hermeneutika vázlata*. Gondolt Könyvkiadó, Budapest, 1984. 88–107

162 Arnold Gehlen: *Kor-képek. A modern festészet szociológiája és esztétikája*. Gondolat, Budapest, 1987.

Gadamer ezt a koncepciót építi úgy tovább, hogy a játék jellegét a műalkotások nyelvanalógiája veszi át, az elnémulással pedig a művészet elveszti utánzó, mimetikus jellegét. A realista művészet tehát beszédes, míg a modern absztrakt néma. Ezt művészettörténeti szempontból úgy kívánta bizonyítani, hogy a művészet történetének három időszakát jelölte meg. Az első a képiség kezdeti időszaka, amikor említésre méltó dolgok ábrázolása volt a cél, a világi és az egyházi hatalmi reprezentáció szolgálatában. Ebben az időszakban a művészek célja valamilyen örökkévalóság ábrázolása volt. Ezután, a második időszakban megjelentek a megfestésre nem méltó tárgyak, a csendéletek, de a mimézisz még itt is domináns volt, azonban már nem az örökkévalóságnak való megörökítés motivált, hanem olyan szimbólumok jelentek meg, amelyek éppen a mulandóságra utaltak. Végül pedig beköszöntött a modern festészet korszaka, ahol a tárgyak széttöredeztek, a mimézisz teljesen eltűnt és ennek híján a műalkotások a nagyközönség számára befogadhatatlanná váltak. A festészet fő mème, az egyre nagyobb technikai tudáson keresztül megnyilvánuló az ábrázolás tehát kikerült a mémkomplexumból, ezzel a befogadás alapvető eszközét véve el a befogadótól, jóval egyszerűbb, önkorlátozóbb koncepciókat eredményezve. Az észlelési minták teljes mértékben átalakulnak. Gadamer tanulmányában felteszi a kérdést, hogy akkor mégis mi adja a kép képiségét? A képkeret nem lehet, mert az is széttöredezik, a kép csak véget ér a kerettel, de nem rendezi azt értelmes egységbe. A kép középpontja sem lehet, mert egyre kevésbé, majd egyáltalán nem lesz lokalizálható. A választ a kérdésre a kép megszerkesztettségében és sűrűségében találta meg, amely azt jelenti, hogy egy festményhez már semmit sem lehet hozzáadni és semmit sem lehet elvenni belőle. Ez a szervezőelv vette tehát át a mimézisz mémjének helyét a modern festészetben.

A zene tekintetében Ball a *The Music Instinct*-ben azt írja, hogy a paletta korlátozása segíti a figyelmet a tényleg lényeges összetevőkre koncentrálni, letisztultságot kölcsönözve a művészeti alkotásnak (lásd pl. a minimalista kortárs komolyzene ilyen irányú törekvését).<sup>163</sup> Itt is találkozunk azzal a sajátossággal, amivel a normál tudományos szakaszhoz való átmenetben is; az újszerűség, a nehezen befogadhatóság elemével. A befogadóknak ezt a hezitálását az új

163 Ball: *The Music Instinct*. 2010. 34.

mémkombinációkkal kapcsolatban a zenében is éppen az okozza, hogy azok teljes mértékben eltérnek az addig megszokott mintázatoktól. Erre nagyszerű példa a tonalitás és az atonalitás, a zenemű egységének és fragmentáltságának ellentéte. Az atonalitás 20. századi zenei szerkesztési módjának megjelenésével számtalan olyan zenemű született (pl. Webern, Schönberg vagy Bartók munkássága nyomán), amelyek széttörve a tonalitás egységét a nagyközönség számára nagyon nehezen befogadhatónak vagy egyenesen befogadhatatlannak bizonyultak. A lényeges momentum a tonalitás koherenciája, amelyet Ball a mondathoz hasonlít, amelyben a mondat kifejezés (*phrase*) struktúrája biztosítja a szintaktika jelentés dekódolásához szükséges mechanizmust.<sup>164</sup> Abban a mondatban például, hogy „bekapcsolni a biztonsági övet bölcs ötlet, mert a vezetés veszélyes lehet” mentális zárójelet teszünk a „bekapcsolni a biztonsági övet” és a „vezetés veszélyes lehet” köré: ezek azok az elemek, amelyekre szükségünk van ahhoz, hogy megalapozzuk az

