

Játék-alapú aktivitások

Mit jelent „játékban lenni”
a játészó számára?

Szalai Veronika

Doktori értekezés 2023.

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem
Doktori Iskola

Témavezetők: Koós Pál egyetemi tanár,
Illés Anikó PhD habil. egyetemi docens

Játék-alapú aktivitások

Mit jelent „játékban lenni”¹
a játészó² számára?

Play-based activities

The player³'s perspective
of *play state*⁴

1 „játékban lenni”: absztrakt játéktér, a viselkedésnek és cselekvésnek a játéktudatban zajló formája

2 a játészó: én, szubjektum

3 ego, self

4 The abstract field in the player's consciousness where the player's actions take place.

Szívből ajánlom kislányaimnak,
Rékának és Lucának, akik akár felhasadt
szemöldök és ajaksérülés után is töretlen
lelkességgel játszanak,
ugrálnak egyik ágyról a másikra.

Tartalom

10	Kivonat
11	Abstract
13	Tézisek
17	Theses
21	Bevezetés
25	1. Környezet és kontextus
25	1.1 Kényelmetlen környezet
25	1.1.1 Végtelen nézőpont Összefonódás kora
26	1.1.2 Tervezőművészeti szerepvállalás Gamifikáció kora
29	1.2 Módszerek
29	1.2.1 A játék tanulmányozása Klasszikusok nagyvonalúsága Kvantitatív és kvalitatív módszerek Kortárs részletesség
38	1.2.2 Nézőpontok megtapasztalhatósága Bevonás és bevonódás
39	1.3 Megküzdési stratégia
40	1.3.1 „Széleken játszani”
40	1.3.2 Fogalmak strukturálása Cél Fókusz

43	2. Játéktól a struktúráig – Az absztrakt játéktér esztétikája
44	2.1 A „játékban levés” tartalma – Az absztrakt játéktér tartalma
46	2.1.1 Feltételek Érzelmi feszültség Mozgásos séma Esztétikai tapasztalat
53	2.1.2 Elemek Jelenlét és szándék Motiváció – Indíték – Feszültség Érzelmek – Érzelmi elköteleződés
60	2.1.3 Tulajdonságok Játéktér és idő Cél és fókusz Korlátok és szabadság
68	2.2 A „játékban levés” szubjektivitása – Az absztrakt játéktér formái Dinamika

73	3. Mestermű: A „játékban levés” modellje – Absztrakt dinamikus játékterek A fogalmi-logikai gondolkodás határai
76	3.1 Kísérletek
76	3.1.1 Mi van, ha... Több nézőpont Összehasonlítható Statikus vs. dinamikus
88	3.2 Műleírás
89	3.2.1 Rigid és dinamikus struktúrák Kompozíció Lépték Anyag
106	3.2.2 Lehetőségek és határok
106	3.3 Etikai vonatkozások Függőség Felelősség
111	Konklúzió
112	Irodalomjegyzék
115	Mellékletek
115	Köszönet
116	Eredetiség nyilatkozat

Kivonat

Elképzelésem szerint a játék-alapú aktivitások sajátos, mélyreható alapstruktúrával rendelkeznek, mely a minőségi „*játékban levés*” nélkülözhetetlen feltétele, és a személyes, inspiráló és felhatalmazó tapasztalatszerzést támogatja. Ezen cselekvések olyan struktúrát biztosítanak, melyben a játékosoknak lehetőségük nyílik a játék kisajátítására és újradefiniálására. Ez a fajta megismerés alapvetően nem megtervezett, hanem játék közben spontán módon alakul ki. A rendszer alaposabb feltárása szélesebb látószögű, tudatosabban alkalmazható tervezőművészeti fogalomkészletet kínál. Ez a struktúra a „*játékban levés*” modellje, amely számtalan absztrakt és dinamikus játékteret foglal magába, célja egy holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti perspektíva nyitása, melyben a játékos és a tervezőművészeti nézőpont dominál.

Abstract

According to the theory suggested in this dissertation, play-based activities possess a particular and profound structure, which is a prerequisite of a quality experience of *play state*. This structure also promotes that the player gain experience in a personal, inspiring and empowering way when playing and the activities provide a framework in which the player may own and redefine the play. Cognition during play is mostly unplanned and emerges spontaneously. Exploring the profound structure of play-based activities offers the designer a set of concepts with a broader and more conscious applicability resulting in the model of *play state*. The aim of the model of *play state*, which includes countless abstract and dynamic fields of play, is opening a holistic, critical and experimental perspective dominated by the viewpoints of the player and the designer.

Tézisek

1. TÉZIS

Tervezőművészként most komplex választ adhatok arra a közel egy évszázada feltett, a mai napig aktuális kérdésre: Mit jelent „játékban lenni” a játészó számára? Mi az az erő, ami játék közben „megbolondít”?

„A legtöbb magyarázat csak másodsorban foglalkozik azzal, hogy voltaképpen mi a játék önmagában véve és mit jelent a játészó számára? A kísérleti tudományok mértékével mérik a játékot, anélkül, hogy a játék mélyén esztétikai sajátosságokra fordítanak elsősorban a figyelmüket. Tulajdonképpen nem is írják le, hogy mit jelent ez az elsődleges kvalitás: játék. Minden eddigi magyarázattal ezt a kérdést lehet szembeszögezni: – De hát akkor mi a »vicc« a játékban? Miért visongat a bébi gyönyörűségében? Miért merül bele a játészó szenvedélyébe, miért hoznak ezekre menő tömegeket lázba versenyjátékok? – A játék intenzitását semmiféle biológiai magyarázat ki nem meríti, pedig éppen abban a lehetőségben, hogy megbolondít, ebben az intenzitásban rejlik legmélyebb lényege.”⁵

2. TÉZIS

A játékkutatás multidiszciplináris terület, klasszikus nézőpontjai olyan kortárs kutatásokkal egészülnek ki, melyek már a játészó nézőpontjába is tágabb betekintést tesznek lehetővé.

„Mindenkori a maga módján határozza meg a játékokat – az antropológusok és a folkloristák a történelmi eredet szempontjából; a katonák, üzletemberek és pedagógusok a használati módok szempontjából; a társadalomtudósok a pszichológiai és társadalmi funkciók szempontjából. Mindez elsőprő bizonyíték arra, hogy a játékok jelentése részben azoknak az elképzeléseitől függ, akik róluk gondolkodnak.”⁶

Tervezőművészként fontos a kulturális kontextus figyelembevételén túl a játékos nézőpontjának képviselése is.

⁵ Huizinga, 1944, 11. oldal

⁶ Avedon, 1971, 438. oldal – a szerző fordítása –

3. TÉZIS

A játékkutatások jelentős része – a játékos nézőpontjának hangsúlyozásával, a játék fogalmának felszabadításával, valamint fogalmi körének átstrukturálásával – egy tervezőművészeti szintézisbe, a „játékban levés” modelljébe rendezhető.

A játékot játék-alapú aktivitásokként megközelítve kitágíthatjuk a fogalomról alkotott perspektívánkat, ugyanakkor redukálhatjuk annak tartalmát, tisztán azokra az alkotórészekre fókuszálva, amelyek a játékos számára teremtik meg a „játékban levés” érzését.

4. TÉZIS

A „játékban levés” szubjektív érzés, azonban jól meghatározható a tartalma – feltételei, elemei, tulajdonságai – és az alapstruktúrája.⁷

Véleményem szerint ez a tartalom és rendszer nélkülözhetetlen a minőségi „játékban levéshez”, a személyes, inspiráló és felhatalmazó tapasztalatszerzéshez. Ezen játék-alapú aktivitások olyan struktúrát biztosítanak, melyben a játékosoknak lehetőségük nyílik a játék kisajátítására és újradefiniálására.

5. TÉZIS

A „játékban levés” feltételei, elemei és tulajdonságai együtt teremtik meg azt a tervezőművészeti fogalomkészletet, melynek segítségével meghatározhatunk és megjeleníthetünk egy absztrakt és dinamikus játékteret, a „játékban levés” modelljét.

A „játékban levés” feltételei, elemei és tulajdonságai kirajzolnak egy absztrakt és dinamikus játékteret, amelyben játék közben minden játékos aktív cselekvő. A játéktér alkotórészeinek összehangolt, fókuszált mozgása ebben a közegben tart, amíg ez mozog, nehéz belőle szabadulni. Ez a tér a „játékban levés” modellje, amelyet olyan dinamikus térbeli hálóként vagy mozaikokként képzelek el, amelynek ha egyik pontját – játékelemét – előtérbe helyezzük, az magával húzza a többit.

6. TÉZIS

A „játékban levés” modellje ugyanannak az absztrakt és dinamikus játéktérnek a végtelen formájú megragadására alkalmas, ezáltal kifejezhetővé teszi a játékos pillanatról pillanatra változó nézőpontját.

A „játékban levés” modelljének szerepe, hogy egy holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti perspektívát nyisson, amely felvázolhatóvá tesz egy-egy játékmenet során feltételezett dinamikus elemrendszert. Ez a rendszer az adott játék esztétikai tapasztalatának mély alapját, és annak forgatókönyveit jelenti.

Az esztétikai tapasztalat megragadását a fogalmi-logikai gondolkodás nem teszi lehetővé, ezért *Mesterművem* a „játékban levés” modelljének művészeti megfogalmazása, mely egy nyitott, építhető, mégis merev struktúrában belül végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást hangsúlyoz.

⁷ lsd. 2. Játéktól a struktúráig – Az absztrakt játéktér esztétikája, 2.1 A „játékban levés” tartalma – Az absztrakt játéktér tartalma, 2.1.1 Feltételek, 2.1.2 Elemek, 2.1.3 Tulajdonságok, 2.2 A „játékban levés” szubjektivitása – Az absztrakt játéktér formái, Dinamika

Theses

1. THESIS

As a designer one may now answer the century old but still relevant question of what *play state* is from the player's perspective, that is, what exactly the essence of play, the "power of maddening" lies in.

Most of them [the explanations] only deal incidentally with the question of what play is *in itself* and what it means for the player. They attack play direct with the quantitative methods of experimental science without first paying attention to its profoundly aesthetic quality. As a rule, they leave the primary quality of play as such, virtually untouched. To each and every one of the above "explanations" it might well be objected: "So far so good, but what actually is the *fun* of playing? Why does the baby crawl with pleasure? Why does the gambler lose himself in his passion? Why is a huge crowd roused to frenzy by a football match?" This intensity of, and absorption in, play finds no explanation in biological analysis. Yet in this intensity, this absorption, this power of maddening, lies the very essence, the primordial quality of play. (Huizinga 2)

2. THESIS

The classical approaches of the multidisciplinary field of game studies have been completed by contemporary research that provides a greater insight into the player's perspective.

Each person defines games in his own way – the anthropologists and folklorists in terms of historical origins; the military men, businessmen, and educators in terms of usages; the social scientists in terms of psychological and social functions. There is overwhelming evidence in all this that the meaning of games is, in part, a function of the ideas of those who think about them. (Avedon 438)

As a designer, besides considering the cultural context, one must also acknowledge the player's perspective.

3. THESIS

A significant part of game studies may be synthesized in the model of *play state* by focusing on the player's perspective, liberating the notion of play and restructuring its set of concepts.

By approaching game as a play-based activity one may broaden their perspective of the notion while also narrowing their focus on exclusively those elements that create the sense of *play state* for the player.

4. THESIS

While *play state* is a subjective experience, its content (conditions, elements and properties) and structure may be clearly defined.

It will be argued that this clearly defined content and structure are indispensable for the player experiencing a quality *play state* and gaining experience in a personal, inspiring and empowering way. Play-based activities provide a framework in which the player may own and redefine the play.

5. THESIS

The conditions, elements and properties of *play state* together create the set of concepts with the help of which the designer may define and visualize an abstract and dynamic field of play, that is, the model of *play state*.

The conditions, elements and properties of *play state* outline an abstract and dynamic field of play in which each player is an active participant while playing. The coordinated and focused movement of the elements of the field of play keeps the player in the setting, while the elements are in motion it is difficult to escape. This field, the model of *play state* may be depicted as a dynamic 3-dimensional network or mosaic. If one point, that is, one play element is brought to the fore, it exerts a gravitational pull on every other element.

6. THESIS

The model of *play state* is suitable for explaining the same abstract and dynamic field of play in infinite varieties, thus making the everchanging viewpoint of the player expressible.

The function of the model of *play state* is to open a holistic, critical and experimental perspective for the designer, making it possible to reveal the supposed dynamic network of elements in each game. This dynamic network of elements is the foundation and the possible scenarios of the supposed aesthetic experience of the game.

Since by means of conceptual-logical thinking it is impossible to grasp aesthetic experience, my Masterwork offers an artistic interpretation of the model of play state which allows infinite varieties of repeatable free movements within an open and variable but still rigid structure.

Bevezetés

Életem nagy részében eddig sokat játszottam, azonban kifejezetten játéknak nevezett dolog kevés volt ebben.

Hosszú ideig egyik kedves elfoglaltságom az elhullott kisállatok gyűjtése volt. Ez a játékom abból állt, hogy a megtalált tetemeket konzervdobozokban, hálóval lefedve felraktam a padlásra, majd izgatottan vártam, hogy pár hét múlva kibonthassam a kis csomagokat. Eljött az idő, hogy kibontsam: ekkorra a hús már eltűnt a csontokról. A szőrök között keresgéltem a kicsi maradványokat, hogy össze tudjam rakni belőlük a komplett csontvázrendszert. Lenyűgöztek a csontok absztrakt alakjai. Szerettem kitárlálni, hogy melyik formának mi a funkciója, mekkora a mozgásteret, hogyan kapcsolódik a másikhoz... Olyan volt ez számomra, mint egy térbeli, mozgatható puzzle, amit a természet alkotott.

Nekem ez jelentette a játékot – nem terveztem, hogy biológus leszek –, egyszerűen csak mozgatott a gondolat és a cselekvés: vonzott, örömet leltem benne, és lenyűgözött. Ez a fajta játék-alapú aktivitás tevékenységeim nagy részében – legyen szó alkotói tevékenységről, barlangfeltárásról, tanításról vagy kutatásról – most is jelen van, azonban mindegyik másképp mozgat meg. Úgy képezem, ezeknek az élénk cselekvéseknek saját térbeli struktúráik vannak, melyek dinamikusan változnak.

Amikor játék közben figyelem a gyermekeket, lenyűgöz az a valóságból kihaló, impulzív tér, amelyet maguk körül teremtenek, és ahogy benne érzékelnek. Szeretném tudni, mit jelent nekik az adott pillanatban „játékban lenni”. Fontosnak tartom a „most” megragadását, mert a gyermekek arckifejezéséből érzékelhető, hogy a következő pillanat már nem ugyanarról szól, pillanatról pillanatra más impulzusok dominálnak: változik a környezet és a játékos is.

Mit jelent „játékban lenni” a játészó számára? Ez a kérdés disszertációm és mesterművem kulcskérdése. Huizinga nagy hatású művében (*Homo Ludens – Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására, 1944*) kitágítja a játék akkori fogalmát. A játékot kultúrjelenséggként vizsgálja. Olyan emberi megnyilvánulásokat kapcsol össze a játékkal, mint a szertartások, a háború, a jog, a tudomány vagy a művészetek. A fentebb említett kulcskérdésemmel kapcsolatban a következőket írja:

„A legtöbb magyarázat csak másodsorban foglalkozik azzal, hogy voltaképpen mi a játék önmagában véve és mit jelent a játészó számára? A kísérleti tudományok mértékével mérik a játékot, anélkül, hogy a játék mélyén esztétikai sajátosságokra fordítanak elsősorban figyelmüket. Tulajdonképpen nem is írják le, hogy mit jelent ez az elsődleges kvalitás: játék. Minden eddigi magyarázattal ezt a kérdést lehet szembeszögezni: – De hát akkor mi a »vicc« a játékban? Miért visongat a bébi gyönyörűségében? Miért merül bele a játészó szenvedélyébe, miért hoznak ezekre menő tömegeket lázba versenyjátékok? –

*A játék intenzitását semmiféle biológiai magyarázat ki nem meríti, pedig éppen abban a lehetőségben, hogy megbolondít, ebben az intenzitásban rejlik legmélyebb lényege.*⁸

Huizinga 1938-ban publikált, akkor perspektívát nyitó, de redukcionista játék-megközelítése óta – főképp az informatika és a kognitív pszichológia létrejöttének és fejlődésének köszönhetően – a játék összetett, több szemszögből vizsgált fogalommá vált. Létrejöttek olyan új kutatási területek, mint például a Játékelmélet, Game studies, Gamification.

*„A digitalizációval, az internet-korszak beköszöntével és a társadalmi lét multi-perspektivikussá válásával a játék újra központi eleme lett a hétköznapijainknak, a játékról való gondolkodás, kutatás és elméletalkotás pedig publikációk tömegét generálta az utóbbi évtizedekben. Mégis számtalan vakfolt van (...). Emellett a szintézis is erőteljesen várat még magára.”*⁹

Újra aktuális a kérdés: mi is a játék önmagában véve? A Huizinga által megnyitott elemi kérdést Espen Aarseth a Game studies területén tovább szélesíti, olyannyira, hogy magát a játék fogalmát nem tárgyként és cselekvéseként, hanem perspektívaként értelmezi:

*„Hogyan kellene a játék tanulmányoknak meghatározni a határait? Ez egy pragmatikus kérdés, nem tudományos (...). Talán a legjobb elv az, hogy a játékot perspektívaként, és nem tárgyként vagy tevékenységként kezeljük.”*¹⁰

Kutatásom arra vállalkozik, hogy a „játék perspektívához” egy holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti szemléletet támogató új modellt – a „játékban levés” modelljét – illesszen.

A játék-alapú aktivitásokban olyan „erő” munkál, amely a játékost folyamatosan a játékban tartja. Ez az „erő” egy-egy játék absztrakt struktúráját és dinamikáját határozza meg, amely az észlelőt a játékban – mozgásban, aktivitásban – tartja. Elképzelésem szerint ezen élénk cselekvések karakteres alapelemei ezt az attitűdöt kiváltják, mozgatják. Ezek az elemek függnak a környezettől és a játékosától, valamint viszonyaik játék közben dinamikusan változnak.

Mit jelent egy adott játékos számára, „játékban lenni”? Mi az az „erő”, amely „megbolondít”¹¹, elnyomja az éhséget és a fáradtságot? Álláspontom szerint a „változás” foglalja legkifejezőbbben össze a választ. Úgy gondolom, a játékelemek¹² összehangolt változása vagy mozgása tart ebben a térben, és amíg ez a tér mozog, nehéz belőle szabadulni. **Ezt az absztrakt „játékteret” jelenleg egy vagy több dinamikus térbeli hálóként vagy mozaikokként képzelem el, amelynek ha egyik pontját – játékelemét – előtérbe helyezzük, az magával húzza a többit is. Számomra ez a „játékban levés” modellje.**

Milyen összetevők alkotják ezt a modellt? Melyek ezek a játékelemek? Milyen viszonyban állnak egymással? Milyen lehet a struktúrájuk és a dinamikájuk? Hogyan változik a rendszer egy-egy játék vagy játékos függvényében? Ezekre a kérdésekre keresem a választ. A „játékban levés” absztrakt elemeinek, szerkezeteinek, dinamikáinak és formáinak feltárásával foglalkozom. A minőségi „játékban levés” során ezek a szegmensek nélkülözhetetlenek az inspiráló és felhatalmazó tapasztalat-szerzéshez. Ez a fajta megismerés alapvetően nem megtervezett, hanem a játék közben spontán módon alakul ki. A rendszer alaposabb feltárása szélesebb látókörű, tudatosabban alkalmazható tervezőművészeti fogalomkészletet kínál.

A „játékban levés” modellje a Mesterműben objektum formájában jelenik meg, melynek célja egy holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti perspektíva nyitása. Ezzel kifejezhetővé válik a „játékban levés” esztétikai alapja, melyet a fogalmi-logikai gondolkodás nem tesz lehetővé.

Összefoglalva: a disszertációm és Mesterművem célja egy új perspektíva, modell, a „játékban levés” modelljének – holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti attitűdöt előtérbe helyező – felvázolása. Munkámban a kíváncsiság, a bizonytalanság, az ellentétek feszültsége és ezek feloldása egyaránt hangsúlyos. Az általam felvázolt modell az emberi játék természetére fókuszál: egy nyitott, építhető, mégis merev rendszeren belül végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást tesz lehetővé.

Az első rész a *Környezet és kontextus* témakört részletezi. A fejezetben ismertetem, hogy a játékkutatás végtelen nézőpontja miképp nehezíti a tervezői attitűdöm¹³ alkalmazhatóságát, valamint azt, hogy ebben a számomra kényelmetlen környezetben milyen megküzdési stratégiát alakítottam ki. Az első egységből levont következtetések eredményeképpen jutottam arra a döntésre, hogy disszertációm második részében – *Játéktól a struktúráig* – a játék fogalmi körének átstrukturálásával foglalkozom. Ez a rendszerezés az alapja a „játékban levés” modelljének, amely segít kirajzolni egy-egy tervezés során annak elemeit és dinamikus természetét. A harmadik modulban a *Mesterművet* mutatom be. A fejezet célja ennek a rendszernek egy olyan sűrített, művészeti megfogalmazása, mely a fogalmi-logikai gondolkodás korlátait vizuális lehetőségekkel egészíti ki, annak érdekében, hogy egy nyitott, inspiráló és komplex tervezőművészeti perspektívát hangsúlyozzon.

8 Huizinga, 1944, 11. oldal

9 Balatincz, 2017, 3. oldal

10 Aarseth, 2017 – a szerző fordítása –

11 Huizinga kérdésfelvetésének kontextusában értem a „megbolondít” fogalmát.

12 A játékelemeket nem Huizinga játék-elemek értelmében használok, hanem mint a „játékban levés” modelljének elemeiként.

13 holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti szemlélet

1. Környezet és kontextus

1. TÉZIS

Tervezőművészként most komplex választ adhatok arra a közel egy évszázada feltett, a mai napig aktuális kérdésre: Mit jelent „játékban lenni” a játészó számára? Mi az az erő, ami játék közben „megbolondít”?

Hipotézisem szerint a „játékban levés” érzése közben a játékos egy absztrakt, állandó tartalmú, de fókuszált, dinamikus játéktérben él, és ennek a térnek az összehangolt mozgása teszi a játékot „megbolondítóvá”.

Mi is a játék valójában? A kérdés megválaszolása nem egyszerű. Jóval könnyebb meghatározni, mely cselekvés nem minősül játéknak. Ha sikerül is valahogy definiálni, a meghatározások útvesztőjébe és az alkalmazás nehézségeibe ütközünk. Kényelmetlen az a környezet, amelyben a választ keressük.

— 1.1 Kényelmetlen környezet

A játéktanulmányok szakirodalma multidiszciplináris: nagyon sokrétű és összetett jelenségként vizsgálja és mutatja be a játékot. A különböző tudományterületek nézőpontjai, szakkifejezései gazdag képet adnak számunkra, de egyben nehezítik is a játék tervezőművészeti aspektusú megértését. Tervezőként számomra ez a közeg kényelmetlen, mert vakfoltok szabdalják, információban túlterhelt, valamint a különböző definíciók és szakkifejezések miatt kommunikációs problémákkal is küzd.

A következő fejezetekben ennek a kényelmetlen környezetnek a fontosabb dimenzióit és megoldási javaslatait fejtem ki.

1.1.1 Végtelen nézőpont

„Mindenki a maga módján határozza meg a játékokat – az antropológusok és a folkloristák a történelmi eredet szempontjából; a katonák, üzletemberek és pedagógusok a használati módok szempontjából; a társadalomtudósok a pszichológiai és társadalmi funkciók szempontjából. Mindez elsöprő bizonyíték arra, hogy a játékok jelentése részben azoknak az elképzeléseitől függ, akik róluk gondolkodnak.”¹⁴

A XX. században a játéktanulmányok végtelen nézőpontját közvetlenül azok határozták meg – főleg diszciplínák mentén –, akik a játékról gondolkodtak. A XXI. században ezek már összefonódnak és kiegészülnek számos olyan nagyon fontos, de eddig mellőzött aspektussal, mint például a játékosok egyéni nézőpontja.

Összefonódás kora

Antidiszciplináris hipotézisében Neri Oxman kifejti (*Age of Entanglement*), hogy a tudás többé nem tulajdonítható diszciplináris határoknak és nem is hozható létre ilyen határok között, ugyanis a különböző tudományterületek teljesen összefonódnak.¹⁵ Ezzel összhangban úgy gondolom, tervezőművészként nemcsak egy játékot tervezünk, hanem feladatunk, felelősségünk az is, hogy megértsük a „játékban levés” folyamatát, és a lehető legszélesebb perspektívában tudjuk felmérni a játék játékosra tett potenciális hatásait. A „játékban levés” megértéséhez azonban integrálni kell a különböző nézőpontokból tanultakat.¹⁶ Nézetem szerint ahhoz, hogy ez a gyakorlatban is megvalósulhasson, a játék tanulmányozásának területén olyan kommunikáció szükséges, amelyben ez az összetett kép egyszerűen használható, ugyanakkor komplex tervezőművészeti perspektívaként is értelmezhető.

1.1.2 Tervezőművészeti szerepvállalás

„Egy művészeti ág talán legfontosabb szerepe az, ahogyan rezonál a vele egyidős emberi megismerési móddal.”¹⁷

Számomra a játék a megismerés spontán művészete. A művészet pedig a megismerés fókuszált kiterjesztése.¹⁸

Mi motivál a játék tanulmányozására? A válasz két jelentős forrásban érhető tetten: egyrészt személyes tapasztalataimban a „játékban levés” erejéről és határáról, másrészt pedig a tervezői felelősség kérdésében a gamifikáció korában.

Ilyen személyes tapasztalataim közé tartozik például egy játék-alapú aktivitás, a barlangfeltárás. Ebben a környezetben, közel húsz barlangfeltárással töltött év során számos erős, intenzív, szélsőséges és személyes kép, hang és érzés ivódott belém, melyek megtapasztalásáért hálás vagyok.

Egy ilyen alkalommal több óra hótalpasítás után megérkeztünk egy földön fekvő fém ajtóhoz, hátunkon a feltáráshoz és a lenti alváshoz szükséges felszerelésekkel és egy heti élelemmel. Átöltöttünk barlangász felszerelésbe, majd bebújtunk az ajtón és magunkra csuktuk, melynek a csapódását még szinte most is hallom. Hat évig vártam erre a pillanatra. Gyermekként olvastam erről a helyről, kíváncsian tanulmányoztam a térképét és reméltem, hogy egyszer itt lehetek. Aztán egyszer csak itt voltunk, csupán öten, azzal, amit a felszínről magunkkal hoztunk. Ezután fél nap aknában, köteleken való ereszkedés, és a szűkületekben a felszerelés pakolgatása következett. Az egyik ilyen szűkületnél, ereszkedés közben hirtelen kitágult a tér, és egy hatalmas terem tetején találtuk magunkat. Leereszkedtünk, megérkeztünk az első alvóhelyünkre, bivakba. A kutatási pont még ettől a helytől két napnyi távolságra volt. Az út során kötélpályák, vertikális és horizontális, száraz és vizes részek, vízesések váltották egymást. A barlang jellege három-négy óránként változott, olyan volt, akár egy utazás a Föld középpontja felé...