értelmi kapcsolatot az egymáshoz csatlakozó szavakból.<sup>165</sup> A zeneszerzők az érzékelésünket segítik azzal, hogy rövid, jól artikulált és folyamatos, szünettel elválasztott zenei kifejezéseket (*phrase*) alkalmaznak, mint például Beethoven *Füre Elise* című zeneművében. A zeneművek befogadását a zeneszerzők az elmúlt évszázadok alatt ilyen típusú zenei kifejezésekkel segítették, biztosítva az alkotás koherenciáját, amelyben minden részletnek magyarázó szerepe volt és kommunikációban állt a többi részlettel.<sup>166</sup>

A zenemű ütemekre osztása szintén azt a célt szolgálja, hogy erősebben vagy kevésbé erősen kihangsúlyozza a zenei mintázatokat. A zenei kifejezés állhat több vagy kevesebb ütemből, mint egy, de a felosztás alapvető lényege, hogy természetes „légzési” ritmust adjon a zenének. A „légzés” analógiája megfelelőnek tűnik, főleg ha vokális zenéről beszélünk: az átlagos ütemhossz a himnuszokban 3,4 másodperc, a költészetben pedig körülbelül 2,7 másodperc. Ha az ütem ennél jóval rövidebb, akkor nincs elég idő arra, hogy a befogadó bármilyen kohéziót érezzen a zenei kifejezés eleje és vége között, ha pedig jóval hosszabb, akkor az okozza a problémát, hogy a befogadó

164 Ball: *The Music Instinct*. 2010. 116.

165 Ball: *The Music Instinct*. 2010. 116.

166 Ball: *The Music Instinct*. 2010. 117.

nem képes megjegyezni a kifejezést. Természetesen képesek vagyunk felismerni hosszabb időskálájú zenei kifejezéseket, azonban nem vagyunk képesek őket egyszerre, egységben látni. A befogadó számára könnyebb a felosztást egy rövidebb időskálában meghallani és ezáltal rendezni a hallottakat. Azt a zenét pedig, amely elmosza a darabnak ezeket az időbeli felosztásait sokkal nehezebb követni és befogadni. Ez az oka annak, hogy az atonális kompozíciók össze nem kapcsolódó események sorozataként dekódolódnak a befogadóban.

A modern komponisták azonban szándékosan játszanak ezzel a fragmentáció okozta zavarral zeneműveikben, ahogy a modern festők is. A zeneszerzők esetében Theodor W. Adorno a *Philosophie der neuen Musik*<sup>167</sup> című munkájában azt emeli ki, hogy a komolyzene – amely számára pozitív értelemben Schönberg-féle a modern atonális, negatív értelemben pedig Stravinsky vagy pl. Kodály „újráfelfedező” zenéje – „haragvó” zene, amely tudatosan szembeszegül a könnyűzenével, nem csupán elmegy mellette, hanem egyenesen ellenébe megy, ahogyan a klasszikus komolyzenének is. Ez a tonalitáshoz való viszonyban nyilvánul meg. A tonalitás elvetése jelenti nála az erőfeszítés által kivívott szabadságot, a tonalitás visszaállítása ezzel szemben az önként vállalt rabságot. Nála a játékfogalom teljesen átfordul és nem a Gehlen-féle, arisztotelészi értelemben a legüdvösebbnek tartott szabad cselekvés (praxisz), hanem az önként vállalt rabság szinonimája lesz. Ezt a kettősséget Schönberg és Stravinsky szembeállításával érzékelteti. Számára Schönberg volt a haladás képviselője, aki tudatosan szembefordult a tonalitás mémjével és zenéjében ezáltal nyilvánult meg a szabadságkeresés erőfeszítése. Ezzel szemben Stravinsky a modern komolyzene negatív képviselője, ugyanis a modernség álcája alatt újraértelmez klasszikus zenei mintázatokat. Schönberg előtt ezt a szabadságot képviselő, hiteles zeneszerzőként Adorno számára csak Beethoven létezett. Ők alkottak csak valódi zeneműveket. Kettejük között nem volt más csak a tömegkultúra, amely Adorno számára elfogadhatatlan. Beethoven ugyanis a tömegkultúra előtti maximális totalitást, egységet és kidolgozottságot képviselte, Schönberg pedig a tömegkultúra utáni maximális széttöredezettséget.

167 Adorno, Theodor Wiesengrund: *Philosophie der neuen Musik*. Europäische Verlagsanstalt, Frankfurt am Main, 1958.

A festészet tekintetében Max Imdahl emelte ki a paradigmaváltáskor megjelenő törekvést a korábbi paradigma központi mémjeinek destrukciójára.<sup>168</sup> Ezt az erőfeszítést a tradicionális esztétikai destrukciójaként jellemezte, egy új esztétikai tudat felszabadításának céljából. A modern festészet ebben a kontextusban tulajdonképpen megkérdőjelezi magát a festészetet. Számára a klasszikus szépművészetet az elbeszélői struktúrák jellemzik, amelyek ez esetben is értelmezhetőek központi mémekként. A tradicionális esztétika destrukciójának egyik példjaként Duchamp 1919-es ötletét hozza. Duchamp ugyanis ekkor rajzolt bajszot a művészettörténet által a „festmények festményének” tartott Mona Lisának. Itt egy antiműalkotás paradigmával van dolgunk, amely destruálja az egész művészetet és minden műalkotással szemben egyfajta polémiát fogalmaz meg, ezzel rámutatva a kontingencia problémájára. Gadamer elméletében már találkoztunk azzal a művészettörténeti kronológiával, amely szerint a mimézisz kezdetben az örökkévaló ábrázolására irányult. Nyilvánvalóan a kontingens, esetileg látható dolgok nem voltak méltóak erre, amely viszont az élet jelentőségét csorbította. Az ő interpretációjában a modern művészet lényege – vagy paradigmánkba illesztve központi mémje – éppen a kontingencia megragadása, amely az ábrázolásra méltó tárgyakkal és az ábrázoláshoz szükséges „művész-zseni” kultusszal egyaránt szakít.

A kontingenciának ez az új paradigmája a költészetben is megjelenik, hiszen az ábrázolásra méltó tárgyak helyét fokozatosan átveszi a kontingencia. Az ábrázolásra méltó tárgyakkal való szakítás már Baudelaire költészetében is egyértelműen megjelenik, de a modernség egyik „alapkövének” tekintett Jorge Luis Borges költeményeiben is, melyeket erőteljesen a kontingencia légköre hat át.

Lényegében tehát azt láthatjuk, hogy a különböző művészeti ágakban uralkodó mémek alkotta mémkomplexumok helyét hasonló módon új, a régi formákat teljes mértékben felbontó, minimalizmusra törekvő, a befogadók számára teljesen idegen mémek kezdték uralni. A modernizmusnak ebben a destruáló jellegében ragadható meg a gyökeres paradigmaváltás, annak a Walter Benjamin által

168 Max Imdahl: *Vier Aspekte zum Problem der ästhetischen Grenzüberschreitung in der bildenden Kunst*. In: Hans-Robert Jauß (szerk.): *Die nicht mehr schönen Künste. Grenzphänomene des Ästhetischen*, Wilhelm Fink Verlag 1968. 493 – 505.

megfogalmazott alapelvnek a mentén, hogy a reprodukció még egyáltalán nem műalkotás.<sup>169</sup>