Románia legmélyebb barlangjának egyik eddig ismert végpontjánál voltunk, több mint 600 méter mélyen, több napra az egyetlen kijárattól. Egy szűk, sáros hasadékban – ami olyan keskeny volt, hogy a fejünket sem tudtuk elfordítani benne –, oldalra fordulva kúsztunk, alattunk néha két fokos víz csorogált, felettünk omladék. Társunk jelenlétét magunk mögött onnét sejtettük, hogy hallottuk a csizmája távoli karcos, kaparó hangját, ahogy lépést keres a falon. Félelem, fájdalom, didergés és éhség érzete váltakozott bennünk, de ez mind háttérbe szorult, mert azt a huzatot éreztük az arcunkon, amiről tudtuk, hogy valahonnét jön. Kikászálódunk a hasadékból, felállunk, és beértünk egy addig ismeretlen térbe. Megszűnt a huzat, és megszűnt az én, a másik. Feloldódtunk abban a térben, amit előttünk még nem látott és nem ismert senki...

Amikor kiértünk a felszínre és hazaindultunk, bár egy hete ugyanabban a ruhában, szakadt és sáros overállban voltunk, belül mégis rendezettnak éreztük magunkat. Lehetőséget kaptunk a jelenlétre, átértünk a másik iránti felelősségvállalás jelentőségét, döntéseink súlyát, melyek egyaránt fontos részei ennek a „játéknak”. Valójában itt érhető tetten a „játékban levés” ereje, az egyik szélsőséges határa, ott, ahol már nagyon vékony a jó és a rossz döntések közti választóvonal.

Ezek a tapasztalatok számomra a „játékban levés” képzeletbeli skálájának egyik végpontján helyezkednek el, a másik végpontján pedig olyan számszerűsített külső motivációt tartalmazó játék-alapú aktivitások, mint amilyenek például az úgynevezett kuponygyűjtő akciók. Semmilyen számszerűsített motivációs cél elérése nem tud annyi elégedettséggel eltölteni, mint mikor mindenki kiér a „játékból”.

Gamifikáció kora

„A gamifikáció – a játékmechanizmusok alkalmazása a hagyományosan nem játék jellegű területeken, például a személyes egészség és fitness, a vásárlás, a szokások nyomon követése és más területeken – a verseny, az ismétlés és a számszerűsítés soha nem látott szintjét hozta a mindennapi életbe.”¹⁹

Hálózatba kapcsolt világunkban a digitális játékok 2020-ra már körülbelül 2,5 milliárd embert vonzottak, a játék egyéb tervezett formái, mint például a társasjátékok vagy szerepjátékok pedig még tovább növelik ezt a számot.²⁰ A gamifikációnak köszönhetően pedig a tipikusan nem játék-alapú tevékenységekbe is – az élet szinte minden területén – tervezett játékmechanizmusok kerültek.

¹⁵ Oxman, 2016

¹⁶ Henricks, 2015

¹⁷ Jagoda, 2020, 8. oldal – a szerző fordítása –

¹⁸ A szerző saját megfogalmazása.

²⁰ Jagoda, 2020

¹⁹ Jagoda, 2020 – a szerző fordítása –

Ezekben jelenleg a könnyen számszerűsíthető és ábrázolható motivációk – pontok, like-ok, érmekek stb. – vannak túlsúlyban. Ezzel mesterséges, vagy kiragadott fókuszokat és visszajelzéseket adnak egy adott cselekvésről. Valamint „(...) a különböző típusú játéktechnikák másképp hajtanak minket előre: egyesek inspiráló és felhatalmazó módon, míg mások manipulatív és megszállott módon”²¹ (Izd. 3.1 Kísérletek, Statikus vs. Dinamikus; 3.2 Műleírás; 3.3 Etikai vonatkozások).

Ezzel összefüggésében válik igazán értékesé ma holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti szemlélettel keresni a választ a disszertációm kulcskérdésére. (Mit jelent „játékban lenni” a játészó számára?)

Tervezőművészként fontos a kulturális kontextus figyelembevételén túl a játékos nézőpontjának képviselete is. Ennek feltárására és kifejezésére azonban nem találtam olyan modellt, amely holisztikus, kritikus és kísérleti tervezői szemlélettel válaszolt volna a feltett kérdésre. Ebből adódóan a „játékban levés” modelljének felvázolását tűztem ki célul, amely a jövőben jelentős vakfoltok feltárását teheti lehetővé a játéktanulmányok és a tervezés területén egyaránt.

Elsődleges célom, hogy munkámmal hozzájáruljak ahhoz, hogy „a játékban levés” olyan értékes és mély struktúrái is láthatóvá váljanak, melyek eddig kevésbé voltak megjeleníthetők. Olyan absztrakt és ismeretlen terekre gondolok, melyek inspirálnak és felhatalmaznak, általuk feloldódhat az „én és a másik”, valamint a „mi van, ha”-nak is van létjogosultsága a jól definiálható és mérhető hatékonyság mellett.

— 1.2 Módszerek

2. TÉZIS

A játékkutatás multidiszciplináris terület, klasszikus nézőpontjai olyan kortárs kutatásokkal egészülnek ki, melyek már a játészó nézőpontjába is tágabb betekintést tesznek lehetővé.

Ebben a fejezetben először a játéktanulmányok végtelen nézőpontjaiból ismertetek néhány példát, amelyeket a téma megközelítési módjai szerint csoportosítottam: *Klasszikusok nagyvonalúsága, Kvantitatív és kvalitatív módszerek, Kortárs részletesség*. Ezt követően a *Nézőpontok megtapasztalhatósága* részben részletezem, hogy a végtelen nézőpont rendezésében, valamint a játékosok nézőpontjainak feltárásában a tervezés egy fontos eszköze hogyan segíthet (*Bevonás és bevonódás*).

1.2.1 Játék tanulmányozása

A játék olyan kifejezési mód, amely az emberi lét számos aspektusát érinti. Ezt mutatják a játékkutatások különféle módszerei, amelyekben egyre nagyobb hangsúlyt kap a játékosok egyéni nézőpontjainak kreatív feltárása is.

A módszerek értelmezésénél azonban figyelembe kell vennünk, hogy a játék mindig finomabb és összetettebb annál, mint azt a reduktív magyarázatok sugallják, soha nem redukálható egyetlen tényezőre.²² Így azt, hogy milyen értelmezési perspektívákat nyitnak ki a kutatások és módszerek, hogy hol vannak az ebből adódó jelentős nehézségek és vakfoltok, a teljesség igénye nélkül szemléltetem. Először a játék fogalmának és fogalmi körének felvázolását előtérbe helyező jelentősebb munkákból ismertetek néhányat, majd a játékkutatásban használt standard kvantitatív és kvalitatív módszerekre térek ki általánosságban, végül néhány, a közelmúltban végzett innovatív eljárást alkalmazó munka bemutatása következik, amelyek többek között a játékosok nézőpontjának kreatív feltárására tesznek kísérletet. A kutatók által vezetett vizsgálatok, melyek kiegészülnek a játékosok nézőpontjainak kreatív feltérképezésével, a gyakorlatban jobban hasznosítható lehetőségeket tartogatnak.²³

Klasszikusok nagyvonalúsága

„A klasszikusok megérdemlik ezt a megnevezést, mert csodálatos példái az emberi gondolkodásnak. Ugyanúgy emlékezni kell rájuk, mint az általuk felvetett kérdésekre, és az arra adott válaszaikra. A kortárs tudományosság nyilvánvalóan szűken koncentrálnak. A klasszikusok általában sokkal merészebbek a dolgok széles értelemben vett emberi jelentésének meglátásában, és a különböző tevékenységek közötti hasonlóságok feltárásában.”²⁴

A játékkutatások klasszikusainak eredményességét abban látom, ahogy a játék fogalmát a kollektív tudatba helyezik, ezáltal a játék humánspecifikus jelentőségét hangsúlyozzák. Úgy gondolom, hogy ezek a nézőpontok a játékot inkább játék-alapú aktivitásokként értelmezik, és ennek a megközelítésnek nagy szerepe van abban, hogy képesek perspektívát nyitni a témában. Példaként olyan klasszikusok kulcsgondolatait mutatom be, melyek a leginkább támogatták célkitűzésem. Ezek a művek általános érvényűek, nagy kutatási területeket fednek le, ezen felül tartósan kreatívak.

²² Bateman, 2016, 15-16. oldal

²³ Johnson, Dong, 2018, 399. oldal

²⁴ Henricks, 2015, 276. oldal – a szerző fordítása –

Johan Huizinga a *Homo Ludens – Kísérlet a kultúra játék-elemeinek*²⁵ meghatározására című könyvében fogalmazta meg disszertációm kulcskérdését, melyet azonban nem fejt ki. Elméletében a játék érdek nélküli vizsgálatának lehetősége körvonalazódik.

Huizinga a játék fogalmának meghatározásánál a nyelvbeli *játék* kifejezéseket vette alapul. Véleménye szerint vannak olyan nyelvek, ahol az egyes játékfajtákra találunk megnevezést, de magára a gyűjtőfogalomra nem. Sok esetben megfigyelhető az is, hogy életkor vagy játéktípus szerint elkülönülnek a *játék* szó megnevezései. Ugyanakkor előfordulnak olyan cselekvések, melyek a *játék szférába* tartoznak, de külön névvel illetik, például a görög *agóra*, amely szerinte olyan jelentőséggel bír az adott kultúrában, hogy már magával a névadással is kiemelik a játék kategóriából.

Huizinga játék definíciója: „(...) a játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le, célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a közönséges élettől való különbözőség tudata kíséri.”²⁶

Kultúrtörténeti modellt alkotott azzal, hogy definícióját széleskörűen használta. A játékot az emberi kapcsolatok egy sajátos mintájaként határozta meg, amely az egész világon közös, a kultúrákban kollektív, sőt, megelőzi azok fejlődését.²⁷ Játékkonceptiójában olyan emberi megnyilvánulásokat kapcsol össze a játékkal, mint a szertartások, a háború, a jog, a tudomány vagy a művészetek. Olyan fontos fogalmakat vezetett be, mint például a *varázskör* vagy a *játékrontó*. A *varázskör* fogalmával hangsúlyosabbá válik a tény, hogy a játék a cselekvés egy meghatározott minősége, amely a közönséges élettől különbözik. Nélkülözhetetlen *kulturténykedés, amely a kifejezés és együttélés eszményeit valósítja meg*.²⁸ A *játékrontó* pedig az, aki a hamisjátékkal, csalóval ellentétben nem színleli a játékvilág létét. Nem köteleződik el az *értelmetlen és irracionális szabályoknak*, így a *játékrontó* magát a játékvilágot – *varázskört* – rombolja le, amikor kivonva magát a játék alól, *felfedi annak relativitását, merevségét, amelybe egy időre bezárkózott a többiekkel együtt*.²⁹

Huizinga játék megközelítésével párhuzamba állítva, nem a játék létezésének okát szeretném megkeresni, sokkal inkább a *„játékban levés”* természetét kívánom feltárni.

Roger Caillois *Man, Play and Games* című művében – Huizingával ellentétben – a játékosok különféle attitűdjeire fókuszált, ez alapján vizsgálta és csoportosította az emberi tevékenységek nagy részét. Bipoláris tengelyre fűzte fel a játék-alapú aktivitásokat, amelynek egyik vége az aktív, szabad, viharos, túlaradó *paidia/playing*, másik pedig az ellenőrzött, kiszámított, mesterséges, szabályoknak alárendelt *ludus/gameing*.³⁰ Ezen csoportosítás alapján disszertációm fókusza a *paidia/playing* képzeletbeli végpontjához áll közel.

A bipoláris tengelyen belül a szerző négy nagy csoportra osztotta a világ játékait – játékon az örömteli tevékenységek legszélesebben értelmezett formáit értve. A csoportosítást aszerint végezte, hogy ezek milyen élményeket nyújtanak számunkra. A kategóriákat külön-külön, majd egymással párba állítva is vizsgálta. Az *agon* csoportba kerültek azok a játék-alapú cselekvések, amelyek legfőbb jellemzője a versengés, ilyen a legtöbb sport. Az *alea* minden szerencsejátékot magában foglal a kockavetéstől a bingóig. Az *ilinx*, vagy szédülés azoknak a tevékenységeknek a neve, melyek azáltal változtatják meg a tudatot, hogy széttörik a közönséges érzékelés folyamatát, ilyen például az ejtőernyőzés vagy a körhintázás. A *mimikribe* azok a cselekvések tartoznak, amelyek az alternatív valóság valamilyen formáját hozzák létre, úgy, mint a tánc, színház és általában a művészetek.³¹ „Ezt a felosztást használva elmondhatjuk, hogy a játékok négy különböző módon képesek túllépni a közönséges tapasztalás határait.”³²

Feltételezhetően Caillois volt az első, aki felismerte, hogy a játéknak különböző indítékai vannak. „A sport és más versenyszerű tevékenységek esztétikai élményei (*agon*) gyökeresen különböznek a sorsnak való átadástól (*alea*), a szédülés tudatromboló erejétől (*ilinx*) és a fikció csábításától (*mimikri*). A játékmintái – amelyeket soha nem taxonómiának vagy teljes készletnek szánt – az előhívott érzelmi élmények, sőt a neurobiológiai szubsztrátum szempontjából is értelmezhetők.”³³

Neumann János és **Oskar Morgenstern** játékelmélet modelljüket – melyet a *Theory of Games and Economic Behavior* című könyvükben³⁴ dolgoztak ki – a zéró összegű, stratégiai játékok absztrahálására hozták létre. Elméletük azzal foglalkozik, hogy a lehetséges stratégiák közül melyik minden játékos számára a legoptimálisabb. Ez a modell „(...) 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.”³⁵

Ezzel azonban a játék azon esszenciáját vették el, amitől az élvezhető. Elméletükben nincs helye a játék kultúra és közösségépítő erejének, az örömnak, szabadságnak, kreativitásnak, az emberi tényezőből és a szerencse forgandóságából következő izgalomnak. A versengésre, a szigorú szabályokra és a matematikai precizításra fókuszálnak. Erre volt szükségük ahhoz, hogy megteremtsék a stratégia egzakt tudományát.³⁶

Ebbe a teljesen determinisztikus elméletbe a viselkedés-játékelmélet – *Behavioral game theory* – vontatta be újra az érzelmeket. A viselkedés-játékelmélet a hagyományos játékelmélettel ellentétben azt vizsgálja, hogy a tényleges emberi viselkedés hogyan térhet el a standard előrejelzésektől. Célja olyan új modellek létrehozása, amelyek pszichológiai elveket is tartalmaznak, például olyan feltételek feltárása, amelyek a racionális döntéstől való eltérést okozhatják.³⁷

31 Csikszentmihályi, 1997, 113. oldal

32 Csikszentmihályi, 1997, 113. oldal

33 Bateman, 2016, 15-16. oldal, – a szerző fordítása –

34 Neumann, Morgenstern, 1944

35 Mérő, 1996, 128. oldal

36 Ambrus, 2019

37 Camerer, 2003

38 Sutton-Smith, 1997, 218-219. oldal

25 Játékelemek megnevezést nem abban a kontextusban fogom használni, amelyben Huizinga tette.

26 Huizinga, 1944, 37. oldal

27 Vadeboncoeur, Göncü, 2018, 258-272. oldal

28 Huizinga, 1944, 17. oldal

29 Huizinga, 1944, 20. oldal

30 Caillois, 1958

Brain Shutton-Smith *The Ambiguity of Play* című művében megkísérelte a játék fogalmának többértelműségét előnyként, nem pedig problémaként kezelni, a játék fő strukturális vonásaként a homályosságát és a változékonyságát emelte ki.

Könyvében több száz játéktudós munkáját rendszerezte, valamint a játék jelentéseinek több évtizedes vizsgálata alapján következtetéseket vont le. E következtetések között szerepelnek a definíciók és a tudományterületek elszigeteltségéből adódó problémák. Például az, hogy a játék definíciót nem szabad a nyugati értékek mentén meghatározni, ugyanis a társadalmi berendezkedés és a korszemlelet nagyon erősen rányomja a meghatározásokra a bélyegét, így olyan elemek kerülnek bele, melyek magának a játéknak nem is részei.³⁸ Meglátása szerint a játékkutatók szakmai táborokba szerveződnek, amelyeket ő *retorikáknak* nevez. E táborok lakói kényelmesen berendezkedve, elsősorban az általuk választott terepen belül tevékenykednek, és gyakran előfordul, hogy nem tudják, mit csinálnak a többi táborban.³⁹

Könyvében a játéktudományok hét fő retorikáját azonosítja: többek között azt a kérdést teszi fel, hogy a kétértelműség valóban a játék jellegének tulajdonítható, vagy sokkal inkább a hét retorika eredménye. Shutton-Smith hét retorikája a következő:

A haladás – Play as Progress – a játék fiatalok, emberek és az állatok számára egyaránt feltételezett funkcionalitását állítja középpontba. Ez a retorika azt hirdeti, hogy a gyermekek a játékuk révén alkalmazkodnak és fejlődnek.

A sors – Play as Fate –, amelyben a játék szorosan összefügg a véletlennel, a végzettel és az emberi kontrollt nélkülöző dolgokkal. Ebben a felfogásban az emberi életet és a játékot a sors irányítja.

Az erő vagy hatalom – Play as Power – azt hangsúlyozza, hogy a játék milyen mértékben ölt testet harc, verseny vagy sport formájában. Ebben a retorikában a játék a konfliktust képviseli, amely lehetőséget teremt a játék irányítását megszerzők felemelésére és hőssé avatására. „*A játék, mint erő vagy hatalom, a többi ősi retorikával együtt a közösség kollektív értékeit az egyének rovására fejleszti. Ez alapvető a civilizáció fejlődésében, a társadalmi konfliktusok közvetítésében, a hatalmi pozícióban lévők felforgatásában és a társadalmon belüli hatalmi viszonyok értelmezésében.*”⁴⁰

Az identitás – Play as Identity – azt állítja, hogy a játék a közösségi ünnepekbe és fesztiválokba ágyazódik. Ebben az esetben a játék kevésbé a megosztásról, sokkal inkább az egyesítésről szól, ezzel a játékosok közösségének hatalmát és identitását erősíti.

A képzelet – Play as Imaginary – az elmélkedésben, a kreativitásban, rugalmasságban és a fantasztikumban megmutatkozó modern retorika, amely a kultúra vizsgálatát állítja a középpontba. Jellemzően az irodalomban és más művészeti ágakban is alkalmazzák, amely az egyéni kreativitásra, rugalmasságra és képzelőerőre támaszkodva játékos improvizációk révén fejti ki hatását, elősegítve egy pozitív változást.⁴¹

Az én – Play as Self – perspektíva a játékosok élményeit hangsúlyozza, a belső elégedettséget, amit a tevékenység nyújt. Modern retorika, mely a pszichológia területéhez kapcsolódik, és melyet a *flow*, a tökéletes élmény pszichológiája fejlesztett tovább.⁴²

Az utolsó retorika a *komolytalanság – Play as Frivolity* –, amely a világ fennálló rendje elleni játékos tiltakozásként megélt tevékenységekre vonatkozik, a cselvetésben és szemtelenségben mutatkozik meg. „*Ez az ősi retorika a tétlenek és bolondok folklórban és irodalomban megjelenő gyakorlataiból ered, amelyek a társadalmi rend megtapasztalásának alternatív módjait kínálták a humor és a játékos tevékenységek által.*”⁴³

„*A modern, iparosodott társadalmak játékát elemző tudósok a retorikák közül általában hármat emelnek ki: a haladást, a képzeletet és az ént. A másik négy retorika – a sors, a hatalom vagy erő, az identitás és a komolytalanság – nagyobb hangsúlyt kap például a történészek, antropológusok részéről, akik a hagyományos társadalmakat tanulmányozzák.*”⁴⁴

Shutton-Smith a retorikák mellett saját definíciót is megfogalmazott, amely a következő: „*A játék, mint az alkalmazkodó variabilitás egyedülálló formája, egy elképzelt, de egyensúlyi valóságot gerjeszt, amelyben az egyensúlytalanságok paradox módon szimulálhatók, és az izgalom és az optimizmus kellemes hatását váltják ki. (...) Az ilyen játék műfajai a humor, a készség, a színlelés, a fantázia, a kockázat, a versengés és az ünnepek, amelyek mindegyike a paradox változékonyság szelektív szimulációja.*”⁴⁵ Összefoglalásul megállapíthatjuk, hogy a perspektívát nyitó klasszikusok nagyfokú szabadsággal közelítettek a téma felé, az emberi viselkedésről és a játszásról általánosságban, mint játék-alapú aktivitásról gondolkodtak.

Kvantitatív és kvalitatív módszerek

Fontosnak tartom kitérni az empirikus vizsgálati módszerekre, mert gyakran ezen eljárások eredményei szolgálnak alapul egy-egy tervezési koncepció meghatározásában, így tervezőművészeti szempontból is jelentőséggel bírnak.

A kvantitatív módszerekben a mérés és elemzés prioritást élvez a szintézissel és a kontextualizálással szemben.

A kutatók a fegyelmezett vizsgálatnak ebben a formájában a kutatási céljaik függvényében kategorizálják a játéktípusokat: például a mozgásszervi játékok, társas játékok, párhuzamos játékok, tárgyjátékok, nyelvi játékok vagy a színlelt játékok tartoznak ezekbe a kategóriákba. Egy másik csoportosítás funkcionális, konstruktív és szimbolikus játékokat különböztet meg. Ezen kívül létezik fizikai játék, játék tárgyakkal, szimbolikus játék, színlelés vagy szociodramatikus játék, és játék szabályokkal csoportosítás is.⁴⁶ Az így kategorizált és vizsgált cselekvéseket adatokra váltják.

Szembetűnő nehézséget jelent például, hogy az adatgenerálás – kérdőívek, interjúk, videók kódolása – során használt különböző eszközök nyelvi érvényességét ellenőrizni kell. A független megfigyelők egységes kódhasználatához hozzátartozik továbbá a betanítás és a folyamatos tesztelés, kontrollálás is. A megfigyelőknek vagy kódolóknak sok „címkét” kell ragasztaniuk a játék folyamatára, a kódolás során ébernek kell lenniük. Az adatfeldolgozásnak a kategóriák és alkategóriák alapos vizsgálatát és a játék gyakoriságának – néha időtartamának és intenzitásának – feljegyzését is tartalmaznia kell.⁴⁷

38 Sutton-Smith, 1997, 218-219. oldal

39 Henricks, 2020, 119. oldal

40 Beresin, Brown, Patte, 2018, 390. oldal – a szerző fordítása –

41 Beresin, Brown, Patte, 2018, 391. oldal

42 Beresin, Brown, Patte, 2018, 391. oldal

43 Beresin, Brown, Patte, 2018, 392. oldal. – a szerző fordítása –

44 Henricks, 2020, 119. oldal – a szerző fordítása –

45 Sutton-Smith, 1999, 233. oldala – a szerző fordítása –

46 Johnson, Dong, 2018, 402. oldal

47 Johnson, Dong, 2018, 402. oldal

Ezzel szemben a **kvalitatív módszerek** a játékosokkal személyes kapcsolatba lépnek. Ebben a szemléletben a játék makro- és mikro-szintű hatások és következmények egyedi kombinációjából rajzolódik ki, a kulturális és közösségi kontextusokkal összekapcsolódva.

A kvalitatív kutatók hosszan és mélyen tanulmányozzák a játékot, narratív adatfelvételeket és kapcsolódó tárgyi emlékeket, térképeket, dokumentumokat és fizikai nyomokat használnak annak érdekében, hogy gazdag leírásokat készítsenek, és ezeket különböző kontextusokban értelmezzék. Ezekkel a módszerekkel a kutatók maguk is résztvevő megfigyelők vagy résztvevő tapasztalók. Kutatási terveik közé tartozhatnak többek között az esettanulmányok, közösen alkotott történetek, művészeti alapú tanulmányok is. Számos személyt bevonhatnak a kutatásba – gyermekeket, szülőket, tanárokat –, lehetőségük nyílik viselkedésük megfigyelésére, illetve tapasztalataik, benyomásaik megvitatására, rögzítésére.

A kvalitatív vizsgálatok akkor megbízhatóak, hitelesek, ha megfelelnek számos jól meghatározott kritériumnak. A kvalitatív tervekben például az adatokat helyszíni megfigyelésekkel, interjúkkal, fókusz-csoportokkal, rajzokkal, videóelemzéssel, fényképezéssel és szóbeli vagy írásbeli reflexiókkal indukálják. Ez az adatgenerálás több forrás – interjú vs. helyszíni megfigyelési feljegyzések – felhasználásával történik, ezzel képviselik a résztvevőket. Fontos szempont továbbá, hogy az adatokat időben a vizsgálatban részt vevőkhöz közel generálják, hogy az értelmező tevékenység mély és több-dimenziós alapját biztosítsák. Az érvényesség másik irányelve, hogy nyitottnak kell lenni a témákat vagy értelmezéseket megcáfoló negatív bizonyítékokra is.

Le kell szögezni, hogy a kvalitatív eredmények a tanulmány egészére vonatkoznak, egyediek, és replikációra nem törekszenek.⁴⁸

Mind a kvantitatív, mind a kvalitatív módszereknek vannak a verbalitásból adódó nehézségeik, amelyeket a kortársak gyakorlati és vizuális módszerekkel, innovatív eljárásokkal próbálnak kiegészíteni.

Kortárs részletesség

Számos kortárs tanulmány vegyes módszereket és innovatív eljárásokat alkalmaz a játék összetett jelenségeinek feltárására. Ezek a módszerek és eljárások – különféle, főleg kvantitatív és kvalitatív keretrendszerekbe illesztve – a játékos nézőpontjának kreatív feltárására fókuszálnak.

Ilyen technika például a részvételi fotózás, amelyben a játékosokat megkérlik, hogy kamerák segítségével készítsenek fotónaplókat a játékterek és helyek dokumentálására. Ezt a módszert alkalmazó kutatók úgy vélik, hogy mivel a fotózás általában egyszerű és szórakoztató, remek lehetőség a résztvevők számára rögzíteni és egyben bemutatni nézőpontjukat. Ezzel a játékosok felhatalmazást kapnak pillanatnyi nézőpontjaik megjelenítésére. Fotóik részletes információkat adhatnak a kutatóknak. A játékosok különböző és változatos meglátásaikból értelmes adatok születhetnek, amelyek bemutatják a résztvevők reflektív életét.⁴⁹

Egy másik módszer a rajzoltatás. A fotózáshoz hasonlóan a rajzolás is egyszerű és szórakoztató, valamint hatékony eszköze lehet a gondolatok megjelenítésének és a narratív játéknak. Itt a szimbolikus jelentés társadalmi kontextusban jelenik meg, és feltárulhat a játék állapotával kapcsolatos érzés és tudat.⁵⁰ A rajzokat már régóta tanulmányozzák számos okból, többek között kognitív, fejlődési és szociokulturális kérdések miatt.⁵¹

Duncan vizsgálatában⁵² arra kérte a négyéveseket, hogy rajzoljanak egy játszó embert. Ebben a kutatásban az alapot a gyermekek rajzai, valamint fényképek, szabad játékforgatókönyvek és a kutatóval folytatott beszélgetések adatai adták, amelyeket videóra rögzítettek, majd átírtak. „A gyermekek játékról alkotott elképzelései tükrözték a konkrét élményeket, azt, hogy kivel játszottak, és a játékepipód jelentős összetevőit. A tanulmány megerősítette, hogy a gyermekrajzok segítséget nyújthatnak a kutatóknak a játék tág és átmeneti fogalmának feltárásában, valamint a játék gyermeki szemszögből történő feltárásában.”⁵³

A fotózásnál és a rajzolásnál is a játékosok „játékban levésének” vizuális ábrázolási lehetőségét helyezték előtérbe a kutatók, majd ezt dolgozták fel kvalitatív kutatási módszerekkel.

A kortárs kutatások közül további három olyan munkát szeretnék kiemelni, amelyek a témában megkerülhetetlenek, esetükben a játékosok és a tervezők nézőpontjának feltárása dominál. Katie Salen és Eric Zimmerman valamint Brain Upton könyvükben olyan definíciókkal dolgoznak, mint a klasszikusok, azonban a kortárs részletesség, az óvatosság, valamint a gyakorlati alkalmazhatóság is jellemzi munkájukat. A játék meghatározásokat inkább orientációnak használják, a tervezés – gyakorlat – támogatására. A *Designing for Transformative Play*⁵⁴ című tanulmány pedig a játékok négyarcú modelljével különbséget tesz a játékok között aszerint, hogy a játék struktúrája milyen minőségű szerepet tesz lehetővé a játékosnak. Például, hogy mennyire engedi a játékosnak a játék struktúrájába való beavatkozást vagy annak fejlesztését.

Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play - Game Design Fundamentals* című könyvükben azt a kérdést járják körül, hogy milyen jelentéstartalommal járulhat hozzá a játéktervező a játékok tanulmányozásához.

Könyvükben nem a különböző tudományágak hangsúlyosak, sokkal inkább a tervező szerepe. A játék-készítés elméleti és gyakorlati aspektusait összekötve a játékokat, mint tervezett rendszereket vizsgálják. Olyan mintákat fedeznek fel komplexitásukban, amelyek a játéktervezés kihívásait tárják fel. Miközben a játéktervezést, mint tervezési gyakorlatot vizsgálják, nemcsak az értelmes játék létrehozásának koncepcióit vázolják fel, hanem konkrét módszereket is, amelyekkel ezeket a koncepciókat a játékokban is alkalmazhatjuk.⁵⁵ A könyv célja a játéktervezés kritikai diskurzusának megteremtése, olyan szókincs kialakítása, amely lehetővé teszi számunkra, hogy bizonyos fokú pontossággal megvizsgáljuk, hogyan váltanak ki a játékok érzelmi és intellektuális reakciókat a játékosokban. A kutatás egy születőben lévő területe ez, így még nincsenek jól kidolgozott módjai annak, hogy a játékokról és azok működéséről beszéljenek.⁵⁶

50 Johnson, Dong, 2018, 409-410. oldal

51 Gamradt, Staples, 1994, 36-49. oldal

52 Duncan, 2015, 50-73. oldal

53 Johnson, Dong, 2018, 407-409. oldal – a szerző fordítása –

54 Back, Segura, Waern, 2017

55 Salen, Zimmerman, 2004

56 Salen, Zimmerman, 2004

48 Johnson, Dong, 2018, 407-409. oldal

49 Johnson, Dong, 2018, 409-410. oldal

Könyvükben különböző nézőpontokból tekintenek a játéokra. Három elsődleges játéktervezési sémát határoznak meg, amelyek nem taxonómiák, hanem koncepcionális tervezési eszközök – segítenek a gondolkodásunk összpontosításában bizonyos tervezési problémák esetében –. Elsődleges sémáik a szabály – *Rules* –, játék – *Play* – és kultúra – *Culture*. „A Szabályok olyan formális játéktervezési sémákat tartalmaznak, amelyek a játék alapvető logikai és matematikai struktúráira összpontosítanak. A Játékok olyan tapasztalati, társadalmi és reprezentációs játéktervezési sémákat tartalmaznak, amelyek a játékosnak a játékban és a többi játékosal való részvételét helyezik előtérbe. A Kultúra olyan kontextuális játéktervezési sémákat tartalmaz, amelyek azt a nagyobb kulturális kontextust vizsgálják, amelyben a játékokat tervezik és játsszák. Ezek a sémák nem csak a játékok szemléletmódját rendszerezik, hanem összességükben általános módszert kínálnak a játéktervezés tanulmányozásához. Minden egyes séma a játékok bizonyos aspektusait hozza felszínre, miközben a korábbi sémákra építve a játékok többértékű megértéséhez jut el.”⁵⁷

Fontos, hogy a *Rules*, *Play*, *Culture* keretrendszer nem pusztán a játéktervezés modellje, hanem tágabb értelemben alkalmazva egy út a tervezés bármely fajtájának megértéséhez. Így megközelítve, a szabályok: a tervezett rendszer szervezete; a játék: a rendszer emberi megtapasztalása; a kultúra: a rendszerrel kapcsolatos és általa lakott tágabb kontextus. Ez egy olyan struktúra, amely megkönnyítheti a kritikus tervezést és gondolkodást bármely tervezési területen.⁵⁸

Ebbe a keretrendszerbe beillesztve, munkám kiemelt fókuszja a *Play*-ben – a rendszer emberi megtapasztalása – található, azonban a „játékban levés” modellje nem választható el a másik két nézőponttól sem, mivel ezek szorosan összefüggenek és egymásra utalnak, egymást feltételezik.

Brain Uton *The Aesthetic of Play* című könyvében a játék élményét elemzi, azt, hogyan bontakoznak ki a játékos tevékenységek pillanatról pillanatra, és hogyan korlátozzák ezt a kibontakozást az általuk elfogadott szabályok.

Upton kidolgozza a játék megértésének keretrendszerét, és olyan kritikai eszközöket mutat be, amelyek segítségével elemezhetjük a játékokat és játékterveket, valamint következtethetünk sikerükre vagy sikertelenségükre.⁵⁹ A fázistér – *phase space* – matematikai fogalmával olyan lehetőséget kínál, amellyel megjeleníthető egy adott játékban bejárt út, ezáltal a különféle játéktípusok ábrázolhatók, mint például a videójátékok, a foci, a sakk, a szerepjátékok, a performanszok... A fázistér vagy állapottér a dinamikus rendszerek ábrázolására használt matematikai fogalom, amely egy adott rendszer összes lehetséges pontját tartalmazza. Brain Upton fogalmak mentén hozta létre saját „dinamikus” játékterét, amely a játék során egy útvonalat – *trajektory* – rajzol ki és minden pillanatban egy pontként jelzi a játékos pillanatnyi állapotát (lsd. 2.1.2 Tulajdonságok).

Designing for Transformative Play⁶⁰ kifejezetten az átalakító – transzformatív – játék támogatására összpontosít, olyan struktúrák tervezésére, amelyek a játékot olyan módon keretezik, hogy a játékosoknak lehetőségük nyíljon a játék kisajátítására és újradefiniálására.

A transzformatív játék a tervezők és a játékosok együttműködésével megvalósuló összehangolási folyamat, amelyben a játékosok maguk is befolyásolhatják, hogy milyen játékot játszanak. Ez a szemlélet pozitív hatással van az iteratív játéktervezésre, ugyanis a nyílt végű és együtt alkotó stratégiákat támogatja. Tanulmányukban arra összpontosítanak, hogy egy keretstruktúra milyen típusú játékbevonást támogat, és mire csábít, illetve hogyan működik a játékbevonás, ha a cél a meglévő szisztéma átalakítása. Ezek alapján a struktúrával való elköteleződés négy fajtáját különböztetik meg, ezek a következők:

A konformista játék – *Conformant play* – a „normális” elköteleződési modellt ragadja meg: a játék egy jelenlévő struktúrához való ragaszkodásból ered, és a tervezői kollektíva által tervezett élmény elérése érdekében valósul meg.

A felfedező játék – *Explorative Play* – azt az elkötelezettségi módot emeli ki, amikor egy játékos vagy egy játékos csoport felfedezi a játékot keretező struktúrákat. A felfedező játékot elsősorban a kíváncsiság vezérli. Gyakran az első lépést jelenti a kreatív vagy transzgresszív játék felé, mivel lehetővé teszi a játékosok számára, hogy elég jól megértsék a struktúrát ahhoz, hogy új játékszabályokat szorgalmazzanak. Például, amikor a gyermekek a járda repedésein átugranak, akkor fedezik fel azok akadályként betöltött szerepét a játéktevékenység során.⁶¹

A kreatív játék – *Creative Play* – akkor valósul meg, mikor a tervező kollektív egyetértésben változtatja meg – tervezők és játékosok bevonásával – a játékot keretező struktúrákat. „Például a színleléses játék a fiktív környezet folyamatos tárgyalásán és újratárgyalásán keresztül hajlamos rendkívül kreatív lenni: »Én játszom a boltost! De most elfogyott a kenyér a boltban!«”⁶² A nyílt végű tervezés egyik talán legfontosabb támogatni kívánt jellemzője a játékosok kreativitása a saját játékuk kitalálásában és társadalmi egyeztetésében.

A megsértő játék – *Transgressive Play* – abban különbözik a kreatív játéktól, hogy ebben az esetben a tervezői kollektívában nincs közös megegyezés és egyetértés azzal kapcsolatban, hogy a játékszabályokat hogyan definiálják újra, nincs társadalmi egyeztetés. Hangvétele sok esetben negatív, mert általában társadalmilag nem elfogadott a „csalás”, a játékszabályok „önkényes” változtatása. Mindamelllett a szabálysértés szórakoztató is lehet, különösen akkor, ha a játékosok megállapodnak abban, hogy „becsapnak” egy számítási rendszert. Például társadalmilag engedélyezett, ha a transzgresszió a számítógépes játékok hibáinak és kiskapuinak feltárására irányul, amelyet innovatív játékstratégiaként fogadnak el.⁶³

A játékba való bekapcsolódás négy módja azt mutatja, hogy a játékosok hogyan viszonyulnak a már meglévő rendszerekhez és e tevékenység társadalmi tárgyalásához. Az előbbi a játékot keretező struktúrához, az utóbbi pedig a tervezői kollektíván belüli egyetértés szintjéhez kapcsolódik, annak függvényében, hogy az adott játéktevékenység a játékot keretező szisztémákon belül helyezkedik-e el, vagy azokról szól. Amikor a játékosok úgy döntenek, hogy felfedeznek egy jelen lévő rendszert, eleget tesznek kritériumainak, élvezetet elsősorban a struktúrában rejlő jelentésből nyerik, a lehetőségeiből és korlátaiból. Amikor a játékosok kreatív játékban vesznek részt, vagy szándékosan túllépnek a jelenlegi szabályokon, a játéktevékenység inkább arra összpontosít, hogy a keretstruktúrák hogyan modifikálhatók. Ezekben a játékmódokban az élvezet a struktúra nyitottságával, homályosságával, korlátaival vagy hibáival való kreatív foglalkozásból fakad.⁶⁴

57 Salen, Zimmerman, 2004, 5. oldal – a szerző fordítása –

58 Salen, Zimmerman, 2004, 5. oldal

59 Upton, 2015

60 Back, Segura, Waern, 2017

61 Back, Segura, Waern, 2017

62 Back, Segura, Waern, 2017, 11. oldal – a szerző fordítása –

63 Back, Segura, Waern, 2017, 11. oldal

64 Back, Segura, Waern, 2017, 11. oldal

A transzformatív játék szemlélete jól illeszkedik tervezőművészeti attitűdömhöz, inspirál és felhatalmaz, átalakító ereje megváltoztathatja az eddigi struktúrákat.

Véleményem szerint *A játék tanulmányozása* című fejezetben a klasszikusok megközelítései inkább játék-alapú aktivitásokként tekintettek a játék fogalmára, ezzel a megközelítésükkel új perspektívát nyitottak a témában. A másik perspektívát nyitó kutatói álláspont a játékos szemszögéből tekint a játékra.

Korábbi meglátásaimra hivatkozva fontosnak tartom kiemelni, hogy a kutatási területek és a játékosok nézőpontjainak összefonódása elősegítheti, hogy az elméleti eredményeket a holisztikus tervezői gyakorlatban nagyobb mértékben hasznosítani lehessen vagy éppen fordítva, a holisztikus tervezői gyakorlat jelentős mértékben hozzájárulhat a nézőpontok kreatív feltárásához, és az elméletek gazdagodásához is.

1.2.2. Nézőpontok megtapasztalhatósága

„A gyerekek gyakran játszanak olyan páros játékot, amelyekben meghatározott cselekvés ismétlődik szerepcserével (...). Egyszer alanya, egyszer tárgya a páros cselekvésnek. Egyazon élményt oda-vissza éli át: adja vagy kapja, cselekszi vagy elszenved. S így mintegy begyakorolja, hogy a szerepek változhatnak, de a szereplők elkülönült állandók: én és a másik.”⁶⁵

A kutatás, a tervezés és a művészet módszerei segítségével betekintést nyerhetünk más megközelítési lehetőségekbe, aspektusokba, legyen szó akár különböző tudományterületekről, kultúrákról, korcsoportokról vagy éppen személyes nézőpontokról. Példaként: a kutatásban jellemző a résztvevő megfigyelés, a tervezésben a *participatory design*, a művészetben a résztvevő színház, a játéktervezésben az *iteratív tervezési gyakorlat*. Változó minőségben, de mindegyikben közös a szerepek változásának potenciálja, azonban a szereplők elkülönült állandók: „én és a másik”. Tervezőként ennek mintájára egyszer alanyai, másszor pedig tárgyai vagyunk a tervezési folyamatnak; bevonunk és bevonódunk annak érdekében, hogy egy holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti szemléletet kaphassunk.

Bevonás és bevonódás

A bevonáson és bevonódáson minden olyan módszert, eszközt, technikát értek, amely lehetőséget biztosít más álláspontok megtapasztalhatóságára és megértésére. A bevonásnak és bevonódásnak számtalan lehetősége, kreatív megközelítése létezik, ezen alternatívákra fentebb már utaltam, azonban nem célom most ezek elméleti kifejtése, sokkal inkább gyakorlati szempontból közelítem meg a témát. A nézőpontok megtapasztalhatósága kapcsán három jelentős fókusz egyezése szükséges ahhoz, hogy a „játékban levés” modellje segítse a tervezőművészeti munkát. Az egyik a játéktanulmányok végtelen kutatói nézőpontjaiba való tervezői betekintés. A másik a kutatói perspektívák által közvetített játékos-nézőpont megértése. A harmadik, a játékosok személyes nézőpontjainak kreatív feltárása. Egy tervezői módszer, szerepjáték – *Role Play* – példája segítheti az első fókusz megértését, amelyben a kiemelt kutatók eltérő megközelítési módokat jelenítenek meg a játéktanulmányok terén (ld. 1.2.1 *Játék tanulmányozása*). Ezeket az aspektusokat a tervező felhasználja a tervezési folyamatban.

Például: a *Klasszikusok nagyvonalúsága* című részben Huizinga kulturális kontextusa, Caillois érzelmi indítékai, Neumann és Morgenstern racionalizálható és mérhető attitűdje karakteres nézőpontokat képviselnek, melyek a háttérben végigkísérik a tervezőművészeti szintézist.

A második fókusz alkalmazása komplikáltabb, mert a játékosok helyzetét több kutatói perspektíva összefüggésében kell értelmezni, de jelenleg ezen területek nem együtt, sokkal inkább egymás mellett, egy kényelmetlen környezetet kialakítva léteznek. A *Játéktól a struktúráig* című fejezetben olyan közeg kialakítására törekszem, amelyben ezek a megközelítések tervezői szempontból fonódhatnak össze. A harmadik szempont a játékosok perspektívájának kreatív feltárását célozza. Itt az *iteratív játéktervezés, a résztvevő megfigyelés, a participatory design, persona állítás...* adta lehetőségek is alkalmazhatók, továbbá kibővíthetők a „játékban levés” modelljével. A sémával a háromféle fókusz egyszerre valósulhat meg, így több látásmódra alapozva modellezhetjük egy-egy játékos „játékban levését”, ezzel támogatva a holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti szemléletet.

1.3 Megküzdési stratégia

3. TÉZIS

A játékkutatások jelentős része – a játékos nézőpontjának hangsúlyozásával, a játék fogalmának felszabadításával, valamint fogalmi körének átstrukturálásával – egy tervezőművészeti szintézisbe, a „játékban levés” modelljébe rendezhető.

Mivel a játék fogalma alá számos különböző cselekvés, belső állapot, sőt viselkedési beállítást is tartozik, a játék meghatározásával, kategorizálásával és mérésével kapcsolatban problémák merülnek fel.⁶⁶

„A kihívást tovább fokozza az a tény, hogy a játék idővel jelentkezik, és lehet folyamatos vagy időszakos, hosszú vagy rövid ideig tartó, vagy akár múltó, és előfordulhat nem játékelemekkel kombinálva is.”⁶⁷

Elképzelésem szerint a játék-alapú aktivitások mélyreható sajátos alapstruktúrával rendelkeznek, mely a minőségi „játékban levés” nélkülözhetetlen feltétele és a személyes, inspiráló és felhatalmazó tapasztalatszerzést támogatja. Ezen cselekvések olyan struktúrát biztosítanak, melyben a játékosoknak lehetőségük nyílik a játék kisajátítására és újradefiniálására. Ez a fajta megismerés alapvetően nem megtervezett, hanem játék közben spontán módon alakul ki. A rendszer alaposabb feltárása szélesebb látószögű, tudatosabban alkalmazható tervezőművészeti fogalomkészletet kínál. A megküzdési stratégiám kialakításának szempontja, hogy egy olyan környezetet biztosítsak, amely ennek az alapstruktúrának a felszínre hozását támogatja.

A *Környezet és kontextus* című fejezetnek köszönhetően biztonsággal meghatározhatom ezeket a szempontokat. A játékos nézőpontjának hangsúlyozásával, a játék fogalmának felszabadításával és fogalmi körének átstrukturálásával a felvázolt *Kényelmetlen környezet* egyszerűen használható, de komplex tervezőművészeti perspektívát nyithat.

⁶⁶ Smith et al., 1985, 25-41. oldal

⁶⁷ Johnson, Dong, 2018, 399. oldal – a szerző fordítása –

1.3.1 „Széleken játszani”

A „széleken játszani” kifejezés találóa foglálja össze a játékos nézőpontjának hangsúlyozását, és a játék fogalmának felszabadítását.

Számomra a széleken, periférián játszás több szempontból is fontos. A terminust Gordon M. Burghard „*play at the margins*” kifejezését alapul véve humánspecifikus kontextusban értelmezem. Burghardt az állatvilágban öt játékkritériumot azonosított, amelyeknek, ha mindegyike legalább egy szempontból teljesül, akkor azt a viselkedést az adott állatnál játéknak lehet tekinteni. Ezek a következők:

„1. hiányosnak tűnik a kifejezett kontextusban; 2. önkéntes, jutalmazó, élvezetes vagy önmagáért történik; 3. valamilyen módon strukturálisan vagy fejlődési szempontból módosult a funkcionális megfelelőjéhez képest; 4. felismerhető, de nem feltétlenül változatlan formában ismétlődik; 5. akkor indul be, amikor az állat nincs enyhébb stresszhelyzetben, mint a rossz egészségi állapot, rossz környezeti feltételek, társadalmi felfordulás vagy intenzív konfliktusos motivációs állapotok, például éhség, szomszomság, ellenségtől vagy ragadozóktól való óvatosság stb. miatt.”⁶⁸

Burghard kritériumrendszere számomra azért izgalmas, mert megkönnyíti a játék-alapú aktivitások fogalmának értelmezését, továbbá segít a beazonosíthatóság kritériumai miatt egyes aktivitásokat a játék területén értelmezni. Hangsúlyozni kell azonban, hogy a klasszikusokhoz hasonlóan (Isd. 1.2.1 *Játék tanulmányozása, Klasszikusok nagyvonalúsága*) magam is humánspecifikus fogalomként tekintek a játék-alapú aktivitásokra. Ez a fajta erős, játék-alapú aktivitás csak az emberre jellemző tevékenység, mint például a vicc vagy a művészetek.⁶⁹

A játék témában perspektívát nyitó, tartósan kreatív megközelítések elhagyják a játék fogalmának komfortzónáját, erősen absztrahálnak, azaz a „széleken játszani”. Ha a játék fogalmára játék-alapú aktivitásként tekintünk, megteremthetjük a „széleken játszás” lehetőségét, ugyanakkor redukálhatjuk annak tartalmát, tisztán azokra az alkotórészekre fókuszálva, amelyek a játékos számára teremtik meg a „játékban levés” érzését.

1.3.2 Fogalmak strukturálása

Tervezőművészként a definíció alkotása és alkalmazása komplikált. A meghatározásokat fenntartásokkal kell kezelni, mivel az értelmezésükre a korszemlélet erősen rányomja bélyegét, ebből adódóan nem csak kifejezetten a definiálni kívánt fogalomra vonatkozó részek kerülhetnek a leírásba.⁷⁰ Nyitott, befogadó tervezői hozzáállással ez a probléma feloldható, a merev meghatározások és az éles kategóriák helyett inkább orientációként célszerű rájuk tekinteni.⁷¹

A definíciók nagy része, és a hozzájuk fűződő fogalmak tömören, mégis sokatmondóan, változatosan és érdekesen vallanak a játékról, egyszerre átfedik és kiegészítik egymást, más szavakkal, de ugyanarról a rendszerről szólnak. Ha a játékot érintő meghatározások és a definíciók fogalmi körét egy rendszer részeként értelmezzük, megszűnik az eddigi kényelmetlen környezet, ezért döntöttem úgy, hogy ezeket a fogalmakat a céloom, a fókuszaim és a kulcskérdéseim összefüggésében, egy rendszer részeként átstrukturálom.

Cél

A céloom egy összetett problémára egyszerűen használható és komplex tervezőművészeti perspektívával reflektálni.

Fókuszok

A játékra humánspecifikus oldalról tekintek, az emberi életben betöltött szerepe – jelentősége és intenzitása – miatt.

Ennek a humánspecifikus absztrakt játéktérnek a megjeleníthetőségét – kifejezhetőségét – két szempontból tartom fontosnak. Az első szempont, hogy a megjeleníthetőség által ne fokozzam tovább a játéktanulmányok kényelmetlen környezetét. Másodsorban egy olyan modellt hozzak létre, amely a játék természetéhez közel áll, ezáltal a játék holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti szemléletébe és a játéktervezés iteratív tervezési folyamatába (Isd. 3.2.2 „*Játékban levés*” modellje – *Absztrakt dinamikus játéktér*) illeszkedik. A modell a „játékban levés” elvont téri, mozgatható, vizuális vázlat. Ezzel a megközelítéssel a „játékban levés” szubjektív érzése konstans jelekkel kifejezhetővé és összehasonlíthatóvá válna. Mérhetővé, értékelhetővé válhatnának a „játékban levés” értékes elemei és a köztük lévő viszonyok, amelyek eddig nem voltak megjeleníthetők. A modell fontos visszacsatolási lehetőségeket biztosíthat a kérdések feltevésében, a tervezés folyamatában, a kísérletezésben és a tesztelésben egyaránt.

Tervezőművészeti attitűdömhöz leginkább a nyitott végű és transzformatív játékmegközelítések illeszkednek (Isd. 1.2.1 *Játék tanulmányozása, Kortárs részletesség*), ezért arra törekszem, hogy a „játékban levés” modellje is ezt az inspiráló és felhatalmazó szemléletet támogassa.

68 Burghardt, Pellis, 2018, 12-13. oldal – a szerző fordítása –

69 Gombrich, 1998, 142-152. oldal

70 Sutton-Smith, 1997, 218-219. oldal

71 Salen, Zimmerman, 2004

2. Játéktól a struktúráig

– Az absztrakt játéktér esztétikája

4. TÉZIS

A „játékban levés” szubjektív érzés, azonban jól meghatározható a tartalma – feltételei, elemei, tulajdonságai – és az alapstruktúrája.

„A játékok eredendően rendszerszerűek: minden játék rendszerként értelmezhető (...). Egy komplex egészet alkotó, egymással kölcsönhatásban lévő, egymással összefüggő vagy egymástól függő elemek csoportja.”⁷²

A játék-alapú aktivitások sajátos, mélyreható alapstruktúrával rendelkeznek, mely a minőségi „játékban levés” nélkülözhetetlen feltétele, és a személyes, inspiráló és felhatalmazó tapasztalatszerzést támogatja. Ezen cselekvések olyan struktúrát biztosítanak, melyben a játékosoknak lehetőségük nyílik a játék kisajátítására és újradefiniálására. Ez a fajta megismerés alapvetően nem megtervezett, hanem játék közben spontán módon alakul ki. A rendszer alaposabb feltárása szélesebb látószögű, tudatosabban alkalmazható tervezőművészeti fogalomkészletet kínál.

Ebben a fejezetben ennek a minőségi rendszernek a tartalmi, valamint a formai meghatározására törekszem. A kitűzött céloom és fókuszom miatt (ld. 1.3 *Megküzdési stratégia*, 1.3.2 *Fogalmak struktúrája*) ennek a rendszernek sok, néha ellentétesnek tűnő szempontot kell magába foglalnia. Egy-szerre kell biztosítania például az állandóságot és a változékonyságot, a korlátokat és a szabadságot, az objektivitást és a szubjektivitást. Szerencsére ezek az ellentétek, kétértelműségek mind az emberi játék természetéből fakadnak, és előnyként értelmezhetők.⁷³ Mindezek alapján a „játékban levés” modelljét úgy határoztam meg, hogy egy nyitott, építhető, mégis merev struktúrában belül, végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást biztosítson.

⁷² Salen, Zimmerman, 2004, 63. oldal – a szerző fordítása –

⁷³ Sutton-Smith, 1997

Disszertációmnak ebben a fejezetében átstrukturáltam az első fejezetben tárgyalt játéktanulmányok definícióit és fogalmi kereteit, valamint kiegészítettem további értelmezésekkel és fogalmakkal. Ennek lenyomata A „játékban levés” fogalmi térképe című oldalak (lsd. 64-67. oldal), bővebb kifejtésére pedig ebben a fejezetben kerül sor. Fontosnak tartom kiemelni, hogy ezeknek a definícióknak és fogalmaknak a tervezőművészeti értékét a mögöttük található évtizedes kutatói munkákban, megfigyelésekben, szakirodalomban és módszerekben, valamint a közöttük fennálló összefüggésekben látom. Ezek színezik, és árnyalják is egyben az itt kiemelt definíciók és fogalmak „csupaszágát”. A fejezet célja annak az általános és alapvető fogalmi készletnek a bemutatása, mely kirajzolja a „játékban levés” modelljét. Nem célja azonban a fogalmak ütköztetése és részletes bemutatása sem.

— 2.1 A „játékban levés” tartalma – Az absztrakt játéktér tartalma

5. TÉZIS

A „játékban levés” feltételei, elemei és tulajdonságai együtt teremtik meg azt a tervezőművészeti fogalomkészletet, amelynek segítségével meghatározhatunk és megjeleníthetünk egy absztrakt és dinamikus játékteret, a „játékban levés” modelljét.

A „játékban levés” feltételei, elemei és tulajdonságai kirajzolnak egy absztrakt és dinamikus játékteret, amelyben játék közben minden játékos aktív cselekvő. A játéktér alkotórészeinek összehangolt, fókuszált mozgása ebben a közegben tart, amíg ez mozog, nehéz belőle szabadulni. Ez a tér a „játékban levés” modellje, amelyet olyan dinamikus térbeli hálóként vagy mozaikokként képzelek el, amelynek ha egyik pontját – játékelemét – eltérbe helyezünk, az magával húzza a többit.

Ebben a részben fejtem ki, mik ezek a *Feltételek*, *Elemek* és *Tulajdonságok*, milyen fogalmak tartoznak ebbe a három halmazba, milyen átfedések és összefüggések találhatóak a halmazok és a fogalmak között.

Mi a különbség a „játékban levés” *Feltételei*, *Elemei* és *Tulajdonságai* között?