## II. 5. A tudomány és a filozófia, mint rejtvényjáték

Az evolúciós biológia magyarázati sémáit munkánkban már számtalan alkalommal felhasználtuk. Az utolsó, a tudomány játékelemeiről és ezeknek a játékelméleti interpretációjáról szóló fejezetünkben is az evolúciós biológia paradigmájából fogunk kiindulni, Huizinga egy már korábban idézett gondolata mentén. „Az elsőség ösztöne annyiféle alakban nyilvánul meg, ahány lehetőséget nyújt erre a társadalom. [...] Kérdéseket tesznek fel, amelyekre felelni kell. [...] A versenyszokások érdekes módon

egyformák minden kultúrában és egyforma a nekik tulajdonított jelentőség is. [...] Az archaikus kultúrának az egyformasága talán még világosabban nyilatkozik meg a tudományos versenyben[...]. A régi ember számára minden >>tudás<< közvetlen összefüggésben van magával a világ rendjével”.<sup>170</sup> Ez a tudás mélyen kultikus gyökerű és az archaikus közösségek életében bizonyos ünnepek alkalmával szakrális rejtvényverseny formájában öltött testet.<sup>171</sup> Huizinga szerint azok a rejtvények, amiket a papok ilyen alkalmakkor egymásnak feltesznek „teljesen azonosak a társasjátékokban feladott rejtvényekkel”.<sup>172</sup> A megoldandó szellemi feladatok ebben a kontextusban elsősorban metafizikai jellegűek voltak és belőlük született meg a későbbi filozófiai gondolkodás is.<sup>173</sup> Az ókori filozófia gondolkodás szintén metafizikai kérdésekre irányult, csupán a megoldások tekintetében vallott más – pl. természetfilozófiai – elveket, elfordulva a mítosz jellegű válaszoktól, amelyek nem szorultak magyarázatra, mert olyan mémkomplexumok voltak, amelyek szervesen hozzá tartoztak az adott népcsoport identitásához. „Játékalakban rügyezik itt a filozófia. Az a kozmogóniai kérdés, hogy hogyan lett mindaz, ami van, örökké elsődlegesen foglalkoztatta az

169 Benjamin, Walter: *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában*.

URL: [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html).

170 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 115–116.

171 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 116.

172 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 116.

173 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 118.

emberi szellemet.”<sup>174</sup> A rejtvényverseny továbbélését Huizinga a kultúrtörténet számtalan szeletében megtalálja: a „fogas kérdésekkel való versengést becsületért, életért, vagy birtokért, a teológiai-filozófiai kérdőbeszélgetés[...]” mind-mind ide tartozik, ahogyan a „rituális litánia, vagy a vallástanítás katekizmusa”,<sup>175</sup> míg végül eljutunk az egyre letisztultabb természettudományos kérdésekhez.

A tudomány és a rejtvényjáték sajátosságainak vizsgálatakor módszertanunkként alkalmazzuk a Huizinga által is alkalmazott közös játékjellemzők felfedését. A már sokat emlegetett és a szerző paradigmájában központi helyet elfoglaló versenyelemen kívül milyen konkrét kapcsolódási pontjai lehetnek még a tudománynak és a versenyjátéknak?

Először is a rejtvényfejtők alapszabálya, hogy csupán olyan feladvány minősülhet rejtvénynek, amelynek van megoldása és a játék által meghatározott kereteken, a játék szabályrendszerén belül egyértelműen kiderül, hogy a megoldás helyes-e vagy sem és ez a szabályrendszer körülhatárolja a megoldáshoz vezető lépéseket is.<sup>176177</sup> A megoldás önmagában nem feltétele a rejtvénynek, viszont az, hogy bizonyosak vagyunk a megoldás létében, elengedhetetlen.<sup>178</sup> Mérő erről azt írja: „Ahogy a rejtvények kerete a józan ész és az átlagos tudásszint, úgy a tudomány kerete az a szabályrendszer, amely az illető tudomány művelőinek általánosan elfogadott világképéből következik. [...] Ami [...] az illető tudomány szűk szakmai problémáit illeti, csak azt fogadják el szakmabelinek, tehát tudósnek, aki a tudomány pillanatnyi világképét osztja velük. [...] Az általánosan elfogadott szabályrendszert nevezik az illető tudomány *paradigmájának*. [...] A következtetések, eredmények közlési módjának pedig mindegyik tudomány egységesen a formális logika szillogizmusait fogadja el.”<sup>179</sup> Ahogy a művészetek játékelméleti interpretációjánál láttuk, a különböző művészeti ágak korlátozzák magukat, a maximálisan felhasználható memkészletből csak bizonyos elemszám, bizonyos kombinációival dolgoznak. Ugyanígy van ez a természettudományok esetében is, amelyek a megismerhető területek feltérképezésére