Három klasszikus meghatározáson keresztül érzékeltetem, hogy a „játékban levés” modelljének létrehozása szempontjából miért kényelmetlen a definíciók használata, hogyan válhat mégis hasznossá az elemzésük, és végül, hogy mi is a különbség a három halmaz között.

A definíciók közül először Huizinga: *Homo Ludens – Kísérlet a kultúra játék-elemeinek a meghatározására* című könyvének gerincét alkotó definícióját emelem ki. Ez érzékelhetővé teszi, hogy a modell kialakításához szükséges fogalmi csoportosításban a Huizinga által használt fogalmak miként erősítik inkább a játék tulajdonságait a játék elemei helyett, annak ellenére, hogy a könyv ezeket a fogalmakat *játék-elemeknek* nevezi.

„A játék **szabad** cselekvés, amely bizonyos **önkéntesen**, előre meghatározott **időben** és **térben**, szabadon választott, de föltétlen kötelező **szabályok** szerint folyik le, **célja önmagában van**, bizonyos **feszültség** és öröm érzése, továbbá a közönséges élettől való **különbözőség tudata** kíséri.”⁷⁴

Ezt követően Shutton-Smith definíciójára térek ki, mely látszólag merőben eltér az előző meghatározástól, ennek ellenére szintén tulajdonságokat ír le: „A játék, mint az alkalmazkodó **variabilitás** egyedülálló **formája**, egy **elképzel**, de **egyensúlyi** valóságot gerjeszt, amelyben az **egyensúlytalanságok paradox módon szimulálhatók**, és az **izgalom** és az **optimizmus** kellemes hatását váltják ki. (...) Az ilyen játék műfajai a humor, a készség, a színlelés, a fantázia, a kockázat, a versengés és az ünnepek, amelyek mindegyike a paradox változékonyság szelektív szimulációja.”⁷⁵

A két fogalomleírás közötti konszenzust jól ábrázolja Frasca definíciója: „A játék **valaki számára magával ragadó tevékenység**, amelyben a játékos úgy gondolja, hogy **aktívan részt vesz**, és úgy értelmezi, hogy ez a közvetlen jövőjét egy sor **valószínű forgatókönyvre** korlátozza, és mindezt **hajlandó elviselni**.”⁷⁶

A definíciókban vastagon kiemelt szavak – a definíciók látszólagos különbözősége ellenére – egy rendszerbe, azon belül egy fogalmi halmazba foglalhatók. A „játékban levés” modelljén belül ezek a fogalmak inkább a struktúrának a *Tulajdonságait* erősítik, mivel főleg megjeleníthető fogalmakat tartalmaznak. Miért érdemes különbséget tenni a három halmaz között? Az adott kategóriák fogalmi között főleg megjeleníthetőségben – kifejezhetőségben – érhetők tetten különbségek. Például amíg a *Tulajdonságok* fizikailag könnyen megjeleníthetők, addig az *Elemek* kevésbé, ezért minden olyan jellemző, amely megjeleníthető, a *Tulajdonságok* csoportba került. Ez a gondolat párhuzamban áll Brain Upton elképzelésével a szabályok csoportosításáról, amelynek egyik kategóriája a kihelyezett, látható szabályokról szól, egy játékon belül. Ezek a kihelyezett szabályok, mint például a sakktábla és a bábuk, nagyban támogatják a játék gyors megértését, a játékban a változás lekövetését, valamint a következő lépések megtervezését. Ezen érvek miatt ezek a *Tulajdonságok*, vagy kihelyezett szabályok nagymértékben segítik a „játékban levés” modelljét tervezőművészként a gyakorlatban is alkalmazni.

Összefoglalva a definíciókban szereplő fogalmakat, és a hozzájuk szorosan kapcsolódó meghatározásokat, aszerint soroltam három kategóriába, hogy a modellen belül milyen funkciót töltenek be. **Így a Feltételek halmaz a rendszer nélkülözhetetlen alapja, mely hiányában kicsi az esély arra, hogy kialakuljon játék-alapú aktivitás. A Feltételeket olyan Elemekre és Tulajdonságokra bontottam szét, melyek semleges tervezői kapaszkodókat képesek adni. A két halmaz között a megjeleníthetőségen kívül van még egy nagyon fontos különbség: Az Elemek halmaz a „játékban levés” nehezen megjeleníthető alapstruktúrája, és ez csak a játékos által közvetlenül hozzáférhető tartalom. A Tulajdonságok halmaz pedig a „játékban levés” fizikailag könnyen megjeleníthető – kihelyezhető – tartalma, a tervező ezen a tartalom keresztül közvetve befolyásolja a játékos absztrakt terének – az Elemeknek – a mozgását.**

⁷⁵ Sutton-Smith, 1999, 233. oldal – a szerző fordítása és kiemelései –

⁷⁶ Frasca, 2007, 70. oldal – a szerző fordítása és kiemelései –

2.1.1 Feltételek

A *Feltételek* halmaz a rendszer egész karakterét határozza meg, a „játékban levés” alapja, amelynek hiányában kicsi az esély arra, hogy kialakuljon minőségi játék-alapú aktivitás.

Minden halmazt, így a *Feltételeket* is, további három gyűjtőfogalmi csoportra osztottam. Ilyen kategória például a *Feltételeken* belül az *Érzelmi feszültség*, *Mozgásos séma* és az *Esztétikai tapasztalat*. Ezek gyűjtőfogalmak, és több fontos, egymástól függő kifejezést tartalmaznak.

A fejlődéslelektan szakirodalma nagyon gazdagon írja körül a „játékban levést”.⁷⁷ A gyűjtőfogalmak megértéséhez szükséges fogalmi rendszert alapvetően Mérei és V-Binét *Gyermeklelektan* című könyvének segítségével emelem ki, mivel a szerzők ebben a könyvben egyszerre ragadnak meg több pszichológiai dimenziót: a társas és társadalmi dimenziót; az egyén kognitív fejlődését; a játékot, mint örömforrást; a játék feszültségoldó szerepét és a játék gyógyító és öngyógyító jelentőségét.

Ez a könyv a „(...) gyermeklelektan anyagából azokat a megfigyeléseket, vizsgálatokat kísérleteket foglalja össze, amelyek a gyermek megismerésén át vezetnek a gyermeknek, mint indítékainak egyik csökevényes összetevőjének, mint szemléleti, érzelmi és gondolkodási formának, mint az esztétikum egyik forrásának a megértéséhez. (...) Ez a sajátos szemlélet és viszonyulás, amelyet a gyermeklelektani vizsgálatok anyagában megismerünk, maradványaiban végigkíséri életünket, színezi érzelmi kapcsolatainkat, és nem egyszer kereső, nyugtalan kíváncsiságként ébred fel bennünk.”⁷⁸

A gyermekek játék-alapú tevékenységeinek fejlődése mentén tett kognitív-pszichológiai megfigyelések kirajzolják a játékhoz szükséges feltételeket, egymásra épülésük sorrendjében.⁷⁹

Érzelmi feszültség

biztonság, biztonsági szükséglet, bizonytalanság, bizonytalanság feszültsége, feszültség, félelem, cselekvés érzelmi indítéka, érzelmileg vezérelt cselekvés, emocionális légkör, érzelmi mozgató, „én és a másik”, cirkuláris reakció, prestancia reakció, együttes cselekvés, én-élmény

A cselekvésnek érzelmi indítékai vannak, érzelmi feszültség hiányában nem jellemző, hogy kialakul játék-alapú aktivitás. Az érzelmi feszültség megteremtésében az anyának vagy gondozónak nagy szerepe van a gyermek korai életszakaszában. A **biztonsági szükséglet** megadásával, az **emocionális légkörrel**, az „én és a másik” közötti közvetítő viszonytal teremt meg az alapjait ennek a feszültségnek.

Biztonsági szükséglet: A fenti megállapítást több kísérlettel és megfigyeléssel támasztották alá: gondoljunk csak a Hermann Imre *megkapaszkodási elméletét* alátámasztó H. F. Harlow által majmokon végzett *műanyás kísérletekre, játékszoba-kísérletekre*, valamint a *hospitalizmusban* nevelkedett gyermekek és az ingerszegény élettérben szeretetkapcsolatban fejlődő albán csecsemők megfigyeléseire.⁸⁰

A műanyás kísérletekben egy *fém anya* és egy *szőronya* helyettesítette a kis majmok anyukáját, mindkét esetben rendelkezésre állt a szoptató funkció. A kétféle anyagból készült műanya táplálkozásbeli szerepe megegyezett, azonban az anyai kapcsolat szempontjából értékük eltérő volt. A *szőronya* biztosította a kismajmoknak a testbe való belekapaszkodás élményét, a *fémanya* viszont nem. A kismajmok átlagosan napi

tizenöt órát töltötték a *szőronyan*, és alig két órát a *fémanyán*. „Ez teljesen független volt attól, hogy melyiktől kaptak enni: a *fémanyán* szopó majmok ugyanolyan mértékben kapaszkodtak a *szőronyába*, mint a *szőronyan* szopók. Ebből arra következtethetünk, hogy a gyerek-anya kapcsolatnak lényeges vonása a testközelség.”⁸¹

Harlow ezzel a kísérlettel alátámasztotta Herman magkapaszkodási elméletét, s egyben azt is sugallta, (...) hogy a *gyereknek az anyjához való viszonya a táplálkozás mellett a biztonság igényét is magában foglalja.*⁸²

Harlow és más kutatók az anya nélkül nevelkedő kismajmokat tovább vizsgálták. „A *szőronyan* nevelkedő majmok ketrecébe váratlanul egy *játékmackót* tettek be. A *játékmackó* mechanikai berendezés segítségével néhány lépést tett, s közben dobolt. A kicsik az első két hónapban rémülten menekültek előle, és rácsimpaszkodtak a *szőronyára*. A harmadik hónap végén nekibátorodtak. Kapaszkodtak ugyan, de el-elhagyták a *szőronyát*, közeledtek a *játékállathoz*, meg is fogták. Viselkedésük azt mutatta, hogy a *szőronya* is ad **biztonságot**. Ez az élettelen jelenlevő pusztán azzal, hogy **rá lehet csimpaszkodni**, alkalmas arra, hogy **csillapítsa a félelmet**, és **veszélyes vállalkozásokban támaszpont legyen.**”⁸³

Emocionális légkör: Ezt követően játékszoba-kísérletekben figyelték meg különböző feltételek között a műanyával, vagy elszigetelten nevelt kismajmok **cselekvő kereső és játékos viselkedését**.

„Azt elemezték, hogyan viselkednek a műanyán nevelkedett majomgyerekek egy játszószobában az anyja jelenlétében és távollétében. A *szőronyan* nevelkedett rézusok eleinte óvatosak voltak, erősen kapaszkodtak az anyába, majd hirtelen elengedték, és elkezdtek barátkozni a játékszerekkel. A *szőronya* ekkor is támaszuk volt: a kismajom vissza-visszatért hozzá, odavitte neki a kockákat és a többi fajjátékot. A *szőronya* árnyékában tehát van manipulációs tevékenység, jóllehet alacsonyabb szintű, mint az igazi anyán nevelkedett rézusoknál. Egészen másként viselkedik azonban a majom, ha a *szőronya* nincs jelen. Dermedten kuporog, ujját szopja, vinnyog, rázza magát, oda-odakap egy tárgyhoz, de a játékos manipuláció nem alakul ki. A *fémanya* ezzel szemben nem megnyugtató. A csak *fémanyával* együtt élő rézusok a játszószobában az anyja jelenlétében is rémülten rohagnak, vagy dermedten fekszenek, földhöz verik magukat. Játékos tevékenységnek nyoma sincs. Éppen így viselkednek a teljesen magányosan nevelkedett kismajmok is. A *játékszobában* nyugtalanok, nem manipulálnak. A *játékszoba-kísérletek* tehát azt mutatják, hogy a kismajom, amely egy valamennyire is biztonságot nyújtó anya nélkül nevelkedett – az elszigetelten vagy *fémanyával* élő rézus –, hiába kap játékot, nem tud játszani vele, nem tud manipulálni.”⁸⁴

A második világháború alatt és után számos nevelőotthon létesült a családjuktól elszakadt gyermekek gondozására. Sok olyan volt közöttük, ahova csecsemőkorukban kerültek a gyerekek. Bár többnyire az egészségügyi, higiéniai ellátások, felszerelések kiválóak voltak, szakképzett gondozók foglalkoztak velük, a gyermekek mégsem fejlődtek úgy, ahogy a rosszabb körülmények között élő sorstársaik, akik viszont családjukkal élhettek. A legnagyobb különbségek a két tábor között az érzelmi fejlődésben jelentek meg, az erre vonatkozó első jelentősebb vizsgálatot R. Spitz végezte, és a megfigyelt jelenségekből levont következtetést hospitalizmusnak nevezte el. A hipotézis lényege: „*Ha életének első időszakában a kisgyerek nem részesül anyai gondozásban, ha keveset foglalkoznak vele, ha nincs állandó személyes kapcsolata egy felnőttel, akinek beleegyező mosolyát, bátorító biztatását, és még*

77 Millar, 1968; Cole, Cole, 2006; Smith, Roopnarine, 2018

78 Mérei, V-Binét, 1985, 8. oldal

79 Mérei, V-Binét, 1985

80 Mérei, V-Binét, 1985, 14-31. oldal

81 Mérei, V-Binét, 1985, 18. oldal

82 Mérei, V-Binét, 1985, 18. oldal – a szerző kiemelései –

83 Mérei, V-Binét, 1985, 18-19. oldal – a szerző kiemelései –

84 Mérei, V-Binét, 1985, 19. oldal

sok más megerősítő jelzését kapja és várja, hogy odaadjon, elvegyen, másszon, megszólaljon, akkor a külvilág érdektelenné válik a számára, fejlődésének nincs meg a legfőbb, az **érzelmi mozgatója**.⁸⁵ „A csecsemőkori stabil kapcsolat az anyával még nagyon kedvezőtlen feltételek között is megóvja a gyereket a rendellenes fejlődés számos következményétől.”⁸⁶

Ezt a megállapítást erősítik azok a megfigyelések, amelyeket ingerszegény életterben, de szeretetkapcsolatban élő albán csecsemők esetében tapasztaltak. A vizsgálatok célja az volt, hogy a bécsi gyerekek teljesítményét összehasonlítsák más életkörülmények között élő gyerekekével. Az albán csecsemők életük első évét egy fa bölcsőben töltötték, lekötözve, azonban mindvégig megtartva az anyával való kapcsolatot. „Ebben a helyzetben folyt a szoptatás is. Az anya a bölcső mellé térdelt, oldalra fordította a bölcsőt gyerekestől, s így adta a mellbimbót a gyerek szájába. A kötöző rongyokat csak fürdetéskor oldották ki (...) További, az európai ember számára megdöbbentő különbsége a gyerekek életének az, hogy sem csecsemőkorukban, sem később nincs játékszerük. Nem tesznek melléjük csörgőt, nincs babájuk, a kocka, a játék állat ismeretlen (...) Nagyon kevés tárgyi inger, akadályoztatás a mozgásban és manipulációban, ez jellemezte tehát a vizsgált gyerekek életviszonyait. Csakhogy a lekötözött albán csecsemőt ebben az egész időszakban az anyja szoptatja. Ha sír a gyerek odamegy hozzá és bölcsőstől ringatja (...) Az anya tehát foglalkozik a gyermekkel, de tárgyak nélkül, játékszerek nélkül, együttes cselekvés nélkül. Csak önmagát adja.”⁸⁷ A vizsgált csecsemők életében a különbségek kirívóak: egyrészt a tárgyi ingerek hiánya és a mozgás kiiktatása, másrészt az anyaközpontú szociális ingerek gazdagsága fedezhető fel.

A vizsgálatok során megmutatkozott, hogy az albán csecsemők a mozgásfejlődésükben jóval alulmaradtak életkoruk átlagos követelményeihez képest, míg szociális eredményeik felülmúlták a bécsi gyerekek teljesítőkéességét. Néhány órás tárgyi manipuláció után azonban az albán gyerekek ezt a hátrányt is ledolgozták. A vizsgálat megisméltése után az életkoruknak megfelelően teljesítettek.⁸⁸ E vizsgálat alapján arra a következtetésre jutottak, hogy a tárgyi ingerek hiánya nem vezetett olyan fejlődési zavarokhoz, amilyeneket más ingerszegény környezet hatására, például a hospitalizmus esetén tapasztaltak. „(...) ha az anya állandóan jelen van a gyermek életében, akkor súlyos akadályoztatás ellenére is hatékonyan maradnak a **cselekvés érzelmi indítékai**, s ez néhány óra alatt – ha a mozgás szabaddá válik – tárgyi irányulásban is megmutatkozhat. Az **érzelmileg vezérelt cselekvés** révén az addig közömbös tárgyak érdekessé lesznek. A hospitalizálódott gyermeknek hiába van játéka, nincs kinek a kedvéért raskogatni, matatni, alakítani. Elindulhatna felfedező útra a szobában, de kitől induljon el, s kihez térjen vissza?

Az albán csecsemők vizsgálatának értelmezéséből ugyanazt a következtetést vonhatjuk le, mint az anya nélkül nevelkedett gyerekek vizsgálataiból. Az anya jelenlétével létrejött **emocionális légkörben** még a kedvezőtlen hatásokkal szemben is védettebbek a gyerekek.”⁸⁹

„Én és a másik”: Az Érzelmi feszültség, a Mozgásos séma és az Esztétikai tapasztalat részhalmozok egyik fontos, eddig nem említett fogalma az „én és a másik”. Ennek a fogalom párnak a leírásához két meghatározást emelek ki, a **cirkuláris reakciót** és a **prestancia reakciót**. Ezek az „én és a másik” közötti

közvetítő viszonytal, **együttes cselekvéssel**, az **én-élmény**⁹⁰ esztétikai tapasztalatával jutalmaznak. A cirkuláris reakcióban az „én és a másik” között közvetítő – tükör – viszony valósul meg. Például hét-hónapos gyerekek megfigyelésénél azt tapasztalták, hogy a gyerekek saját hangjátékukat csak akkor tudják mintaként követni, ha azt egy másik személy visszatükrözi számukra, ha az külsőként jelenik meg előttük. A prestancia reakció a másik jelenlétére irányuló éberséget jelent. Ez az éberség, érzelmi feszültség valószínűsíti, hogy a másik jelenléte az én-élmény viszonyítási alapja. „Az, hogy a másik jelenléte feszültséget válthat ki belőlem, azt jelzi, hogy »én, én vagyok«: a másikhöz viszonyítva tudom magam.”⁹¹

Összefoglalva: az érzelmi feszültség több fogalomtól és fogalompártól függő kis rendszer a rendszeren belül. Ez a csecsemőkorban kialakuló, összetett érzelmi feszültség biztosítja az emocionálisan vezérelt cselekvést, a minőségi „játékban levést”.

Mozgásos séma

állandóság és változás, megismételhető, konstanciák, kutató manipuláció, cselekvési séma, interiorizálás – helyzetmegértés cselekvési sémával, cirkuláris reakció, minta, séma, jelenlét és nem jelenlét

A mozgásos séma a külső mozgásos manipulációból alakul belső mintává. Ezt is fogalmak csoportja alkotja az érzelmi feszültség részhalmozához hasonlóan. Az **állandóság és változás**, a **manipuláció** és az **interiorizálás** – helyzetmegértés cselekvési sémával – fogalmakat választottam ki ahhoz, hogy ezt a gyűjtőfogalmat bemutassam.

Állandóság és változás: „Az újszülött tehát olyan szemléleti világban él, amelyben a dolgok mozgását követve minden folyton változik, de tapasztalati háttér híján változást megragadni nem tud. Világa így tüneményeszerű képekből állhat, minden helyzet önálló látomás. Mivel **változás** nincs, nem lehet **állandóság** sem. Néhány hónap alatt megtanulja azonban, hogy a személyeket, a tárgyakat, a külvilág dolgait a megvilágítástól, a látószögtől, a távolságtól függő retinális kép változásai ellenére is állandónak lássa. Kialakul benne az a **szemléleti kép**, hogy a dolgokat a szemléleti viszonytól függetlenül egyformának, **konstansnak** tekintse.”⁹²

Például egy olyan héthónapos gyermek esetében, aki már egy hónapja cumisüvegből evett, a következőket figyelték meg: ha a gyermek látószöge lehetővé tette, hogy lássa a színes gumicuclit, akkor maga felé fordította azt, de ha az üveget úgy adták neki, hogy csak a fehér alapját látta, akkor nem fordította meg. Kilenchónapos kortól azonban a gyerek már akármely részét látta az üvegnek, megfordította azt. „Az üveg ezzel megkapta a valóságnak megfelelő, a látószög, a megvilágítás körülményeitől független formáját. A percepció egybefoglalta ugyanarról a tárgyról alkotott sokféle képet. A fordulat magyarázatát abban kell keresnünk, hogy az első életév második felében a gyerek játékos tevékenységében kiemelkedő szerepet kap a mozdulatok, manipulációs formák aprólékos próbálgatása, kis változatokkal való ismételtetése, miközben a gyerek a tárgyakat sokféle szögből, változó távolságból látja. Az így szerzett tapasztalatok érlelik meg a szemléleti konstanciát, és a tárgy állandóságának a cselekvésbe implikált tudását.”⁹³

85 Mérei, V-Binét, 1985, 25-26. oldal – a szerző kiemelései –

86 Mérei, V-Binét, 1985, 29. oldal

87 Mérei, V-Binét, 1985, 29-30. oldal

88 Mérei, V-Binét, 1985, 29-31. oldal

89 Mérei, V-Binét, 1985, 31. oldal – a szerző kiemelései –

90 Én-élmény: „A személyiség legszubjektívabb magva az én-élmény, társas eredetű, a másikkal való kapcsolatból születik, a másikhöz viszonyítva.”
Mérei, V-Binét, 1985, 65. oldal – a szerző kiemelései –

91 Mérei, V-Binét, 1985, 65. oldal

92 Mérei, V-Binét, 1985, 39. oldal – a szerző kiemelései –

93 Mérei, V-Binét, 1985, 40. oldal

Manipuláció: A manipuláció az ember jellegzetes cselekvési módja. Tárgyakat mozgat, alakít kézzel, esetleg szájjal vagy lábbal.

„A szoros értelemben vett manipuláció feltétele, hogy a cselekvő személy a tárgyat a helyzettől függetlenül azonosnak tekintse. A manipulációs viselkedésnek magában kell foglalnia azt, hogy a labda, ha kicsúszik a kezemből, ha elgurul, és nincs a látótérben, ugyanaz a labda marad, mint amikor a kezemben tartottam, hogy nem a labda változott meg, hanem a helyzet. Csakhogy, amint a konstanciák fejlődésében láttuk, az a tudás, hogy egy tárgy akkor is van, ha eltűnik, s akkor is ugyanaz, ha a másik oldalára fordítom, nem velünk született. A tapasztalás hosszú útját kell megjárnia a kisgyermeknek, amíg a visszakapott csörgő azonos marad az imént elejtettel, a kívülről látott hempergő azzal, amelyben tartózkodni szokott, vagyis amíg **élményeinek pergésében kialakul a tárgy állandósága.**”⁹⁴

„A csecsemő világában, kezdetben teljes szakadás van **a jelenlét és a nem jelenlét**, a van és a nincs között. Ez a világ érzékletes képek szaggatott folyamata; nincs meg benne az az **állandóság élménye**, az, hogy a dolgok akkor is léteznek, amikor nem észleljük őket.”⁹⁵

Az első stabil pontok: a helyzetek, a cselekvések. Mintha a valóság első kritériuma az lenne, hogy újra előfordulhat vagy **megismételhető**. Hosszú hónapok kellenek tehát ahhoz, hogy a tárgyakkal való manipulációs tapasztalatok úgy sűrűsödjének, hogy a gyerek a tárgyakat a cselekvéstől függetlenül is létező önálló dologként élje meg. Jelentős lépés ez az énnel és a külvilágnak, az objektívnek és a szubjektívnek az elkülönülésében.”⁹⁶

Interiorizálás – helyzetmegértés cselekvési sémával: A tíz hónap körüli gyermek játékában a körülötte lévő tárgyakkal manipulál, például egy játékkockát megfog, nézi, szájába veszi, löki, tolja, dobja, vagy megállapodik egyfajta cselekvésnél. „Hol mindegyik cselekvést végigcsinálja egy tárgyon, hol minden keze ügyébe kerülő tárgyon végigcsinál egy cselekvést. A mozdulatok alkalmazhatósági köre kiterjed: azt a mozdulatot, ahogyan a labdát elgurítja, mindennel megismételheti, ami gurulni tud. Mintha begyakorolna egy mozdulatot a különféle tárgyakon, mintha tanulná a húzást, a tolást, a gurítást. Amikor valamilyen új tárgy kerül a kezébe, biztos gesztusokkal csinálja végig a már begyakorolt mozdulatokat. Ezzel a szüntelen megismétléssel emlékezetébe vés olyan mozdulategységeket, amelyek felidézhetőek és új helyzetekben végrehajthatóak. Az egy-egy ilyen bevésés, új helyzetben, új tárgyakkal alkalmazható mozgásegység a **cselekvési séma**.

A kisgyermek ismeretanyagában sok az ilyen kizárólag cselekvésközpontú, egyszerű mozgások sematizálásából álló tartalom. Belső maradványai ezek a cselekvésnek. Felidézhető mozgásos emlékek, a húzni, pöckölni, forgatni stb. cselekvésekről (...). A cselekvést (vagy cselekvésegységet) játékos gyakorlással belsővé tette, »interiorizálta«. A kidolgozott gesztus – a dobás vagy gurítás – olyan belső szemléleti képpé vált, amelyről feltételezhetjük, hogy túlnyomórészt mozgáselemekből áll.”⁹⁷

Piaget gyufaskatulya kísérletében tizenhat hónapos kislányával játszik. Egy láncot tesz egy gyufaskatulyába, amit tíz milliméternyire nyitva hagy. A kislány felfordítja, rázza a gyufaskatulyát, hogy ki tudja szedni a láncot. Nem sikerül neki. Aztán benyomja a részbe az ujját és kipiszkálja a láncot. Ezután Piaget újra megismétli a kísérletet, azonban most három mm-es részt hagy a gyufaskatulyán.

Ebben az esetben is az ujjával próbál a kislány a dobozba nyúlni, de mivel túl kicsi a rés, nem sikerül neki. Nagyon figyelmesen elkezd nézni a dobozon látható részt. A száját kicsire nyitja, majd kitérít, egyre nagyobbra tátja. Ismét bedugja ujját a részbe, de most nem a láncot próbálja kipiszkálni, hanem a részt tágítja, kinyitja a dobozt és kiveszi a láncot...⁹⁸

„Az epizód értelmezése: A kislány nyilvánvalóan felfogta, hogy a részt tágítani kellene. Csakhogy ez nem verbális és nem is szemléletes megértés volt. A »megértés« ebben a helyzetben cselekvést jelentett, egy mozgásos emlék felidézését. Kitérítani a részt – ez ugyanaz a cselekvési séma, mint kitérítani a száját. A sémát felidézni annyi, mint lejátszani, előrevetíteni a megoldást. (...) A kislány minden bizonnyal sok különféle helyzetben alakította ki a kitérítésnek azt a cselekvési sémáját, amelyben a száj kitérítése is beletartozik. Ebben az új helyzetben – biztosan új, mert először volt a kezében gyufaskatulya – a cselekvési sémát belső minta alapján követte. Ez azt valószínűsíti, hogy a mozdulatok, a gesztusok mozgásos belső szemléleti kép formájában maradnak fenn, tehát a cselekvés interiorizálódik, és felidézhető, felhasználható sémaként marad meg.”⁹⁹ „(...) a konkrét cselekvési mód belsővé vált, **felidézhető cselekvési sémává interiorizálódott.**”¹⁰⁰

Ebben a részben leírt megfigyelések és kísérletek a cselekvéstől a gondolkodáshoz vezető fejlődési folyamat egy fontos szakaszát bizonyítják. „A gyerek mozdulatokat végez a dolgokkal, manipulál. A manipulációjának mozgásai, gesztusai belső mintává válnak. **A konkrét cselekvésnek már belső megfelelője is van. Nem szó, még csak nem is kép, hanem olyan minta, amelyben a mozgásos elem van túlsúlyban az érzékletessel szemben.**”¹⁰¹

Esztétkai tapasztalat

pillanatról pillanatra, élmények, érzelmek, feszültség, örömszínezet, játékviselkedés, játéktudat, önmagáért való, átélés, feszültségcsökkentés, megkönnyebbülés élménye, sokféle örömforrás, kínos és kellemes...

„A gyerekek játéka nagyon sok heterogén jelenséget foglal magába.”¹⁰² Például játszanak az orrukkal, villanyvasúttal, egy kopott ecsetnyéllel, és játszanak minden kellék nélkül pusztán képzeletben. Játsszanak egyedül és együtt. A gyermekeknek sokféle tevékenysége lehet elsődlegesen játék, vagy belecsövéződhet más tevékenységbe kísérő mozzanatként, „(...) de a leglényegesebb az, hogy nincs a gyerekek olyan **élménye** – legyen az **kínos** vagy **kellemes** –, amely ne válhatnék bármikor egy játék kiindulásává.”¹⁰³ A játéktevékenységek heterogenitása miatt azt gondolhatnánk, hogy csaknem minden, amit a gyermek csinál, játéknak minősül. Valóban, a gyerekeknél minden lehet játék, de nem minden mindig az. Például egy formájában és gesztusrendjében azonos viselkedés lehet egyszer játék, másszor céltudatos, helyzetmegoldó cselekvés.¹⁰⁴

98 Mérei, V-Binét, 1985, 61. oldal

99 Mérei, V-Binét, 1985, 61. oldal

100 Mérei, V-Binét, 1985, 62. oldal – a szerző kiemelési –

101 Mérei, V-Binét, 1985, 62. oldal – a szerző kiemelési –

102 Mérei, V-Binét, 1985, 122. oldal

103 Mérei, V-Binét, 1985, 122. oldal – a szerző kiemelési –

104 Mérei, V-Binét, 1985, 122. oldal

94 Mérei, V-Binét, 1985, 43. oldal – a szerző kiemelési –

95 Mérei, V-Binét, 1985, 45-46. oldal – a szerző kiemelési –

96 Mérei, V-Binét, 1985, 46. oldal – a szerző kiemelési –

97 Mérei, V-Binét, 1985, 60. oldal – a szerző kiemelési –

„Ami a játékot leginkább elkülöníti a gyermek sok más tevékenységétől, az a **játéktevékenység örömszínezete**. A gyerekeknek van egy sajátos **játékviselkedésük**, amely megfigyelhető, regisztrálható, s amelynek a fejlődés bizonyos szintjétől kezdve feltételezhetően sajátos tudati megfelelője is van (**játéktudat**). **A játszó gyerek általában derűs, ellazult (még a játék feszültségében is), mentes gondtól (nem az erőfeszítéstől!), tevékenysége a jelenben érvényes; még a több szakaszos, célhoz kötött játékaire is a pillanatról pillanatra váltakozó élmény öröme jellemző.**

(...) Az öröm kritériuma azonban nem elegendő a játék meghatározásához, mert hiszen a gyerekeknek sok más helyzet, tevékenység is örömet szerez (...). Még valamit hozzá kell adnunk, s ez az, hogy a játék önmagáért való. Maga a ténykedés, maga a manipuláció, maga az elképzelés szerzi a gyerekeknek az örömet, nem pedig az, hogy egy szükséglete vagy egy vágya kielégül. A játék nem szükségleti kielégülést hoz, hanem feszültségcsökkentést eredményez. A vágyteljesülés és a kielégülés is magában a játékban való viselkedésben, a játéktudat szintjén folyik.¹⁰⁵

Példaként: egy tízéves gyerek születésnapján számtombolát játszanak. Ahány résztvevő, annyi nyeresemény. A nyereseménycsok a gyerekek számára jól látható helyen sorakoznak, rajtuk számozással jelölték a díjak sorrendjét. A két legáhíttabb tárgy – egy majom és egy iránytű – a hatodik és a nyolcadik nyeresemény volt. A játék megkezdése előtt minden gyerek azt mondta, hogy hatodik vagy nyolcadik szeretne lenni a sorban, mégis minden szám kihúzása után mindegyik résztvevő azért izgult, szurkolt, hogy az ő tábláján lévő számot mutassák fel. „Mindegyiküknek volt tehát egy olyan vágya, hogy hatodik vagy nyolcadik legyen, s megkapja a majmot vagy az iránytűt, de ez a vágy a játék sodrásában elhalványult, s a gyerek azt kívánta, hogy a felmutatott szám az ő száma legyen. **A jelenben ható feszültség** fölénybe került a nagyobb, de távolabbi vágygal szemben. A játékhelyzet feszültsége erősebbnek bizonyult, mint a vágnak megfelelő hosszabb lejárátú célképzet.

A gyermek játékát tehát olyan örömszínezettel határoztuk meg, amely nem annyira a kielégülésnek, mint inkább az **átélésnek**, nem a teljesülésnek, hanem az önmagáért való **tevékenységnek** az öröme. S emellett jellemzi a gyermek játékát a feszültség csökkenésnek a **megkönnyebbülés élménye** is.¹⁰⁶

„A (...) játék heterogén volta győz meg bennünket arról, hogy nem feltételezhetünk valamiféle egyetemes játékörömet. Azok az önmagukért való gyermeki tevékenységek, amelyeket játéknak nevezünk, nagyon **sokféle örömforrásból** táplálkoznak.¹⁰⁷ Például „(...) mindegyik érzékszervi modalitás az öröm csaknem korlátlan lehetőségét hordja magában (...).”¹⁰⁸

A játék esztétikai tapasztalata a „játékban levés” pillanatról pillanatra történő élményében bontakozik ki, ez által lesz átélhető. Ennek az esztétikai tapasztalatnak ugyanolyan hangsúlyos részét képezi az érzelmi elköteleződés által keltett tapasztalatok (lsd. *Elemek*), a mozgásos séma által megvalósuló manipuláció, az állandóság és változás is (lsd. *Mestermű*).

2.1.2 Elemek

„(...) Az öröm nem attól függ, hogy mit csinálsz, hanem inkább attól, hogyan.”¹⁰⁹

Az *Elemek* csoportba főleg azok a fogalmak tartoznak, amelyek a belső jutalmazó rendszerrel összefüggésben állnak. Ezek készítetnek minket újra és újra ismeretlen, „veszélyes” vállalkozásokra. Ezek amolyan természetes „közös fizetőeszközök”¹¹⁰, amelyek egy cselekvésről a játékos számára értékelhető visszajelzéseket adnak, és további cselekvésre ösztönöznek.

A „játékban levés” *Elem*eit a *Feltételek*re építve határoztam meg. Az *Elemek* részhalmazai: *Jelenlét* és *szándék*, *Motiváció* – *Indíték* – *Feszültség*, *Érzelmek* – *Érzelmi elköteleződés*. Ezek sok tekintetben fedik a *Feltételek* részhalmazait, azonban szerepük a „játékban levés” modelljében az, hogy a pillanatról pillanatra változó feltételezett feszültség és érzelmek megjeleníthetők legyenek. Mivel ezek az *Elemek* a játék során válnak átélhetővé, ezért ezek alkotják a „játékban levés” mély alapstruktúráját. Ez a struktúra felfogható a definíciókban sokszor felbukkanó „**önmagáért való**” fogalom kifejtéseként oly módon, hogy semleges és közérthető tervezői kapaszkodókat adjon.

Jelenlét és szándék

pillanatról pillanatra, jelenlét, szándék – törekvés, akarat, önmagáért való, átélés, optimális szint, autonómia, kompetencia, szándéklánc, jövőre irányuló szándék, jelenre irányuló szándék, motoros szándék, kiterjesztett jelenlét, megjelenlét, proto jelenlét, tevékenység, cselekvés, művelet, visszajelzés...

A **jelenlét**¹¹¹ – *Presence* – és **szándék** – *Intention* – viszonylag jól körülhatárolt, mérhető fogalom-pár.¹¹² Ezek olyan központi *Elemek*, amelyek a „játékban levés” dinamikáját, az absztrakt játéktér alakíthatóságát határozzák meg egy-egy játékos számára. Ezek a fogalmak együtt felelősek azért, hogy az adott játékos az adott absztrakt térben „játékban” éri-e magát vagy sem, optimálisak-e számára a környezet nyújtotta kihívások, elégedett-e, vagy frusztrált, unatkozni vagy zavart.¹¹³

Elsőként röviden ismertetem, hogy mit takar ez a két fogalom, majd gondolatmenetemet folytatva arra térek ki, hogy a jelenlét és szándék milyen megbonthatatlan egységet alkot az *Elemek* másik két részhalmazával, a *Motiváció* – *Indíték* – *Feszültség*, *Érzelmek* – *Érzelmi elköteleződéssel*.

A kognitív tudomány legújabb eredményei azt sugallják, hogy a jelenlét idegpszichológiai jelenség, amely biológiai és kulturális örökségünk kölcsönhatásából alakult ki, és amelynek célja az **akarat** érvényesítése, vagyis a jelenlét a szándékok sikeres cselekvéssé, megvalósítássá alakításának érzékelése. „Először is a jelenlét „elhelyezi” az Ént egy külső fizikai és/vagy kulturális térben: az Én „jelen van” egy térben, ha képes cselekedni benne. Másodszor, a jelenlét visszajelzést ad az Én tevékenységének állapotáról: az Én érzékeli a jelenlét változásait, és ennek megfelelően hangolja tevékenységét.”¹¹⁴

A jelenlét mértéke szorosán összefügg azzal, hogy szándékainkat milyen mértékben tudjuk cselekvéssé alakítani. Pacherie *DPM-modelljében* három különböző szándékot különített el: **D-szándék** (*D-intentions, future-directed intentions*), amely a jövőre irányul, **P-szándék** (*P-intentions, present-directed intentions*), amely a jelenre irányul, és **M-szándék** (*M-intentions, motor intentions*), amely motoros szándék. A jövőre irányuló szándék egy távoli célt tűz ki, míg a jelenre irányuló a távoli célt kitűző kör-

109 Csíkszentmihályi, 1997, 147. oldal

110 Atkinson, Hilgard, 2005

111 Itt nem a fizikai, térbeli jelenlétet takarja a fogalom, hanem az absztrakt jelenlétet.

112 Redaelli, Riva, 2011

113 Ryan, Deci, 2017

114 Redaelli, Riva, 2011, 5. oldal – a szerző fordítása –

105 Mérei, V-Binét, 1985, 122-123. oldal – a szerző kiemelései –

106 Mérei, V-Binét, 1985, 123-124. oldal – a szerző kiemelései –

107 Mérei, V-Binét, 1985, 124. oldal – a szerző kiemelései –

108 Csíkszentmihályi, 1997, 143. oldal

nyezetben a pillanatról pillanatra meghatározható optimális stratégiákat támogatja, a motoros szándék pedig a kiválasztott stratégiák végrehajtásáért felelős.¹¹⁵ Vegyük az ugróiskolázás példáját: a D-szándék: sikeresen végigmenni az ugróiskolán; a P-szándék: minden egyes négyzet előtti döntési helyzet arról, hogy melyik négyzetbe, melyik láb hová és hogyan kerüljön; a M-szándék pedig ennek a stratégiának a mozgásban való megnyilvánulása, vagyis a cselekvés motoros szintű teljesítése.

Pacherie *DPM-modellje* a szándékok dinamikus hierarchikus modellje, amelyben a szándékok kibontakozásában a dinamika két szintjét különbözteti meg: a globális és lokális dinamikát. A globális dinamika az egyik szándékszintről a másikra való átmenetet foglalja magába (például a P-szándékról az M-szándékra). A lokális dinamika egy adott szándékszintre korlátozódik, amelynek két fázisát különbözteti meg: a szándék kialakulásában tetőző – *upstream* – dinamikát és a szándék kialakulása után megnyilvánuló – *downstream* – dinamikát.¹¹⁶ Például amikor az ugróiskolánál a P-szándék szintjén a döntés feszültsége átfordul a döntés örömébe. Ezek a hierarchikus dinamikák – *szándékláncok* – egyre részletesebb célábrázolások kialakulását eredményezik.¹¹⁷

Az imént felvázolt szándék horizontok szoros összefüggésben állnak a jelenlét fogalmával. Ezeknek a szándék horizontoknak a sikeressége különféle jelenléti rétegeket eredményez: **kiterjesztett jelenlét** – *extended presence* –, amely a D-szándékokhoz/tevékenységekhez kapcsolódik; **magjelenlét** – *core presence* –, amely a P-szándékokhoz/cselekvésekhez kapcsolódik; **proto jelenlét** – *proto presence* –, amely az M-szándékokhoz/műveletekhez kapcsolódik. Így egy adott aktivitás legalább három alapvető lépcsőre különül el: **tevékenység** – *activity* –, **cselekvés** – *action* –, **művelet** – *operation* –. A különböző lépcsők – rétegek – szerepe a tevékenység összetettségéhez illeszkedik: minél összetettebb a tevékenység, annál több rétegre lesz szükség ahhoz, hogy egy magas szintű jelenléte élhesünk át¹¹⁸ (Példa lsd. 2.2 A „játékban levés” szubjektivitása – Az absztrakt játéktér formái, Dinamika). A viselkedés csak abban az esetben minősül cselekvésnek, ha van bizonyos fajta pszichológiai oka, vagy egy bizonyos fajta pszichológiai oksági folyamatot foglal magában. Nagyvonalakban a cselekvések ok-okozati összefüggésben álló események sorozatai, amelyek bizonyos ok-okozati jellemzőkkel írhatók le.¹¹⁹ Ezek a kauzális jellemzők azok a közös indító és jutalmazó mechanizmusok, amelyek egy-egy játékos számára megteremtik a pillanatról pillanatra a „játékban levés” érzését. Például ilyen jellemző a kíváncsiság, a kihívás, a felfedezés, az újdonság, a jelenlét kihívása, a stratégia öröme, a jelenlét öröme... Összefoglaló néven a szakirodalom ezeket Motivációként és Érzelmekként tárgyalja. Jómagam a téma összefüggésében ezeket a fogalmakat *Motiváció – Indíték – Feszültség, Érzelmek – Érzelmi elköteleződés* címek alatt mutatom be. Ezek a jelenlét és szándék fogalmak minőségével szoros összefüggésben állnak, olyannyira átszövök egymást, hogy egymás nélkül szinte értelmetlennek válnak.

Motiváció – Indíték – Feszültség

elsődleges motiváció, másodlagos motiváció, akarás, szeretés, motivációink tárgyai, kíváncsiság, kíváncsiság feszültsége, kihívás, kihívás feszültsége, ellentmondás, ismeretlen, felfedezés, újdonság, feszültség oldása...

A *Motiváció – Indíték – Feszültség* részben arra térek ki, mit ért általánosságban a pszichológia motiváción. A motivációs állapotok irányítják és aktiválják viselkedésünket, amelynek okai a fiziológiai eseményektől – például a szomjúság – az olyan szociális törekvésekig és kulturális hatásokig terjednek, mint amelyek például a kitűnni vágyást eredményezik. Az alapvető motívumokat – motivációkat –, mint az éhség, szomjúság, sexualitás, hagyományosan kétféle elmélettel magyarázza a szakirodalom attól függően, hogy hol keletkeznek, és milyen módon irányítanak bennünket. Az egyik elmélet – *Késztetés- (drive-) elmélet* – a motiváció belső tényezőinek szerepét hangsúlyozza, míg a másik – *Incentív elmélet* – a külső események vagy vonzó tárgyak motivációs szerepét helyezi előtérbe.¹²⁰

Késztetés- (drive-) elmélet a motivációk belső szerepét hangsúlyozza, másként *homeosztázisnak* és *késztetésnek* nevezi a szakirodalom. „A homeosztázist, a belső állapot állandóságát, elsősorban a késztetések tartják fenn.”¹²¹ Az alapvető motívumok jó része belső egyensúlyunk fenntartására irányul. *Belső világunk szűk élettani korlátok közötti működése érdekében aktív, úgynevezett homeosztatisz szabályozó folyamatokat alkalmazunk, amelyek segítségével szervezetünkben állandó, azaz homeosztatisz belső állapotot hozunk létre.*¹²² Ilyen késztetés például a szomjúság vagy az éhség is. A késztetés és incentív tényezők legtöbbször egymást feltételezve működnek. Például késztetésünk – éhség – fokozza az incentív ingerek – ételt hirdető reklámok – hatását.¹²³

Incentív elméletben az étel, az ital, a lehetséges nemi partnerek, a legyőzendő ellenfél, a másokkal való kapcsolatok, az önbecsülés, a pénz, a siker mind **motivációink tárgyai**. „**Motivációink ugyanis nem légyeres térben lebegnek, hanem amikor akarunk, akkor mindig valamit akarunk, és ennek a valaminek a jellege az, ami bennünket az egyik vagy a másik irányba csábít.**”¹²⁴ Ilyen cél lehet például az ízletes étel, az iható víz, a betolakodó elűzése. Ezeknek a céloknak az elérése jutalmul szolgál, megszerzésük örömet okoz, és egyben megerősíti az elérésükre irányuló viselkedést.

Az **incentív célok** elsődleges és másodlagos megerősítőkre oszthatók. Az **elsődleges megerősítők** előzetes megerősítések nélkül is képesek jutalomként szolgálni, például az édes íz már az első pillanatban élvezetes lehet. A **másodlagos megerősítők** azonban részben annak köszönhetően rendelkeznek jutalmazó tulajdonságokkal, hogy megtanultuk más eseményekhez kapcsolni őket. „A pénz vagy a jó osztályzat például kulturális tapasztalatainknak, az általuk képviselt sikernek és státuszuknak köszönhetően működik hatékony incentív célként (...).”¹²⁵ A tanulás a másodlagos megerősítők létrehozásánál döntő szerepet játszik, az elsődleges motivációk hatékonyságát pedig képes módosítani. Tehát ez az elmélet a tanulásnak és a tapasztalatoknak a motivációk szabályozásában betöltött szerepét hangsúlyozza.¹²⁶

120 Atkinson, Hilgard, 2005, 380. oldal

121 Atkinson, Hilgard, 2005, 413. oldal

122 Atkinson, Hilgard, 2005, 385. oldal

123 Atkinson, Hilgard, 2005, 381. oldal

124 Atkinson, Hilgard, 2005, 380. oldal

125 Atkinson, Hilgard, 2005, 381. oldal

126 Atkinson, Hilgard, 2005, 380-381. oldal

115 Pacherie, 2006, 4-8. oldal

116 Pacherie, 2006, 3. oldal

117 Pacherie, Mylopoulos, 2019, 10. oldal

118 Pacherie, Mylopoulos, 2019

119 Pacherie, 2006, 2. oldal

Az incentív motiváció és a jutalom összefüggése, hogy „a motiváció általában olyan incentív célok felé tereli a viselkedést, amelyek élvezetet okoznak, vagy valamilyen kellemetlen állapotot enyhítenek. Az incentív motiváció, a valami **akarását** általában egyféle affektus, azaz élvezet vagy irtózás kíséri. Noha az affektus kifejezés valójában a tudatosan megélt kellemes vagy kellemetlen érzések teljes skálájára vonatkozik, a motivációval és a jutalommal kapcsolatban a „hedonikus skála” kontinuumának elsősorban a „szeretéssel” kapcsolatos kellemes végét hangsúlyozzuk. (...) Feltehetően a viselkedésünket alakítja valamiféle olyan „**közös fizetőeszköz**” segítségével, amely minden egyes cselekvésről értékelő visszajelzést ad.”¹²⁷ Például azok az ingerek, amelyek saját magunk vagy utódaink fennmaradását szolgálják, általában élvezetesek; az életünket fenyegető események többnyire fizikai vagy pszichés fájdalommal járnak. Ebből következik, hogy egy helyzet általában akkor jutalomértékű és érzelmi szempontból kellemes, ha érdemes megismételni.¹²⁸

„Ahhoz, hogy a mindenkor kellemes és kellemetlen élmények a jövőbeli cselekedeteinket irányítani tudják, meg kell jegyeznünk és a megfelelő tárgyakhoz vagy eseményekhez kapcsolnunk őket, és vissza is kell szükség esetén emlékeznünk rájuk. Úgynevezett **incentív értékeket** rendelünk tehát hozzájuk, amelyek tájékoztatnak bennünket arról, hogy a megjelölt tárgyak vagy események bizonyos, általunk már ismert affektív következményekkel járnak, ezért érdemes figyelni rájuk, esetleg szándékosan keresni őket.”¹²⁹

Ezzel összefüggésben elmondható, hogy egy tervező által létrehozott bármilyen incentív érték, vagy a kulturális hatások által létrehozott másodlagos megerősítők – a tanulás által – képesek módosítani a játékos elsődleges megerősítéseit, akár olyan irányba is, amely nem az egyén vagy a faj jövőjét, fennmaradását szolgálja. Ez az összefüggés különösen fontos a gamifikáció korában, amikor az élet szinte minden területére játékmechanizmusok kerülnek másodlagos motivációk céljából. Ezek között a megerősítők között vannak olyanok, melyek egyes játékosra inspiráló és felhatalmazó módon hatnak, mások pedig megszállottá és manipulálhatóvá teszik a játékost (Isd. 1.1.2 Tervezőművészeti szerepvállalás, Gamifikáció kora, 3.3 Etikai vonatkozások).

Az alapvető motivációk képesek mozgósítani és irányítani a viselkedésünket. Az érzelmek is képesek erre, sőt, társulhatnak is szorosan egymáshoz. A hasonlóságik ellenére mégis meg kell különböztetnünk a motívumokat és az érzelmeket egymástól azon az alapon, hogy míg a motivációk inkább **belső (homeosztatikus) tényezők** hatására jönnek létre, addig az érzelmek elsősorban **külső tényezők** következményei. Tehát a motivációk azokhoz a külső dolgokhoz kapcsolódnak (elsődleges megerősítők, például étel, ital, nemi partner; másodlagos megerősítő, például a pénz), amelyek a belső (homeosztatikus) egyensúly megtartására összpontosítanak, az érzelmi reakciók pedig inkább az őket kiváltó külső eseményekre irányulnak.¹³⁰

Érzelmek – Érzelmi elköteleződés

„közös fizetőeszköz”, kognitív kiértékelés, gondolkodási és cselekvési tendenciák, elégedettség, frusztráltság, unalom, zavartság, kíváncsiság, kihívás, ellentmondás, felfedezés, újdonság, változás öröme, jelenlét öröme, „én és a másik” öröme, átélés öröme, megtapasztalás öröme, cselekvés öröme, kontroll öröme, kontrollvesztés öröme, kényelmetlen, felzaklató...

Jelen modul kiinduló gondolata az érzelmek alapvető pszichológiai jelentésének bemutatása, majd ezzel összhangban az érzelmi elköteleződés jelentőségét írja le a játék-alapú aktivitásokban, zárás-ként pedig a *SDT*, *flow* és *immersion* fogalmakra tér ki röviden.

A motivációk és az **érzelmek** közötti alapvető különbség a fentebb tárgyaltakon kívül például az, hogy a motivációkat csak néhány jellegzetes szükséglet tudja kiváltani, az érzelmeket pedig a különböző ingerek végtelen sora.¹³¹ „A különbségek persze nem eleve elrendeltek, hiszen egy külső inger is kelthet motivációkat, mint ahogy a homeosztatikus egyensúly felborulásából adódó éhség is okozhat kínokat. Mindenesetre a motivációk és az érzelmek eredetükben, szubjektív megjelenésükben és a viselkedésre gyakorolt hatásukban is különböznek annyira egymástól, hogy érdemes külön tárgyalni őket.”¹³²

„Az érzelem összetett, többkomponensű epizód, amely cselekvésre sarkall.”¹³³ Az erőteljes érzelmek legalább hat összetevőből állnak: kognitív kiértékelés, szubjektív élmény, gondolkodási és cselekvési tendenciák, fiziológiai változások, arckifejezés, végül az érzelemre adott válasz. A kognitív kiértékelésben felmérjük az adott érzelem adott pillanatban számunkra hordozott jelentését. A szubjektív élmény, az érzelem által kiváltott affektív állapot vagy érzés. A gondolkodási és cselekvési tendenciáknál a gondolkodásunk és viselkedésünk egy bizonyos irányba fordul. A fiziológiai változások elsősorban a szívritmus és a verejtékmirigyek működéséért felelős változásokat jelentik. Az arckifejezések pedig az arcnak az izmok összehúzóda-ellazulása következtében kialakuló játéka. Végül az érzelemre adott válasz a saját érzelmi állapotunkra és az azt kiváltó helyzetre nyújtott reakciónk.¹³⁴

„Önmagukban még ezen összetevők egyike sem érzelem, hiszen az egyes érzelmeket a különböző alkotórészek együttesen alkotják. Komplex rendszerként viszonylag könnyű az érzelmeket megkülönböztetni a többi hasonló állapottól, például a hangulattól (...)”¹³⁵ Ugyanúgy, ahogy a motivációk, az érzelmek is valamiről vagy valakiről szólnak, nyilvánvaló okuk van, ellentétben a hangulatokkal, melyek tárgy nélkül lebegnek – gondoljunk egyszerű, hétköznapi példákra, mikor a testvérünkre vagyunk mérgesek, vagy egy sziklafal előtt állunk lenyűgözve. Fontos különbség ezen felül, hogy a hangulatok óráig, akár napokig is eltarthatnak, az érzelmek pedig csak egy-két percig vagy másodpercig.¹³⁶

Az érzelem többkomponensű epizódjából kiindulva, a **kognitív kiértékelés** kulcsfontosságú a „játékban levés” szubjektív érzelmi rendszerének és az érzelmi elköteleződés jelentőségének megértésében.