174 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 118.

175 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 124.

176 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 64.

177 Kuhn: *A tudományos forradalmak szerkezete*. 2002. 50.

178 Kuhn: *A tudományos forradalmak szerkezete*. 2002. 49.

179 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 64–65.

korlátozzák magukat és abból vonnak le következtetéseket az egyenlőre még nem ismert területekre.<sup>180</sup>

Másodszor, bármilyen rejtvényt vegyünk is alapul (legyen az sakkfeladvány vagy a formális logikai képességeket próbára tevő egyéb játék, zen koan vagy az indiai Védák rituális rejtvénye<sup>181</sup>), annak az a sajátossága, hogy a rejtvényfejtőt eltéríti a járt utaktól és újfajta gondolkodási sémákhoz vezet.<sup>182</sup> Mint láttuk, a természettudományos elméletek közlési módja a formális logika szabályai szerint, levezetésekkel történik, azonban a komplexebb megoldáshoz egyáltalán nem a formális logika használatával jutunk el, hanem abszolút formabontó, forradalmi úton. A kísérletek ismételhetőségének köszönhetően a formális logika eszköztárával bárki feltárhatja a newtoni mechanika paradigmáját, sőt bizonyos részkérdések szempontjából újfajta megfejtésekhez is juthat. A komplexebb tudományos rejtvények megfejtéséhez azonban az új paradigma nem a korábbi tudományos paradigma mémjeit használja, hanem azoktól szabadulva próbál új megoldásokhoz jutni.<sup>183</sup> Éppen a magasan fejlett intuíció, a befolyást gyakorló mémkomplexumból való kilépés képessége vezette radikálisan új felfedezésekhez a tudománytörténet meghatározó alakjait. Az, hogy eltértek a járt utaktól és újfajta gondolkodási sémákkal találtak megoldást a problémára.<sup>184</sup> Egy bizonyos komplexitási szint után az adott heurisztikák már nem alkalmasak a tudományos rejtvények megoldására. Természetesen létezik megoldás, de magasan fejlett intuícióra van szükség annak megtalálásához.<sup>185</sup> Azonban azoknak a fogalmaknak a letisztulása, amelyekkel az adott tudós megoldotta a komplex tudományos rejtvényt rendkívül hosszú időt vesz igénybe. Mérő példája alapján „Leibniztől Riemannig kétszáz év legjobb matematikai elméinek munkájára volt szükség ahhoz, hogy a differenciál- és integrálszámítás fogalmai és technikái annyira letisztuljanak, hogy akár középiskolában is taníthatóak legyenek.”<sup>186</sup> Ennek nyilvánvalóan az az oka, hogy a megoldás nem az addig használt memkészlet által kódolt tudományos

180 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 65.

181 Huizinga: *Homo Ludens*. 1944. 119.

182 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 61–62.

183 Kuhn: *A tudományos forradalmak szerkezete*. 2002. 101.

184 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 281.

185 Mérő: *Új észjárások*. 2001. 280.

186 Mérő: *Új észjárások*. Budapest, 2001. 282.

paradigma felhasználásával született meg, hanem új mémkombinációk működésbe lépése által.