A kognitív kiértékelés többnyire már önmagában is képes az érzelmi élmény minőségét meghatározni, tehát megelőzi az érzelmek többi összetevőjét, s egyben befolyásolja is azokat. Ennek a kiértékelési folyamatnak a kezdőpontja a személy-környezet érintkezés, amely arra a tőlünk független helyzetre utal, amelyben a világ tényezőihez vagy a többiekhez képest aktuálisan találjuk, meghatározzuk

127 Atkinson, Hilgard, 2005, 382. oldal

128 Atkinson, Hilgard, 2005, 382. oldal

129 Atkinson, Hilgard, 2005, 382. oldal

130 Atkinson, Hilgard, 2005, 416. oldal

131 Atkinson, Hilgard, 2005, 416-417. oldal

132 Atkinson, Hilgard, 2005, 417. oldal

133 Atkinson, Hilgard, 2005, 417. oldal

134 Atkinson, Hilgard, 2005, 417. oldal

135 Atkinson, Hilgard, 2005, 418. oldal

136 Atkinson, Hilgard, 2005, 417-418. oldal

magunkat. Ezt a pillanatnyi állapotot értékeli ki a személyes céljaink és jólétünk szempontjából. Például míg a vallásos ember számára a naplemente lehet egy spirituális élmény, addig a hegymászó számára egy riasztó jelzés, hogy lámpa nélkül, a sötétben, nehezen fog visszatalálni a táborba, így a tőlünk független körülményeket személyes jelentőséggel ruházzuk fel, mely ezután az átélt érzés jellegét és intenzitását is meghatározza.¹³⁷

A kiértékelő folyamatok az érzelmek következő komponensét a **szubjektív élményt** is megváltoztatják. Rossz helyzetekben például mérgesek leszünk, elszomorodunk, félünk; jó helyzetekben elégedettek, jókedvűek, érdeklődők, tevékenyek leszünk vagy ezen érzelmek elegye fog el bennünket. Az érzések többek között a hozzájuk tapadó **gondolkodási és cselekvési tendenciákon** keresztül irányítják a viselkedést és az információfeldolgozást. „A negatív érzelmekhez kapcsolódó gondolkodási és cselekvési tendenciák beszűkültek és specifikusak – félelemnél például elsősorban csak a menekülésre tudunk gondolni, míg a pozitív érzelmek kitágítják a látóhatárt és új tevékenységekre serkentenek. Az öröm például játékossággal jár együtt.”¹³⁸

A „játékban levés” érzelmi rendszerét is ez a kognitív kiértékelési folyamat határozza meg. Ahogy Mérei és V-Binét leírta: egy formájában és gesztusrendjében azonos cselekvés egyszer lehet játék, máskor viszont helyzetmegoldó cselekvés¹³⁹ (Isd. 2.1.1 Feltételek, Esztétikai tapasztalat). A játékos kiértékelésétől függ, hogy épp melyik. A cselekvések szubjektív élménye a játéktudatban más színezetet kap, mint a valóságban.¹⁴⁰ Itt nemcsak a kellemes, pozitív, hanem a felzaklató, negatív érzelmek – mint például a kínos, a félelmetes vagy a fájdalmas érzés – átélése is lehet az öröm forrása, mivel a játéktudatban a cselekvés a jelenlét és szándék dimenzióival erősen átítatott, a személy-környezet viszonyát a játékos máshogy értékeli, mint ahogy azt a valóságban tenné.

Az érzelmek általános fogalmi keretének bemutatása után most az **érzelmi elköteleződés** jelentőségét fejtem ki a játék-alapú aktivitások kontextusában.

Számos játék definíció foglalkozik az érzelmi elköteleződéssel, melyből Huizinga meghatározását emelem ki, annak kulturális kontextusa miatt: „A játék szabad cselekvés, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, **szabodon választott, de föltétlen kötelező szabályok** szerint folyik le, (...)”¹⁴¹

Huizinga a *varázskör* és a *játékrontó* fogalmának bevezetésével tovább erősíti annak fontosságát, hogy a szabad akarat és a kötelező szabályok erős összefüggésben állnak egymással (Isd. 1.2 Módszerek, *Klasszikusok nagyvonalúsága*). Ezek az aktivitások a szabályoknak köszönhetően különféle személy-környezet viszonyokat determinálnak. Ezeknek a korlátoknak csak az adott játék rendszerében van értelmük. Ez a világ csak akkor nyílik ki számunkra, csak akkor léphetünk be a *varázskörbe*, ha érzelmileg elköteleződünk a valójában értelmetlen és irracionális szabályok mellett. Az elköteleződés teszi létjogosulttá a szabályok által keretezett teret, tölti meg feszültséggel, jelentéssel és jelentőséggel a benne való cselekvést (Példa Isd. 2.2 A „játékban levés” szubjektivitása – Az absztrakt játéktér formái, *Dinamika*).

A kortárs kutatások közül a *Designing for Transformative Play*¹⁴², az elköteleződés négyarcú modelljével, a játék-alapú aktivitásokat aszerint csoportosította, hogy a játékosnak milyen fajta részvételét támogatja egy adott játékrendszer (Isd. 1.2 Módszerek, *Kortárs részletesség*). Ebben a modellben a játékosok különböző módon kapcsolódnak be a játékot keretező rendszerbe, ezáltal azt mutatja be, hogy a játékosok hogyan viszonyulnak a már meglévő rendszerekhez és e tevékenység társadalmi tárgyalásához. A modell egyik végpontja a konformista játék – *Conformant play* –, amely azt a „normális” elköteleződési sémát ragadja meg, amelyben a játékosok korlátlanul elfogadják a játékot keretező struktúrát. A transzformatív játék – *Transformative Play* – a másik végpontot képviseli, ebben az esetben a játékosok közötti interakció célja, hogy a játékot kisajátítsák, és egyben újradefiniálják. Ez a struktúra azt felélel, hogy a *flow*¹⁴³ vagy az *immersion*¹⁴⁴ érzése önmagában nem lehet az emocionális elköteleződés célja, már csak azért sem, mert a közelmúltban néhány játék- és interakció tervezésben olyan játéktevékenységekre¹⁴⁵ kezdtek összpontosítani, amelyek nem kellemesek, hanem kényelmetlenek, vagy akár alaposan felzaklatóak is lehetnek.¹⁴⁶

Az *SDT*¹⁴⁷, *flow* és *immersion* olyan fogalmi konstrukciók, amelyeket a maguk módján a játék minőségének jelölésére használnak.¹⁴⁸ Az *SDT* a jelenlét és törekvés fogalmához hasonlóan a játékos autonómiáját, az önálló motivációkat hangsúlyozza az irányítóval szemben. A *flow* a tökéletes élmény koncepciójával olyan játék-alapú aktivitásokat – például sportok, művészet – vizsgál, melyekben az elmélyült tudatállapot könnyen elérhető. Az *immersion* pedig a játékba lépést, az érzelmi elköteleződést hangsúlyozza. Ezek a megközelítések a játéktervezés és kutatás területén rendszeresen előfordulnak hivatkozási alapként, azonban egyre több kutatás és tervezési gyakorlat túllépi ezeket a komfortos kereteket, és önálló, tervezési szempontból semlegesebb struktúra keresését tűzi ki célul, mint a nyitott végű játékok tervezése¹⁴⁹, a *Designing for Transformative Play*, vagy Brain Upton *The Aesthetic of Play* című munkája is (Isd. 1.2.1 Játék tanulmányozása, *Kortárs kutatások*).

Összefoglalásképp elmondható, hogy a játék-alapú aktivitásokban az érzelmek teljes skálája jelen lehet, melyeket a különböző ingerek végtelen sora vált ki. A negatív érzelmi komponensek a játékos szubjektív élménye miatt további cselekvésre sarkallhatnak. Ez a környezet lehetőséget teremt arra, hogy a játékos képes legyen a kellemetlen érzelmek elviselésére, kontrollálására, és azok pozitív irányba terelésére is.

137 Atkinson, Hilgard, 2005, 419. oldal

138 Atkinson, Hilgard, 2005, 424. oldal

139 Mérei, V-Binét, 1985, 122. oldal

140 Itt a valóság fogalmán, a játéktudaton kívülit értem.

141 Huizinga, 1944, 37. oldal – a szerző saját kiemelési –

142 Back, Segura, Waern, 2017

143 Részletesen Isd. Csíkszentmihályi, 1997

144 Részletesen Isd. Otzen, 2015

145 Például: No Pain, No Game Exhibition Tour, 2014-2017

146 Back, Segura, Waern, 2017

147 Részletesen Isd. Ryan and Deci, 2017

148 Otzen, 2015

149 Valk, 2015

2.1.3 Tulajdonságok

Az *Elemek* csoportba főleg azok a fogalmak tartoznak, amelyek a játékos belső jutalmazó rendszerével összefüggésben állnak, ezek alkotják a „játékban levés” mély alapstruktúráját, amely nehezen megjeleníthető. Ez csak a játékos által közvetlenül hozzáférhető tartalom, a „játékban levés” esztétikai tapasztalatának a játékos által átélhető fele. Ezzel szemben a *Tulajdonságok* halmaz a „játékban levés” fizikailag könnyen megjeleníthető – kihelyezhető – része, amely a játékos és a tervező számára is egyértelmű. A tervező a *Tulajdonságokon* keresztül közvetve befolyásolja a játékos esztétikai tapasztalatát, absztrakt terét.

A fizikailag kihelyezett tartalomnak nagy előnye, hogy gyors és semleges megértést tesz lehetővé, valamint megteremti annak a lehetőségét, (...) *hogy komplex rendszereket ezernyi, egymással kölcsönös viszonyban lévő változatban ragadjunk meg.*¹⁵⁰ Például a sakktabla és a bábuk a sakk olyan kihelyezett részei, melyek segítségével lekövethetővé válik a játékmenet, a bábuk állandó mozgása. Ezzel a fókusszal három olyan gyűjtőfogalmi csoportot hoztam létre a *Tulajdonságokon* belül, melyeket a *Feltételekre* alapoztam, és az *Elemek* fogalomkészletére tervezői szemszögből reflektálnak. A három halmaz: *Játéktér és idő, Cél és fókusz, Korlátok és szabadság*. A következőkben ezen csoportok fogalomgyűjteményéből emelek ki párat, illetve a többi halmazzal kapcsolatos legfontosabb összefüggéseket mutatom be. Ezek a hívószavak tág értelmezési kerettel rendelkeznek és lazábban kapcsolódnak egymáshoz, mint az előző részek fogalmai. A „játékban levés” esztétikai tapasztalatának fizikailag megjeleníthető részéről tanúskodnak.

Játéktér és idő

varázskör, nyitott, zárt, változékony, homályos, aktív, rigid, szabad, megismételhető, térbeli különállás, kirajzolt terület, mozgás, dinamikus, tiszta tér, variábilis, megszakítható, állandó, változó, instabil, stabil, többdimenziós, szimulálható, pályagörbe, állapotér, rendszer...

A *Módszerek* című részben azt tárgyaltam, hogy a klasszikusoktól a kortárs kutatásokig hányféle perspektívában látják a kutatók és tervezők a játékot. A kortárs kutatások olyan gyakorlatokkal egészülnek ki, melyek a játékos nézőpontjába is nagyobb betekintést engednek. Ebben a szemléletben a kutatók a játékos valós és fiktív terét és idejét próbálják különböző módszerekkel megragadni (*Isd. 1.2 Módszerek; 1.2.2 Nézőpontok megtapasztalhatósága*). Jómagam a játékos elvont játéktérét és idejét hangsúlyozom a *Játéktér és idő* részben, míg a fizikai játéktérét és időt a *Korlátok és szabályok* összefüggésében tárgyalom.

A játékok – mindegy, hogy tervezett vagy szabad játéktevékenységről van-e szó – **dinamikus rendszerek**. Ezek a struktúrák egy adott játék során állandó elemekből állnak, amelyek dinamikusan változnak. A „játékban levés” modelljében az *Elemek* által körülhatárolt tér a játékos absztrakt – fogalmak mentén meghatározott – játéktere. Ez a játéktér a játék során pillanatról pillanatra változik, ez a változás az az idő, amely nem másodpercben mérhető.

A kutatók számtalan elemkészletet határoztak meg a játékkal kapcsolatban. Például Caillois az érzelmi komponensek alapján csoportosította a játékokat, Neumann és Morgenstern a racionalizálható összetevők szempontjából tett különbségeket. Shutton-Smith a játékcélok függvényében hét retorikát fogalmazott meg, majd később ezekhez érzelmi komponenseket társított (*Isd. 1.2.1 Játék*

tanulmányozása, Klasszikusok nagyvonalúsága). Brain Upton sajátos fogalmi rendszert vázolt fel, amelyben a tervezett játékok élményét elemzi, azt, hogy hogyan bontakoznak ki a játékos tevékenységek pillanatról pillanatra, és hogyan korlátozzák ezt a kibontakozást az általuk elfogadott szabályok. A következőkben Upton keretrendszerét mutatom be, amely nagymértékben megerősített abban, hogy egy dinamikus fogalmi rendszer térbeli ábrázolása egyaránt alkalmas eszköz egy összetett jelenség vizsgálatára, valamint közérthető magyarázatára is.

Upton kidolgozta a tervezett játékok megértésének keretrendszerét, és olyan kritikai eszközöket mutatott be, amelyek segítségével elemezhetjük a játékokat és játéktérüket.¹⁵¹ A fázistér – *phase space* – matematikai fogalmával olyan lehetőséget kínált, amellyel megjeleníthető egy adott játékban bejárt út, ezáltal a különféle játéktípusok ábrázolhatók, például a videojátékok, a foci, a sakk, a szerepjátékok, performanszok. A fázistérrel vagy **állapotteret** a dinamikus rendszerek ábrázolására használják, amely egy adott rendszer összes lehetséges pontját tartalmazza. Upton fogalmak mentén hozta létre saját dinamikus játéktérét. A fázistérben ezek a fogalmak együtt, egy pontként adnak visszajelzést a játékos pillanatnyi állapotáról. Az idő előrehaladtával a pontok sokasága egy útvonalra áll össze. A játékos által megtett **pályagörbe** – *trajektory* – egyedi, azonban játéktípusonként ezeknek a görbéknek a mintázata hasonlít egymásra.

Upton többek között Salen és Zimmerman definícióját ültette át a gyakorlatba rendszere kidolgozásánál: „A játék **szabad mozgás** egy **merevebb struktúrán belül**.”¹⁵² Munkájához hasonlóan számos olyan kutatás létezik, melyek kiemelik ezt a definíciót, valamint a tér, az idő, és a mozgás fontosságát a tervezett játékokban.¹⁵³ Az általam feldolgozott szakirodalmak közül azonban egyik sem a „játékban levést” vizsgálja, és nem ebben a kontextusban (*Isd. 1. Környezet és kontextus*) fűzi ezeket egy rendszerré.

Munkámban a *Játéktér és idő* rész elején felsorolt hívószavak, a klasszikusok definícióin túl, a *Feltételek* részben megfogalmazott, **Mozgásos sémával**, az **állandósággal** és **változással** (*Isd. 2.1.1. Feltételek, Mozgásos séma*) állíthatók szoros párhuzamba. Mérei és V-Binét szerint: „Az újszülött (...) olyan szemléleti világban él, amelyben a dolgok mozgását követve minden folyton változik, de tapasztalati háttér híján változást megragadni nem tud. Világa így tüneményeszerű képekből állhat, minden helyzet önálló látomás. Mivel **változás** nincs, nem lehet **állandóság** sem.”¹⁵⁴ Ez az idézet felhívta a figyelmemet arra, hogy a változás lekövethetőségében milyen nagy szerepe van az állandóságnak. Az állandóság által lehetséges, hogy a változást lekövessük, és ehhez az állandóhoz viszonyítsuk.

Upton és a „játékban levés” modellje között fontos szemléletbeli különbség a viszonyíthatóság fogalmának megragadása. A *The Aesthetic of Play*-ben a játéktér több fogalom alkotja, ebben a sokdimenziós térben a játékos pillanatnyi helyzete egy pontként sűrűsödik össze. A „játékban levés” modelljében az *Elemek* egymáshoz viszonyított mozgása érzékelhető. Modellemben nem a játékos mozog, hanem az a fogalmi tér, amelyben a játékos él. Ennek a térnek a játék közben kibontakozó változása a „játékban levés” egyik legkarakteresebben megjeleníthető esztétikai tapasztalata (*Isd. 3. Mestermű*).

¹⁵¹ Upton, 2015

¹⁵² Salen and Zimmerman, 2004, 304. oldal – a szerző fordítása –

¹⁵³ Részletesen Isd. Walz, 2010

¹⁵⁴ Mérei, V-Binét, 1985, 39. oldal

Cél és fókusz

önmagáért való, érdek nélküli, többértékű, hiányosan funkcionálisnak tűnik, jelentéssel teli, komoly, komolytalan, homályos, kifejező, feszültség, feloldás, átélés, pillanatról pillanatra, rendszer...

A **Cél** és **fókusz** imént felvázolt hívószavai az **Érzelmi elköteleződéssel**, a játékos kontextusba helyezésével állnak szoros összefüggésben.

Kati Salen és Erick Zimmerman a *Rules of play* című könyvükben hívják fel a figyelmet arra, hogy a célok és fókuszok összefüggésében tervezhető csak **jelentőségteljes játék**, mely szerint a játékba lépés céljának, a kisebb céloknak és azt keretező szabályoknak következetesnek kell lenniük. Elképzelhető, hogy ezek a való világban értelmezhetetlenek, de az adott játékvilágban értelmet kell kapniuk, mégpedig úgy, hogy minden cselekvéshez értékelhető visszajelzést társítanak. Olyan célokból és akciókból álló játérendszer megléte lehetséges csak, melyről a játékos utólag el tudja dönteni, hogy közelebb, vagy távolabb vitte-e őt az adott cselekvés a játék végső kimeneteléhez. Ezeknek a céloknak és fókuszoknak, valamint a szabályoknak az összefüggése jelenti esetükben a játékos kontextusba helyezését, a játékos interakcióihoz rendelt visszajelzéseket.

A kontextualizálás több dimenzióban és szinten zajlik: „(...) a játék tárgyainak és darabjainak formális interakciójától kezdve a játékosok társadalmi interakcióján át a játék kulturális interakciójáig, a játék játéktéren kívüli kontextusokkal való kulturális interakcióig”¹⁵⁵ (Isd. 1.2.1 Játék tanulmányozása, Kortárs részletesség). Az interakciónak mikro- és makro szinten is össze kell kapcsolódnuk. „A **mikro-szint** azokat az apró, pillanatnyi döntéseket jelenti, amelyekkel a játékos a játék során szembesül. A választás **makro-szintje** azt jelenti, hogy ezek a mikro-választások hogyan kapcsolódnak össze, mint egy lánc, és alkotnak egy nagyobb élménypályát.”¹⁵⁶ Például ez a megkülönböztetés jól jelzi a taktika és a stratégia közötti különbséget egy olyan játékban, mint a Go. A Go taktikája a tábla egyes szektoraiért folytatott csatákra vonatkozik, ahogy az egyes bábuk és kis csoportok terjeszkednek a területen. A játék stratégiája a nagyobb képnek, a tábla általános mintázatának meghatározásában mutatkozik meg, abban, amely végül a győztest eredményezi. A Go tervezésének eleganciája abban rejlik, hogy könnyedén összekapcsolja a mikro- és a makro-szintet, így a játékos minden lépése egyszerre hat mindkét minőségben, tehát összefonódik.¹⁵⁷ Ez azt jelenti, hogy a játékos által végrehajtott akciónak nemcsak azonnali jelentősége van a játékban, hanem annak egy későbbi pontján is befolyásolja a játékelményt. A Go azért mély és jelentőségteljes játék, mert a finom nyitó lépések közvetlenül eredményezik a középjátékot és a végjátékot is. Bármely, egy adott pillanatban végrehajtott cselekvés a játékban hatással lesz a későbbi pillanatok lehetséges lépéseire.¹⁵⁸

Salen-ék által megfogalmazott **jelentőségteljes játék** sokat hozzátesz a tervezői gyakorlathoz. Informatívabb, mint azok a definíciók, amelyek a játék célját úgy határozzák meg: önmagában való. A jelentőségteljes játék perspektíva a „játékban levés” modelljében az *Elemek* részben kifejtett jelenlét és szándék fogalmakkal, Pacherie *DPM-modellje* a szándékok dinamikus hierarchikus modelljével fonható össze (Isd. 2.1.2 *Elemek, Jelenlét és szándék*, Példa Isd. 2.2 A „játékban levés” szubjektivitása – Az absztrakt játéktér formái, Dinamika).

Korlátok és szabadság

önkéntes, szabad, szabályok, merev, köt és old, kontroll, kontrollvesztés, uralom, társas, személyes, logikán túli, racionális, irracionális, véletlen, szerencse, bizonytalanság, feltétlen és különleges rend, egyensúlyi, egyensúlytalan, paradox, ritmus, szünet, csend, elágazások, döntések, valószínű forogatókönyvek, rendszer...

Míg a *Játéktér és időnél* az absztrakt játéktérről és időről beszéltem, addig a *Korlátok és szabadság* részről a fizikai térre és időre is érdemes korlátként gondolni. Ezek egy játékon belül olyan kihelyezett szabályokként értelmezhetők, amelyeket a játékosok gyorsan és egységesen értenek meg és fogadnak el, így különböznek a szabályok írott, vagy ki nem mondott, társadalmi kontextusba ágyazott előírásaitól.

Az előbbi fejezetben bemutatott **jelentőségteljes játéknak** a **szabályok** értelmezésében is van szerepe. A játékeret meghatározó szabályok akkor értelmesek, ha a **jelentőségteljes játékot** támogatják. Például „a sakk azért is egészen különleges játék, mert minden egyes lehetséges sakk-lépést a szabályok határoznak meg, ráadásul ezek mindegyikének csakis a sakkban van egyáltalán értelme.”¹⁵⁹

A játékosok játék közbeni tevékenységének egyik módja az, hogy **döntéseket** hoznak. Döntenek arról, hogyan mozgatják a bábukat, vagy a testüket, milyen kártyákat játszanak ki stb. Amikor egy játékos elhatározásra jut, a választásból eredő cselekvésnek van eredménye. Ha a sakkban egy játékos elmozdít egy bábút a táblán, akkor ez az akció hatással van az összes többi figura kapcsolatára is. Például előfordul, hogy az egyik bábút leütik, vagy a király sakkban találja magát. Leegyszerűsítve: játékot játszani azt jelenti, hogy döntéseket hozunk és cselekszünk. Mindezek a tevékenységek egy olyan szabályrendszerben történnek, amelyet úgy terveztek, hogy támogassa az értelmes döntések meghozatalát. „Minden egyes cselekvés a játék teljes rendszerét érintő változást eredményez. Más-képpen fogalmazva, a játékos által a játékban végrehajtott cselekvés a rendszeren belül új jelentés létrehozását eredményezi. Például, miután a sakkban elmozdítunk egy bábút, a sakkbábuk között újonnan kialakult kapcsolatok új jelentést eredményeznek – a játékos akciója által létrehozott jelentéseket.”¹⁶⁰

A szabályok írják elő egy játékon belül, hogy mit tehet a játékos és mit nem. Összefoglalva: a szabályok egy **merev struktúrát eredményeznek**, amelyen belül a játékos döntési helyzetei biztosítják a szabad mozgást. Ezek a döntések **elágazásokat**, lehetséges **forogatókönyveket** jelentenek. A kreatív, transzformatív és nyílt végű játékokban ezek a forogatókönyvek nagyon változatosak, a játékos interakciójával új és ismeretlen helyekre vezethetnek. A konformista játékokban a döntési helyzetek korlátozottak és sokszor a tervező által irányítottak (Isd. 1.2.1 *Játék tanulmányozása, Kortárs részletesség*).

A „játékban levés” modelljének is vannak szabályai, melyek kihelyezett, fizikai szabályokból, valamint nyitott játéktevékenységet támogató szabályokból állnak. Ezek egy nyitott, építhető, mégis merev struktúrában belül végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást biztosítanak (Isd. *Mestermű*).

¹⁵⁵ Salen, Zimmerman, 2014, 69. oldal – a szerző fordítása –

¹⁵⁶ Salen, Zimmerman, 2014, 71. oldal

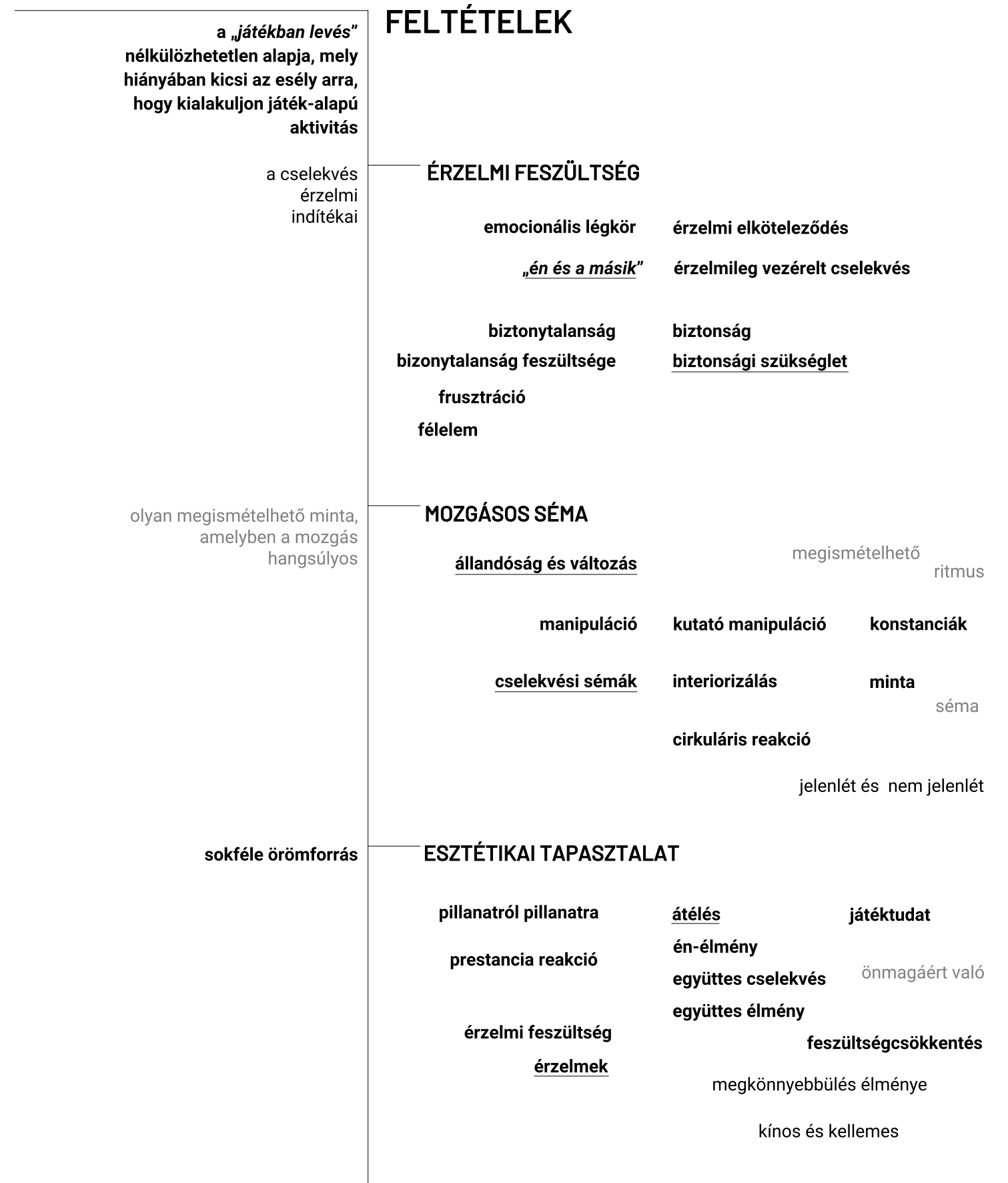
¹⁵⁷ Salen, Zimmerman, 2014, 73. oldal

¹⁵⁸ Salen, Zimmerman, 2014, 75. oldal

¹⁵⁹ Ambrus, 2019

¹⁶⁰ Salen, Zimmerman, 2014, 79. oldal – a szerző fordítása –

— A „játékban levés” fogalmi térképe



a „játékban levés” nehezen megjeleníthető alapstruktúrája, mely csak a játékos által közvetlenül hozzáférhető tartalom

a „játékban levés” dinamikáját, az absztrakt játéktér alakíthatóságát határozzák meg

motivációink nem légüres térben lebegnek, hanem amikor akarunk, akkor mindig valamit akarunk, és ennek a valaminek a jellege az, ami bennünket az egyik, vagy a másik irányba csábít

a motivációkat csak néhány jellegzetes szükséglet tudja kiváltani, az érzelmeket pedig a különböző ingerek végtelen sora

ELEMEK

JELENLÉT és SZÁNDÉK

pillanatról pillanatra	<u>szándéklánc</u>	<u>jelenlét</u>
tevékenység	jövőre irányuló szándék	kiterjesztett jelenlét
cselekvés	jelenre irányuló szándék	magjelenlét
művelet	motoros szándék	proto jelenlét
visszajelzés	önmagáért való	

átélés

MOTIVÁCIÓ - INDÍTÉK - FESZÜLTSG

<u>elsődleges motiváció</u>	<u>motivációink tárgyai</u>	
<u>másodlagos motiváció</u>		kíváncsiság
akarás	ismeretlen	kíváncsiság feszültsége
szeretés	újdomság	kihívás
ellentmondás	felfedezés	kihívás feszültsége
		feszültség oldása

ÉRZELMEK - ÉRZELMI ELKÖTELEZŐDÉS

<u>„közös fizetőeszköz”</u>	kognitív kiértékelés	
	frusztráltság	kíváncsiság
<u>átélés öröme</u>	jelenlét öröme	elégedettség
		kényelmetlen
<u>változás öröme</u>	felzaklató	unalom
<u>cselekvés öröme</u>	kontroll öröme	kontrollvesztés öröme
<u>megtapasztalás öröme</u>		„én és a másik” öröme

a „játékban levés” fizikailag könnyen megjeleníthető - kihelyezhető - tartalma, a tervező ezen a tartalom keresztül közvetve befolyásolja a játékos absztrakt terének - az *Elemeknek* - a mozgását

az absztrakt játéktér a játék során pillanatról pillanatra változik, ez a változás maga az idő

a játékos érzelmi elköteleződésének, kontextusba helyezésének eszköze

a játékos döntési lehetőségeit befolyásoló rendszer

TULAJDONSÁGOK

JÁTÉKTÉR és IDŐ

tiszta tér	állapotter	rendszer	rigid
nyitott	varázskör	aktív	homályos
térbeli különállás	zárt	kirajzolt terület	megszakítható
változó	pályagörbe	dinamikus	többdimenziós
állandó	megismételhető	variábilis	instabil
	mozgás	szimulálható	stabil

CÉL és FÓKUSZ

<u>pillanatról pillanatra</u>	hiányosan funkcionálisnak tűnik
érdek nélküli	érzelmi elköteleződés
rendszer	többértékű
feloldás	önmagáért való
feszültség	komoly
<u>átélés</u>	jelentéssel teli
	homályos
	kifejező

KORLÁTOK és SZABADSÁG

önkéntes	szabályok	irracionális	bizonytalanság
szabad	racionális	uralom	logikán túli
feltétlen és különleges rend	köt és old	egyensúlytalan	
személyes	kontroll	kontrollvesztés	egyensúlyi szünet
társas	véletlen	merev	elágazások
szerecse	paradox	csend	döntések
	valószínű forgatókönyvek	ritmus	rendszer

— 2.2 A „játékban levés” szubjektivitása – Az absztrakt játéktér formái

6. TÉZIS

A „játékban levés” modellje ugyanannak az absztrakt és dinamikus játéktérnek a végtelen formájú megragadására alkalmas, ezáltal kifejezhetővé teszi a játékos pillanatról pillanatra változó nézőpontját.

A disszertáció másodok fejezetében eddig a „játékban levés” jól meghatározható, állandó tartalmát vázoltam fel. Álláspontom szerint ez a fogalmi készlet nélkülözhetetlen a minőségi „játékban levéshez”. Ennek az általános tartalomnak – amelyen itt főleg az *Elemek* (Isd. 2.1.2 *Elemek*) és a *Tulajdonságok* (Isd. 2.1.3 *Tulajdonságok*) részhalmozait értem – azonban a formája lehet egyedi, széles határok között változtatható. Ebben a részben a „játékban levés” tartalmának a szubjektív és pillanatról pillanatra történő ábrázolhatóságára fókuszálok, amely ezzel – a dinamika által – válik a „játékban levés” teljes modelljévé.

Dinamika

„A rendszer részben a múltjának emléke, ahogyan az origamiban a madár vagy a ló lényege is a hajtások jellegében és rendjében rejlik. A kérdés, amelyre választ kell adni, amikor egy rendszer tervezésének vagy kialakításának problémájával szembesülünk, az, hogy pontosan mi is a rendszer? Ezért szükséges ismerni a belső struktúra természetét, mielőtt terveket lehetne készíteni.”¹⁶¹

„Egy kék ruhát, cipőt és fehér arcmaszkot viselő manó röpköd Hongkongban, a mágia higanyos buborékába zárva. Az utcák az ő élénkségének unalmas, lassú hátterévé válnak. Nem törődik a kirakatokkal és a kíváncsi tekintetekkel, csak a sárga vonalakat és a járdán lévő repedéseket látja, és lendületét nem veszve kígyózik és kettésével lépked a varratok és vonalak között, miközben homályos hangokká árnyalt varázsigéket kántál: »Lépj egy vonalra, törd az ördög gerincét, Lépj egy repedésre, törd az ördög hátát, Lépj egy árokba, anyád orra viszketni fog, De ha közbe lépsz, minden éles lesz!«¹⁶²

Francis Alÿs interdiszciplináris művész „Step on a Crack”¹⁶³ című felvételén láthatjuk azt a jelenetet, melyről a fenti idézetben olvastunk. Az itt bemutatott játék-alapú aktivitás jó példája annak, amikor nemcsak az egyik pontból akarunk eljutni egy másik pontra, hanem közben be szeretnénk járni egy, a fizikai tér által felkínált, új és különleges aspektust. Az esztétikai tapasztalatnak ugyanis nem az a célja, hogy a játékos a lehető leggyorsabban közelítsen a szándékolt jelentéshez, hanem hogy a jelentéshez való közelítés folyamatát önmagában is érdekessé tegye.¹⁶⁴ Ennek az egyszerű aktivitásnak az elemzésével mutatom be a „játékban levés” modelljét, azt, hogy az adott pillanatban mit jelent „játékban lenni” a játékos számára. Mi az az erő, amely meglátásom szerint játék közben „megbolondít”.

Az elemzésben kulcsfontosságú szerepet játszik a „játékban levés” *Tulajdonságainak* és *Elemjeinek* meghatározása és szétválasztása. A *Tulajdonságok* (Isd. 2.1.3 *Tulajdonságok*) a „játékban levés” azon

tartalma, amelyek fizikailag könnyen megjeleníthetők, mint például a látható és hallható dolgok. A videóban látott tulajdonságok a következőképpen írhatók le:

1. *Korlátok és szabadság*: az emberi test, az utca mintázata, a mondóka.
2. *Fizikai játéktér és idő*: mozgásos rím, grafikai rím és a ritmus, amely itt az időt, a haladási sebességet, valamint a szüneteket, a csendet határozza meg.
3. *Cél és fókusz*: a test mozgásának, a grafikai rímnek, és a mondóka ritmusának összehangolása a cél. A fókusz pedig a pillanatról pillanatra történő tervezésben és cselekvésben összpontosul. Ezek a tulajdonságok átírhatók fizikailag nehezen megjeleníthető *Elemekre* (Isd. 2.1.2 *Elemek*), amelyek a játékos „játékban levésének” mély alapstruktúráját, esztétikai tapasztalatát adják:

1. *Érzelmi elköteleződés*: Az imént megállapított cél helyezi kontextusba a játékost, meghatározza, hogy ez a tér a játékosnak milyen interakcióját értékeli pozitívan. A kihívást az jelenti, hogy az emberi testnek alkalmazkodnia kell a mondóka ritmusában a grafikai jelekhez. Jelen esetben ennek a kihívásnak az elfogadása jelenti az érzelmi elkötelezést. Ennek az elköteleződésnek köszönhetően válik létjogosulttá ez az absztrakt tér, ez az elköteleződés tölti meg feszültséggel, jelentéssel és jelentőséggel a benne való cselekvést.

2. *Motiváció – Indíték – Feszültség*: Ebben a példában a kihívás egyben a feszültség és az öröm forrása is. Egyszerű a kérdés, egyszerű a válasz: Sikerül-e átugrani a vonalakat a ritmus ütemében anélkül, hogy rálépnénk? A feszültségben benne rejlik a sikertelenség lehetősége is, ha pedig sikerül a kihívást teljesíteni, az öröm. Leegyszerűsítve: egy dimenzióból nézve, ez a cselekvés ábrázolható egy egyenesként, amelynek egyik végén a feszültség érzése, másik végén az öröm érzése helyezkedik el. Ez az egyenes a feszültség és az öröm végpontjain lépked az utca festett vonalai között. Azonban több feszültség és örömforrás is jelen lehet a cselekvésben, mint például az alkalmazkodás feszültsége és öröme, a döntés vagy a stratégia feszültsége és öröme, a mozgás feszültsége és öröme vagy a jelenlét feszültsége és öröme. Ezek az érzelmek a játékban egy rendszert alkotnak, egymásra épülnek és húzzák, vonzzák vagy taszítják egymást. Ezt a struktúrát a jelenlét és szándék fogalmak tartják össze.

3. *Jelenlét és szándék*: Ezek a fogalmak együtt adnak értékelhető visszajelzést minden pillanatban a játékos cselekvéséről, továbbá egy vagy több szándékláncba rendezik az érzelmi elköteleződés által előhívott érzelmeket. Személyessé és működővé szabják a szándékláncot. Az általam választott példában egy szándékláncot elemzek, amely az elköteleződés pillanatával kezdődik, és a festett vonal átugrása után a földetéréssel zárul. Ezen szándékláncnak négy tengelye van, melyek a különböző szándékok kezdő és végállomásai. A négy tengely az érzelmi elköteleződés, a jelenre irányuló szándék, a motoros szándék és a jövőre irányuló szándék. Ezeknek a tengelyeknek a végpontjaiban helyezkednek el a hozzájuk tartozó érzelmek, mint például az előbb említett alkalmazkodás feszültsége és öröme, döntés vagy stratégia feszültsége. Az ábrán függőleges tengelyek, és a tengelyek végpontjain ábrázolt érzelmek egymással összekötésben állnak. Az egyik szándék sikeressége, öröme magával húzza a másik szándék feszültségét, az a következőt, és így tovább... Ez a mozgás, vagyis a tér változása addig tart, ameddig a szándéklánc körbe nem ér, vagy meg nem akad, vagy lendületét nem veszti. Ennek az absztrakt térnek a formája a játékos minden egyes manipulációjával változik, új és ismeretlen arcát mutathatja, amelyben feloldódhat az „én és a másik”, ahol a „mi van, ha”-nak van létjogosultsága (Isd. „Step on a Crack”, 70-71. oldal).

¹⁶¹ Jonas, 1999 – a szerző fordítása –

¹⁶² Fox, 2020 – a szerző fordítása –

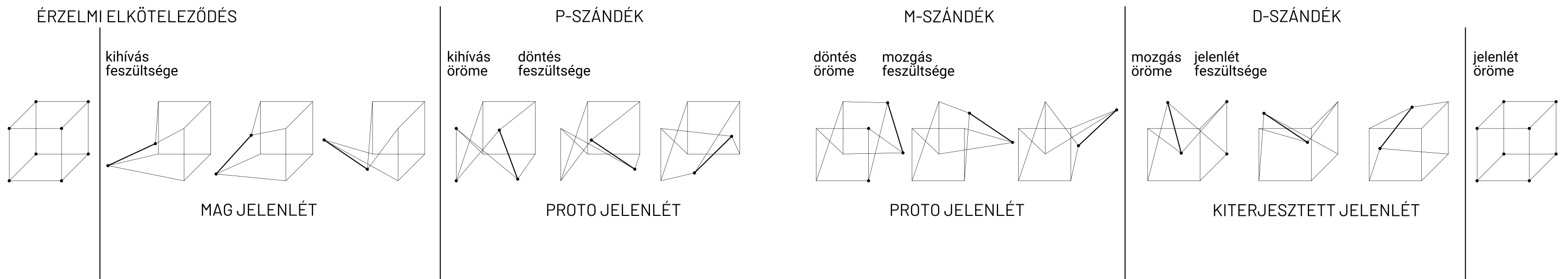
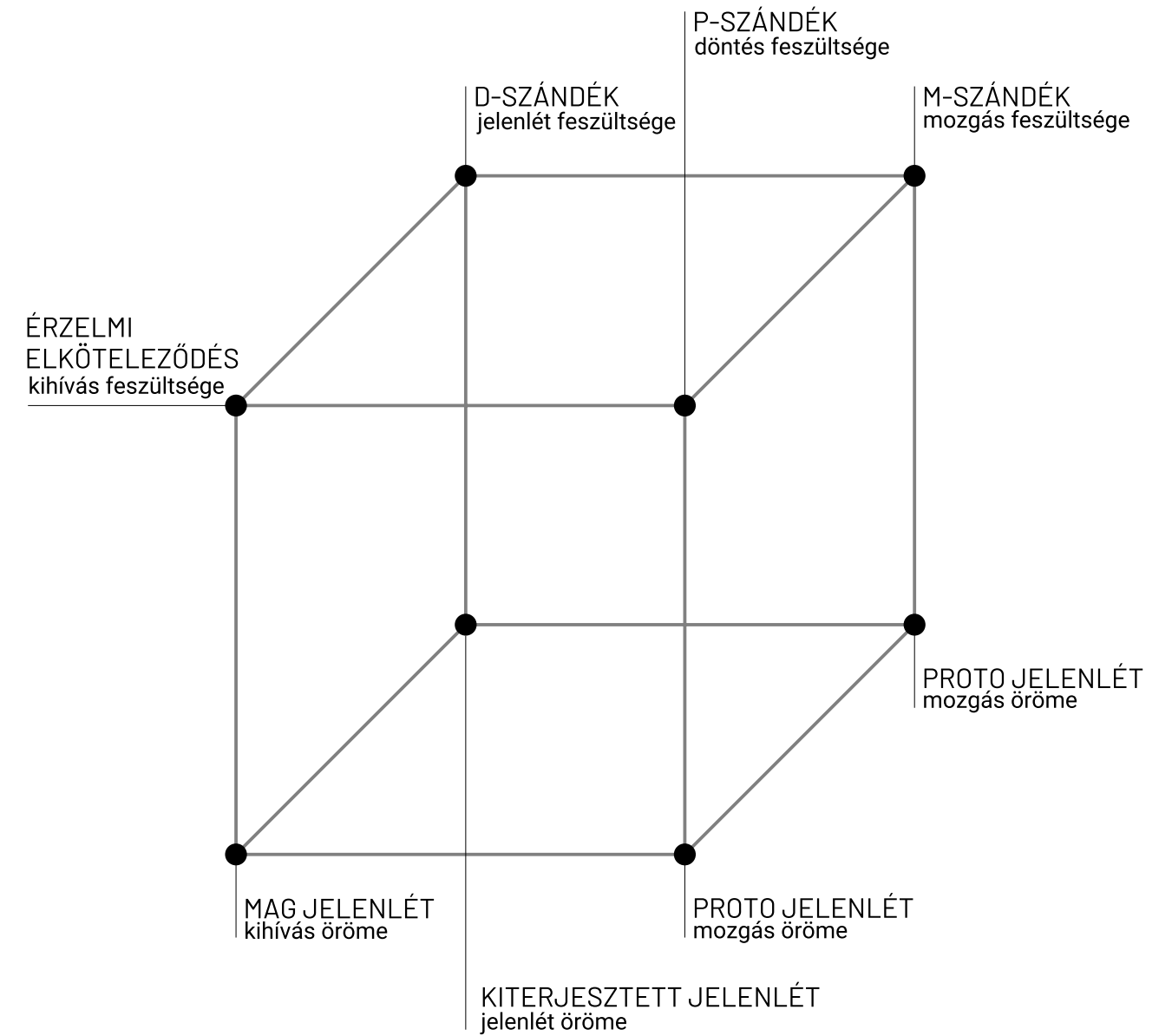
¹⁶³ Videó forrás: <https://francisalys.com/childrens-game-23-step-on-a-crack/> (2022. 12. 28.)

¹⁶⁴ Brain, 2015, 286. oldal

A játék-alapú aktivitások a játékos szubjektív, érzelmi elemeinek dinamikájától válnak egy esztétikai rendszerre, a „játékban levés” modelljévé. A „játékban levés” nem redukálható egyetlen tényezőre, több egymásra ható elemről függ, amelyek együtt, összefonódva alkotják ezt a dinamikus rendszert. Ez a példa igazolja hipotézisemet, mely szerint a „játékban levés” érzése közben a játékos egy absztrakt, állandó tartalmú, de fókuszált, dinamikus játéktérben él, és ennek a térnek az összehangolt mozgása teszi a játékot „megbolondítóvá”.

Ezzel a példával bemutatható, hogy a „játékban levés” állandó tartalma miképp feszít ki és mozgat egy absztrakt dinamikus teret, azonban ez a példa egy egyszerű, egy szándékláncot magában foglaló játék-alapú aktivitás, melynek fókusza a „játékban levés” modelljének szemléltetése. A modell célja azonban az, hogy egy holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti perspektívát nyisson, amely felvázolhatóvá teheti a jövőben bármely játékmenet során feltételezett dinamikus elemrendszert. Ez a dinamikus elemrendszer az adott játék feltételezett esztétikai tapasztalatának mély alapja és annak forgatókönyvei. Az esztétikai tapasztalat megragadását a fogalmi-logikai gondolkodás nem teszi lehetővé, ezért Mesterművem a „játékban levés” modelljének művészeti megfogalmazása, mely egy nyitott, építhető, mégis merev struktúrán belül végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást hangsúlyoz.

— „Step on a Crack” elemzése



3. Mestermű: A „játékban levés” modellje – Absztrakt dinamikus játékterek

„Tervezni annyit jelent, mint jelentést létrehozni. Olyan jelentést, amely izgalmas és inspiráló lehet. Olyan jelentést, amely mozog, táncol és játszik. Olyan jelentést, amely segít az embereknek új módon megérteni a világot. A tervezők nem csak egy-egy elszigetelt jelző megalkotásával, hanem egymásra épülő részekből álló egész rendszerek létrehozásával alakítják ki a jelentéssel kapcsolatos élményeket.”¹⁶⁵

Mesterművemben a „játékban levés” absztrakt modelljének művészeti megfogalmazását tűztem ki célul, a fogalmi-logikai gondolkodás korlátait vizuális lehetőségekkel egészítettem ki. A központi kérdésem továbbra is az volt, hogy mit jelent „játékban lenni” a játsszó számára?

„A játékban levés” modellje egy nyílt végű tervezőművészeti perspektíva, amely illeszkedik a játéktervezés iteratív tervezési jellegéhez, valamint a holisztikus, kritikus és kísérleti tervezői attitűdömhöz. Ezekben a folyamatokban a játékokat úgy határozzák meg a tervezők, hogy már a tervezés korai szakaszában bevonják a játékosokat, és lehetővé teszik számukra a játék kisajátítását és újradefiniálását (Izd. 1.3 Módszerek, Kortárs részletesség). Így egy közös alkotási folyamat jön létre a tervezők és a játékosok között. A „játékban levés” modelljének közvetlen célja, hogy olyan tervezőművészeti perspektívát fogalmazzon meg, amellyel több nézőpontból egyszerre lejegyezhetővé válhat a játékos feltelezett pillanatról pillanatra változó nézőpontja, „játékban levése”. Ezzel a szemlélettel egy olyan perspektíva nyílik, mely a holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti gyakorlatot helyezi a játéktervezés középpontjába.

A mestermű leírásban ennek a nyitott végű rendszernek a művészeti megfogalmazását, a kialakításában szerepet játszó fontosabb döntési helyzeteket, lehetőségeit és határait, valamint etikai vonatkozásait mutatom be.

A fogalmi-logikai gondolkodás határai

A játék-alapú aktivitások sajátos, mélyreható alapstruktúrával rendelkeznek, mely a minőségi „játékban levés” nélkülözhetetlen feltétele, és a személyes, inspiráló és felhatalmazó tapasztalatszerzést támogatja.

Ezen cselekvések olyan struktúrát biztosítanak, melyben a játékosoknak lehetőségük nyílik a játék kisajátítására és újradefiniálására. Ez a fajta megismerés alapvetően nem megtervezett, hanem játék közben spontán módon alakul ki. A rendszer alaposabb feltárása szélesebb látószögű, tudatosabban alkalmazható tervezőművészeti fogalomkészletet kínál. Ez a fogalomkészletet a „játékban levés” tartalma, amely a „játékban levés” Feltételeiből áll (Isd. 2.1.1 Feltételek). Ezeket a Feltételeket bontottam szét semleges tervezői kapaszkodót adó *Elemekre* (Isd. 2.1.2 *Elemek*) és *Tulajdonságokra* (Isd. 2.1.3 *Tulajdonságok*), amelyek együtt lehetővé teszik, hogy strukturáltan felépítsük a „játékban levés” modelljét, amely számtalan absztrakt és dinamikus játékteret foglal magába. Ezeknek a játéktereknek a formája függ például a játéktól, a játékosoktól és játékmenet során is pillanatról pillanatra változik. A játéktér változásait a játékos a mély alapstruktúrán keresztül kezdeményezi – Isd. *Elemek* fogalomkészlete –, ehhez a tervezőnek közvetlenül nincsen hozzáférése, ezért neki a *Tulajdonságok* – Isd. *Tulajdonságok* fogalomkészlete – segít az alapstruktúra közvetett irányításában, a tervező ez által helyezi kontextusba a játékost, egyúttal korlátozza viselkedését.

A „játékban levésnek” létezik ugyanis egy olyan „belső fizetőeszköze”¹⁶⁶, amely újra és újra ismeretlen és „veszélyes” vállalkozásokra készítet minket. Ez a „játékban levés” esztétikai tapasztalata, amelynek mély alapja érzelmekből áll. Ezek az érzelmek csak a játékosnak adnak értékelhető visszajelzést egy cselekvésről, amelyek aztán a játékost további cselekvésekre ösztönzik. A „játékban levés” esztétikai tapasztalata a játék során válik érzékelhetővé azáltal, hogy ezek az érzelmek egy kapcsolati hálóba rendeződnek, és ez az állandó tartalmú, de rugalmas mozgást biztosító viszonyrendszer többféle módon, különféle sorrendben válik megtapasztalhatóvá. A „játékban levés” modelljének az a szerepe, hogy felvázolhatóvá tegyen egy-egy játékmenet során feltételezett dinamikus érzelmi rendszert, vagyis az adott játék feltételezett esztétikai tapasztalatának mély alapját és annak forgatókönyveit. Ezt hasonlóan képzelem el, mint például egy zenekar különböző hangszereinek együttes játékát, amelyet a karmester vezényel. A zeneművet felbonthatjuk hangszerek egyéni játékára, amelyet a karmester fon össze újra zeneművé a különböző hangszerek belépésének, kilépésének és dinamikájának vezénylésével. Összefoglalva: A „játékban levés” elemeinek összehangolt mozgása az, amely a „játékban levés” mély esztétikai tapasztalatának forrása.

Az esztétikai tapasztalat megragadását a fogalmi-logikai gondolkodás nem teszi lehetővé, ezért *Mesterművem a „játékban levés”* modelljének művészeti megfogalmazása, olyan objektum, nyitott mű, mely egy építhető, mégis merev struktúrán belül végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást hangsúlyoz.

¹⁶⁶ Atkinson, Hilgard, 2005, 382. oldal

— 3.1 Kísérletek

A fogalmi-logikai gondolkodás alapozta meg *Kísérleteim* fókuszát. Ebben a részben azokat a modelleket, dinamikus struktúrákat foglalom össze, melyek egy-egy fontosabb gondolattöredéket jelenítenek meg.

Ezeknek a modelleknek a megépítésénél az elsődleges szempontom az volt, hogy egy-egy fókuszált gondolat gyors és egyértelmű lemodellezhetőségét tegyék lehetővé. További célkitűzésem volt, hogy olyan anyagokat és technikákat használjak, amelyek más tervezők vagy kutatók számára is könnyen alkalmazhatóak.

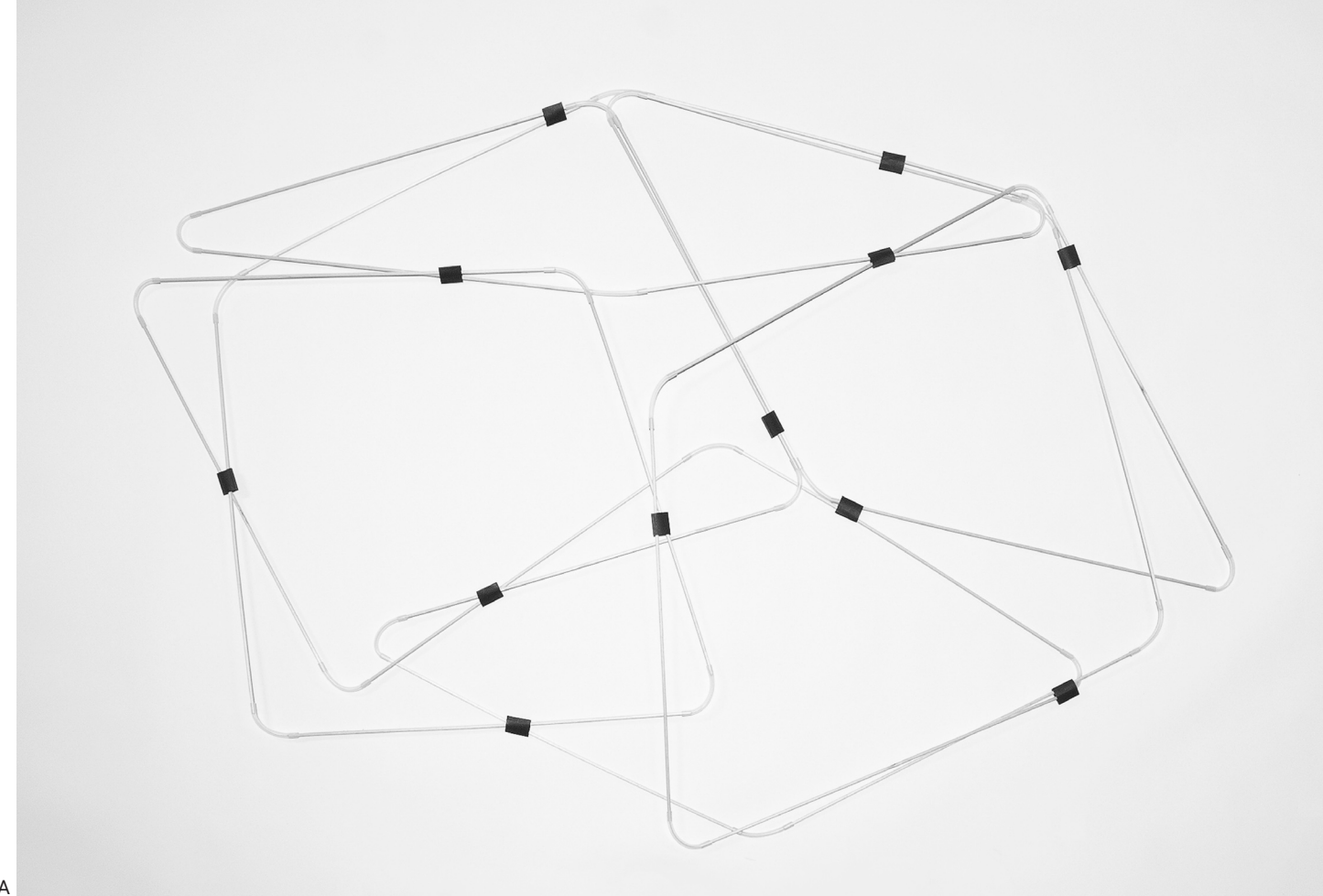
A *Mi van, ha...* részben mutatom be a struktúrák tulajdonságait, a minőségét befolyásoló fizikai szabályokat, valamint a hozzájuk szorosan kapcsolódó kérdéseket és vizuális válaszokat.