Harmadszor, kanyarodjunk vissza Dawkins génszelekciójának kulturális paradigmájához, a mémekhez és tegyük fel a következő kérdéseket: Mégis miért maradhattak fenn egyáltalán a rejtvényfejtés? Milyen evolúciós haszon miatt volt képes a fennmaradásra egy ilyen idő- és energiapazarló szokás? Evolúciós biológiai perspektívából szemlélve kérdésünk hasonlít egy játékelméleti modellben is megragadható problémára, mégpedig arra, hogy a fajok fennmaradása szempontjából miért bizonyulhatott hasznosnak az udvarlás idő- és energiaigényes szokása az állatvilágban. Anélkül, hogy mélyebben belemennénk a biológiai részletekbe, mindenképpen szem előtt kell tartanunk, hogy a hímek mekkora gigantikus energiát mozgósítanak az udvarlás „rituáléjával”. Ez az energiabefektetés tulajdonképpen motivációs befektetés, ugyanis a hím, aki az udvarlás után sikeresen párizik a nőténnyel már akkora energiát fektetett bele az udvarlásba, hogy számára már nem éri meg otthagyni a nőtényt annak befejeződése után. Az a nőtény, aki elvárja az udvarlást így az utód felnevelése szempontjából nyer, hiszen a hím motiválttá válik a feladatban való részvételre, vagyis a közös utódnevelésre. Azonban azok a játéktörő nőtények, akik észreveszik, hogy a hímek már mind megtanulták az udvarlást (tehát hűségesek lesznek) és a többi nőténnyel ellentétben nem követelik meg azt, óriási energiát takaríthatnak meg udvarlóik számára és így saját maguk számára. Ez pedig előnyt jelent az utódok felnevelésében, hiszen a hímek udvarlás nélkül is hűségesek lesznek. Ez azonban azt fogja eredményezni, hogy megjelennek a hűtlen hímek is.<sup>187</sup> Itt tulajdonképpen számunkra nem is az a fontos, hogy mi az értelme az udvarlás biológiai mechanizmusának, hanem az, hogy annak következményei mennyiben felelnek meg a leírt mechanizmusnak.<sup>188</sup> Ezzel párhuzamosan a rejtvényfejtéssel kapcsolatban is felállíthatunk egy hasonló modellt. Tegyük fel, hogy a rejtvényfejtés előnye, hogy segít az olyan sémák kialakításában, amelyek segítségével képesek lehetünk bonyolult problémák megoldására, de annak, aki rejtvényt fejt kevesebb egyszerű probléma megoldására marad ideje. Ezzel szemben az, aki

187 Mérő: *Új észjárások*. Budapest, 2001. 67.

188 Mérő: *Új észjárások*. Budapest, 2001. 67.

nem fejt rejtvényt, nagyon sok könnyű problémát tud megoldani, mert marad rá ideje. Azonban mindenkinek felmerülhetnek az életében nehéz problémák, amiket ha nem tud megoldani, akkor elpusztul, viszont az, aki nem tudja megoldani az összes kisebb problémáját (vagy minél többet), hátrányba kerül a többiekkel szemben.<sup>189</sup>

Ennél a pontnál pedig feltárul előttünk a rejtvény-tudomány analógia kettőssége és ezen a kettősségen belül pedig a lényege. Felteszünk egy tudományos kérdést az adott paradigmánk segítségével (hiszen csak azzal tudunk feltenni és csak azzal tehetünk fel a tudományos közösség számára elfogadhatóan). Ebben a paradigmában a tudományos rejtvényfejtés már megtanított dolgozni minket, hiszen eddigi kutatásainkat ennek a paradigmának a szabályai szerint végeztük. Azonban szükség esetén a rejtvény segítségével képesek is lehetünk kilépni a paradigmából, ha a kérdés túlmutat annak keretein. Így a tudományos rejtvény paradigmái és azok játékszabályai egyszerre adnak keretet a tudományos kérdéseink megfogalmazásához és biztosítják, hogy van válasz a kérdéseinkre még akkor is, ha annak megtalálásához ki kell lépnünk a kereteik közül.

189 Mérő: *Új észjárások*. Budapest, 2001. 67.

## Felhasznált irodalom

Adorno, Theodor Wiesegrund: *Philosophie der neuen Musik*.  
Europäische Verlagsanstalt, Frankfurt am Main, 1958.

Ball, Philip: *The Music Instinct. How music works and why we can't do without it*. Oxford University Press, 2010.

Benjamin, Walter: *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában*. URL: [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html).

Bigazzi Sára – Bokrétás Ildikó: Helyzetbe zárt mentális folyamatok és viszonyrendszerek ideológiai tükre. Elméleti és társadalmi reflexiók egy kutatás nyomán [in press]. Pécsi Tudományegyetem, Pécs, 2014.

Bigazzi Sára: *Rappresentazione Zingara. Identità Zingara*. European Ph.D on Social Representation and Communication, Rome, 2009. URL: [http://narrativpszichologia.pte.hu/files/tiny\\_mce/BIGAZZI/phd.pdf](http://narrativpszichologia.pte.hu/files/tiny_mce/BIGAZZI/phd.pdf).

Dawkins, Richard: *Az önző gén*. Kossuth Kiadó, Budapest, 2011.

Dennett, Daniel: *Darwin veszélyes ideája*. Typotex, h.n., 1998.

Gadamer, Georg-Hans: *Igazság és módszer. Egy filozófiai hermeneutika vázlata*. Gondolat Könyvkiadó, Budapest, 1984.

Gehlen, Arnold: *Kor-képek. A modern festészet szociológiája és esztétikája*. Gondolat, Budapest, 1987.

Gyenisné Bertók Rózsa: *A bűn, a büntetés és a bűnmegelőzés összefüggései az etika történetében*. 2003. URL: <http://www.pecshor.hu/periodika/2003/gyenisne.pdf>.

- Imdahl, Max: *Vier Aspekte zum Problem der ästhetischen Grenzüberschreitung in der bildenden Kunst*. In: Hans-Robert Jauß (szerk.): *Die nicht mehr schönen Künste. Grenzphänomene des Ästhetischen*, Wilhelm Fink Verlag 1968.
- Johan Huizinga: *Homo Ludens. Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására*. Atheneum, h.n. 1944.
- Kuhn, S. Thomas: *A tudományos forradalmak szerkezete*. Osiris, Budapest, 2002.
- Mérő László: *Mindenki másképp egyforma. A játékelmélet és a racionalitás pszichológiája*. Tercium, Budapest, 1996.
- Mérő László: *Új észjárások. A racionális gondolkodás ereje és korlátai*. Tercium, Budapest, 2001. 336.
- Neumann, von John – Morgenstern, Oskar: *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press. 60th Anniversary Commemorative edition. 2007.
- Neumann, von John: *Zur Theorie der Gesellschaftsspiele. Mathematische Annalen*. 100/1. 295–320. 1928.
- Rapoport, Anatol: *Körültekintés, erkölcsiség és a fogolydilemma*. In.: Csontos László [vál.]: *A racionális döntések elmélete*. Osiris, Láthatatlan Kollégium, Budapest, 1998.
- Sebők Zoltán: *A kultúra mint fertőzés. Balkon*, 2003/5. URL: [http://www.balkon.hu/balkon03\\_05/02sebok.html](http://www.balkon.hu/balkon03_05/02sebok.html)
- Sperber, Dan – Claidière, Nicolas: *Defining and explaining culture (comments on Richerson and Boyd, Not by genes alone)*. Institut Jean Nicod (CNRS/EHESS/ENS), 1bis avenue Lowendal, 75007 Paris. URL: <http://www.dan.sperber.fr/wp-content/uploads/2008/09/NotByGenesAloneCommentary-Sperber-Claidiere.pdf>.
- Sz. n.: *Pareto efficiency*. URL: [http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Pareto\\_efficiency.html](http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Pareto_efficiency.html)