3.1.1 Mi van, ha...

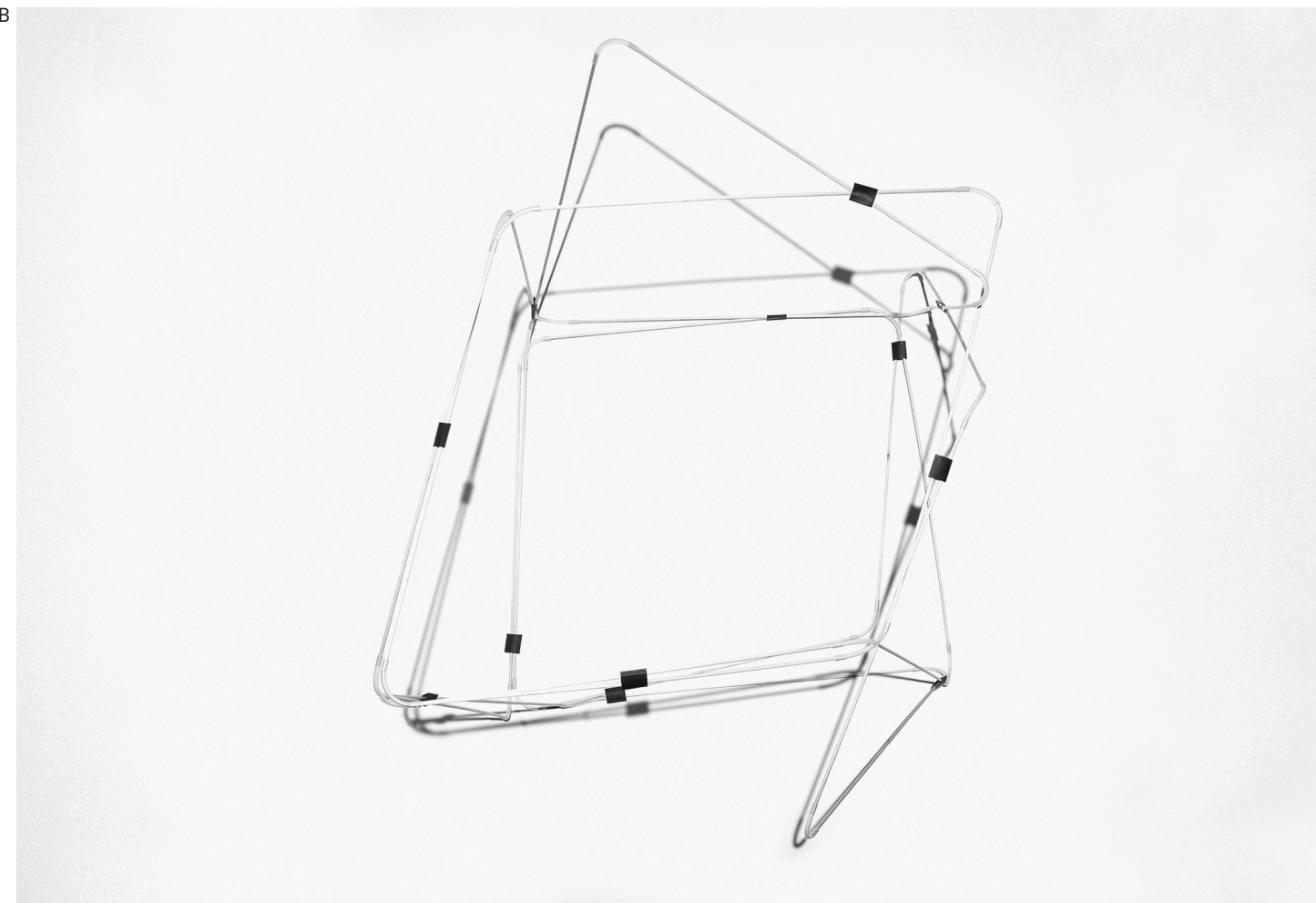
A „*Step on a Crack*” elemzésén keresztül már szemléltettem, hogy a „*játékban levés*” tartalma hogyan feszít ki és mozgat egy absztrakt és dinamikus játékteret (Isd. 2.2 A „*játékban levés*” szubjektivitása – *Az absztrakt játéktér formái*).

A játékos absztrakt terét minden esetben az *Elemek* (Isd. 2.1 A „*játékban levés*” tartalma, 2.1.2 *Elemek*) alkotják, amelyek a „*játékban levés*” modelljében fontos csomópontok (pontok). Az *Elemek* egymás közötti viszonyrendszerét a tervező a *Tulajdonságok* (Isd. 2.1 A „*játékban levés*” tartalma, 2.1.3 *Tulajdonságok*) fogalmain keresztül határozza meg, ezek a csomópontokat összekötő szakaszok (vonalak). Az összeköttetések makró- és mikro-szinten is jelen vannak: makró-szinten a csomópontok a szakaszok segítségével kapcsolódnak egy összefüggő rendszerre; mikro-szinten pedig csak egy csomópont és egy szakasz közötti viszonyról van szó. A pontok és a vonalak között különféle minőségű kapcsolatok hozhatók létre, lehet például olyan, mint egy ízület, melynek köszönhetően egy rigid struktúrán belül szabad mozgások alakulnak ki.

A csomópontok között, valamint az egyes csomópontok és az egyes szakaszok között kialakuló sokféle kapcsolat ugyanazokból az *Elemekből* felépülő térnek más-más mozgást biztosít. Tehát az *Elemek* és a *Tulajdonságok* együtt hoznak létre egy-egy absztrakt játékteret, és érintkezéseik révén befolyásolják annak minőségét. Ezt az egész fogalmi viszonyrendszert fizikailag úgy képzelem el, mint egy dinamikus térbeli hálót vagy mozaikot, amelynek, ha egyik csomópontját előtérbe helyezzük, az magával húzza a többi.



1. kép A



1. kép B



2. kép A



2. kép B

Ennek a térnek a fizikai megépítése számos kérdést vett fel. A *Mi van, ha...* részben azzal foglalkoztam, hogy ezekre a felvetésekre változatos téri szituációk építésével válaszoljak. A kérdéseknek és válaszoknak három alapvető fókuszát határoztam meg: az elsónél azt vizsgáltam, hogy a játékos és a tervezői nézőpont hányféle módon kapcsolódhat egymáshoz (ld. *Több nézőpont*). A másodikban az állandóság és változás megragadására törekedtem, arra, hogyan lesz látható és összehasonlítható a „játékban levés” *Elemeinek* változó viszonyrendszere (ld. *Összehasonlítható*). A harmadikban pedig azt vizsgáltam, hogy az első kettő fókusz által létrejött terek milyen minőségű játéktevékenységet támogathatnak (ld. *Statikus vs. Dinamikus*).

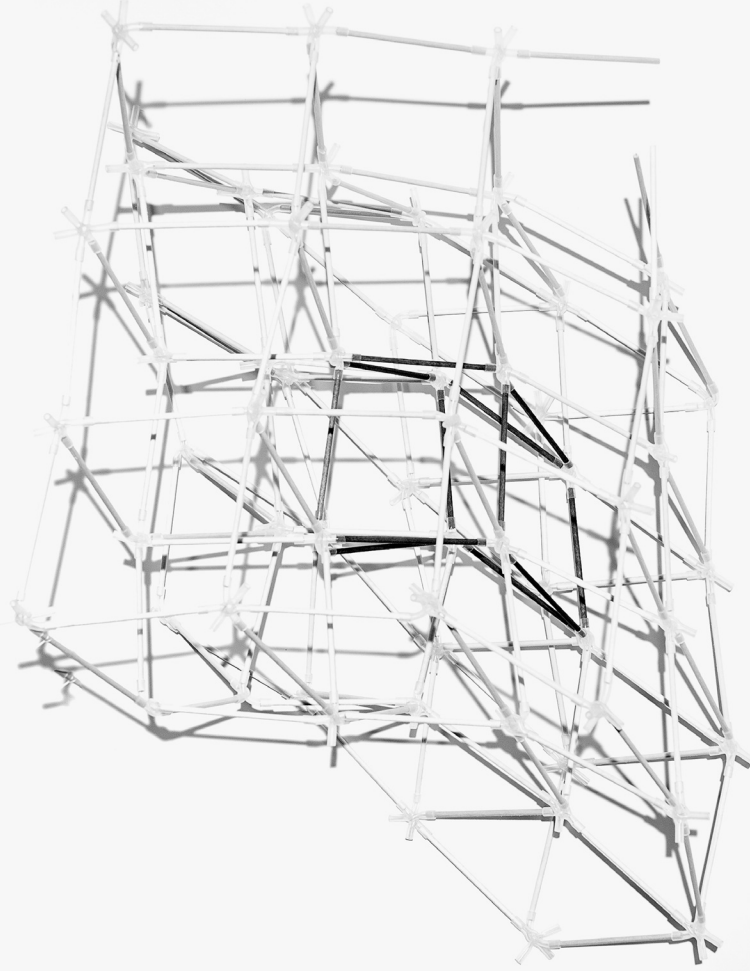
Több nézőpont

Mi van, ha a „játékban levést” több nézőpontra osztjuk?

A játéknak végtelen nézőpontja van, amelyet olvashattunk a *1. Környezet és kontextus*, *1.2 Módszerek*, *1.2.2. Nézőpontok megtapasztalhatósága* részekben. Ezek között vannak olyan dimenziók, mint amelyenkről például a *Játék tanulmányozása* című részben olvashattunk, és amelyeknek a szintézisét előnyösnek láttam (ld. A „játékban levés” *fogalmi térképe*, *64-67. oldal*), továbbá vannak olyan dimenziók, amelyeknek a különválasztását tartottam lényegesnek.

A számomra fontos különválasztott dimenziók a játékos és a tervezői dimenzió. Ezek a dimenziók teljesen megegyezhetnek, mint például a „*Step on a Crack*” elemzésénél bemutatott modell esetében (ld. *2.2 A játékban levés szubjektivitása, Dinamika*). Kísérleteimben azonban előfordul, hogy ezek csak laza kapcsolatban állnak egymással. Például a *1. képen* egy olyan tér látható, ahol a két dimenzió nem fix csomópontokkal kapcsolódik, hanem a dimenziók kapcsolódási pontjai csúszkálnak. Így a *Tulajdonságok* fogalmi is egy teret alakítanak ki, mely az *Elemek* fogalmi által meghatározott térrel áll különféle viszonyban. A *3. képen* az egyik dimenzió köré épül a másik. A *2. képen* pedig csak néhány helyen rögzítettek a két tér fogalmait megjelenítő csomópontok, a többi pont a másik dimenziótól függetlenül mozoghat.

A játékos és a tervezői dimenziók kapcsolata befolyásolja, hogy az adott teret hányféle módon lehet mozgatni. A terek kialakításában használt anyagok és a csomópontok, valamint a szakaszok közötti kapcsolatok minősége – rugalmas vagy statikus – szintén befolyásolja ezeket a mozgatási lehetőségeket (ld. *Statikus vs. Dinamikus*).



3. kép A

Összehasonlítható

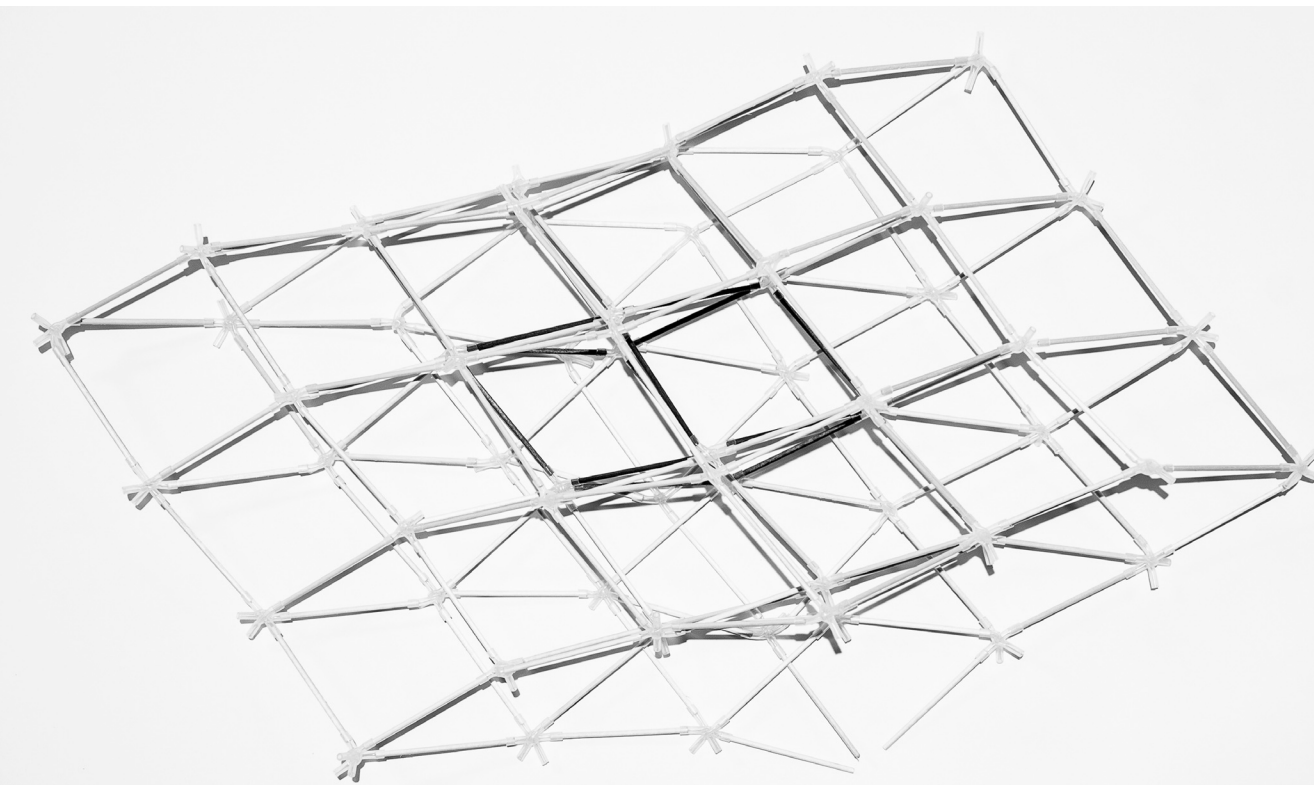
Mi van, ha a játékteret szabályos instabil testekre osztjuk?

Ahhoz, hogy a tér változása, mozgása lekövethető és megismételhető legyen, viszonyítási mezőkre, vagy viszonyítási pontokra van szükség. Például a sakkban a sakktábla mezőkre osztja a játékteret, ezáltal a bábuk mozgása és változó viszonyrendszere könnyen lekövethető (*Isd. 2.1.3 Tulajdonságok, Játéktér és idő*).

Kísérleteimben és Mesterművemben szintén felosztottam a teret egy térbeli háló, mozaik – grid – mentén. A kockát választottam a térfelosztás kiindulásának, mivel ez az első olyan szabályos test, amelynek, ha csomópontjai rugalmasak, akkor instabillá válik.

Ezzel a felosztással a „*játékban levés*” *Elemei* szabályos távolságra kerülnek. Az elmozdulásukat így a kiindulási, nyugalmi háléhoz tudjuk viszonyítani. Az *Elemek* mozgása által leírt pályagörbék megismételhetővé, újra lejátszhatóvá válnak. Ez a hálórendszer biztosítja, hogy ugyanazt az Elemkészletet a játékmenet dinamikus sodrásában többféle módon és sorrendben megtapasztalhassuk.

Az összehasonlíthatóság által a modell felvázolhatóvá tesz egy-egy játékmenet során feltételezett dinamikus érzelmi rendszert, vagyis az adott játék feltételezett esztétikai tapasztalatának mély alapját és annak forogatókönyveit.



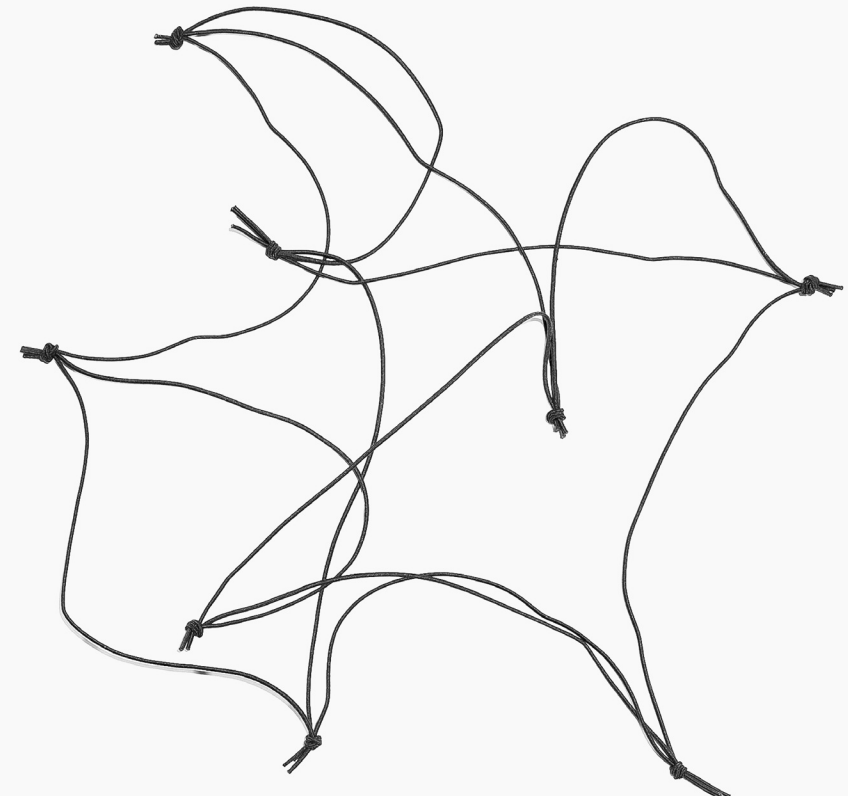
3. kép B

Statikus vs. dinamikus**Mi van, ha a játéktér statikus, vagy ha dinamikus?**

Térkísérleteim mindegyikéről megállapítható, hogy a „játékban levés” általános tartalmi jegyeit magán hordja, de ezeknek a tereknek az alakíthatósága, minősége változó. A kísérletekben használt különféle anyagok és féltermékek fizikai tulajdonságai a tér változtathatóságát nagyban befolyásolták.

A téri szituációk építéséhez többnyire gumit, fém huzalt; fém, műanyag, szilikon csövet és fa rudat használtam. Ezek közül a legrugalmasabb anyagom a gumi volt, amellyel például olyan teret hoztam létre, amely a nyúlásból adódóan lehetővé teszi, hogy úgy fixáljunk pontokat a térben, hogy egy pont mozgása közvetlenül ne befolyásolja a rendszer többi pontjának mozgását. Ezáltal azt tapasztalhatjuk, hogy egy pont fixen tartásához hány irányból kell azt húzni, illetve, ha elengedünk egy pontot, az milyen mozgást végez, és milyen lendületet ad a rendszernek. Ez a kísérleteim legszabadabban és legnehezebben alakítható tere volt (Isd. 4. kép). Ahhoz, hogy ez a tér ne essen össze, folyamatosan az összes pontból és irányból húzni kellett. Nem volt elég hozzá a két kezem és lábam, hogy ezt megtegyem... Sosem volt szabályos, viszonyítható vagy megismételhető az általam feszített tér, vagy annak mozgása. Mindezek ellenére szerettem vele „játszani”, mert ahányszor elővettem, mindig a macskabölcső játék jutott eszembe. Ebben a játékban egy végtelenített gumiszalaggal két játékos játszik: az egyik a kezére fonja a gumit, majd az ujjaival kifeszített teret átnyújtja játékos társának, a másik játékos pedig a zsinór találkozási pontjainál megfogja ezt a rendszert, és ahogy átveszi, egy másik alakzattá formálja. Ez a kölcsönös, oda-vissza működő szabad téralakítás volt az, ami megfogott ebben a játékban.

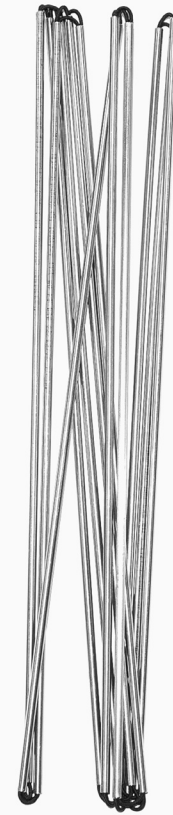
4. kép



Ennél sokkal merevebb az a struktúra, amelyben a csomópontok rugalmas anyagból állnak, de az azokat összekötő szakaszok merevek. Ennek a térnek a bemozgatásában azt volt jó megtapasztalni, hogy ahhoz, hogy ezt a teret egyedül kifeszítsem, nem volt szükség az összes kezemre és lábamra, elegendő volt két ideális pontot a rendszeren belül megfogni, hogy irányítani tudjam azt (Isd. 5. kép). Ez részben arra hasonlított, mint amikor marionett bábukat irányítanak. Néhány jól átgondolt pont megragadása az egész rendszert képes változatosan, és megismételhetően mozgatni.

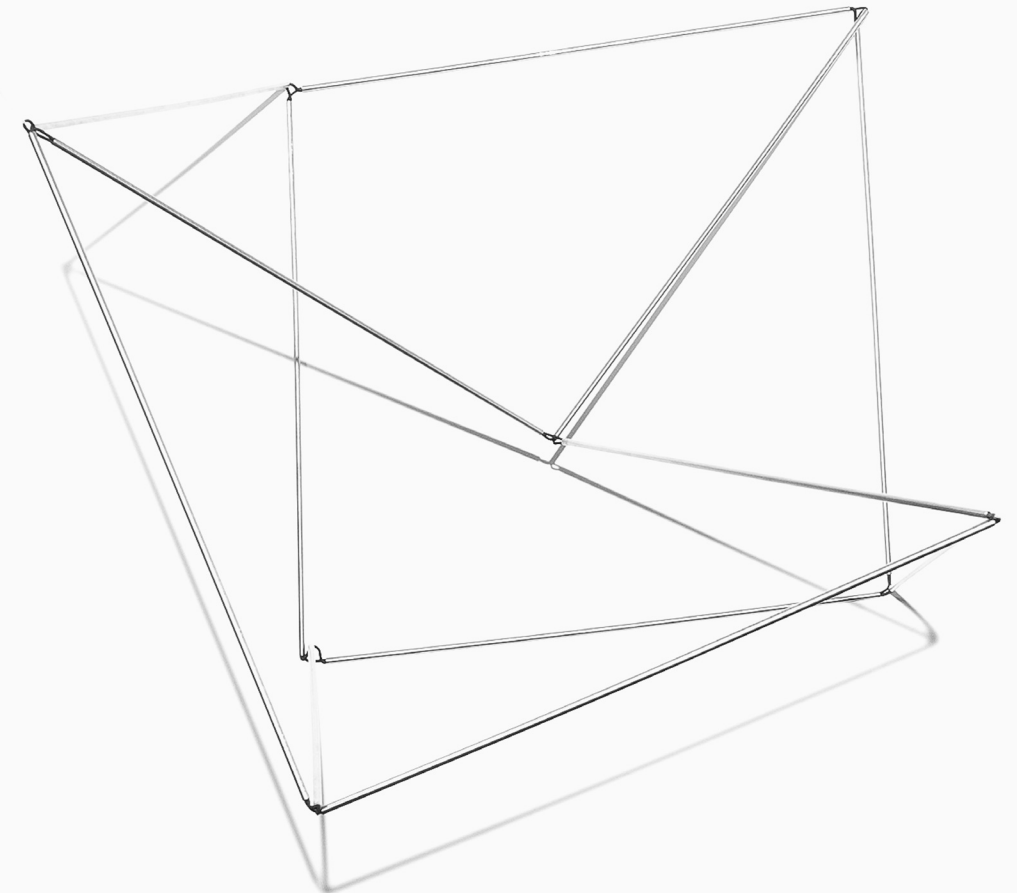
Kipróbáltam olyan megoldásokat is, amelyekben egy-egy csomópont merev volt – állandó szöget tartott – egy rendszeren belül, a többi pedig rugalmas maradt. Azt tapasztaltam, hogy bármilyen bonyolult is a rendszer, bármennyi pont lehet rugalmas, ha a jól kiválasztott pontok merevek, akkor a mozgások száma nagyon lecsökken. Ezek a terek nagyon korlátozott és irányított mozgást tettek csak lehetővé.

Kísérleteim megerősítették abban, hogy a „játékban levés” modellje képes kinyitni egy holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti perspektívát, amellyel árnyaltabban szemlélhetjük az inspiráló, valamint a manipulatív játékrendszereket is (Isd. 1.1.2 Tervezőművészeti szerepvállalás, Gamifikáció kora; 1.2.1 Játék tanulmányozása, Kortárs részletesség, Designing for Transformative Play; 2.1.2 Elemek, Motiváció – Indíték – Feszültség; 3.3 Etikai vonatkozások).



5. kép A

5. kép B





5. kép C

— 3.2 Műleírás

A gamifikáció korában a tervezett játékstruktúrák az élet minden területét behálózzák. Minőségük széles határok között mozog: vannak olyanok, melyek egyes játékosra inspiráló és felhatalmazó módon hatnak, más struktúrák pedig megszállottá és manipulálhatóvá teszik a játékost. Ezeknek a rendszereknek a minősége nagymértékben függ többek között a játékos és az elvont játéktér közötti interakciók, mozgások számától. Mivel ezek tervezett struktúrák, felmerül a kérdés, hogy mekkora a felelőssége ebben a tervezőknek.

Mesterművem erre a kérdésre egy autonóm művel reflektál. Fizikai tárgy révén mutatja meg, hogy bármilyen minőségű struktúrát felépíthetünk egy adott elemkészletből: teljesen merev, mozdíthatatlan tereket, csak néhány interakciót támogató rendszert, vagy akár egy végtelen mozgást biztosító struktúrát is.

A „*játékban levés*” Elemkészlete elvont szinten főleg a játékos érzelmeiből áll, melyek egy kapcsolati hálóba rendeződnek, és ez az állandó tartalmú, de rugalmas mozgást biztosító viszonyrendszer többféle módon, különféle sorrendben válik megtapasztalhatóvá. A „*játékban levés*” érzelmi *Elem*inek összehangolt és változatos mozgása az, amely a minőségi „*játékban levés*” esszenciája, esztétikai tapasztalata.

*Mesterművem*ben ez az elvont tér fizikai csomópontokból és az azokat összekötő szakaszokból épül fel. Műtárgyam a minőségi „*játékban levést*” hangsúlyozza, olyan rendszereket, melyek a játékosnak nyitott, építhető, mégis merev struktúrában belül végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást biztosítanak.

Ezzel a példával felhívja a figyelmet arra, hogy tervezőművészként nagyobb a felelősségünk a játékot keretező struktúra meghatározásában, mint azt korábban gondoltuk.

Mesterművem formailag a XX. század végi és a XXI. századi azon szobrászati személetbe illeszthető, melyek a negatív térnek és a pályagörbéknek a térformálásban betöltött szerepét hangsúlyozzák.¹⁶⁷ Kritikai és kísérleti attitűdben a *Ludic Conceptualism*-hoz állnak közel, melyben Hui-zinga kulturális játéktézise kritikai mintául szolgált a művészek számára játékos kísérleteikben.¹⁶⁸

3.2.1 Rigid és dinamikus struktúrák

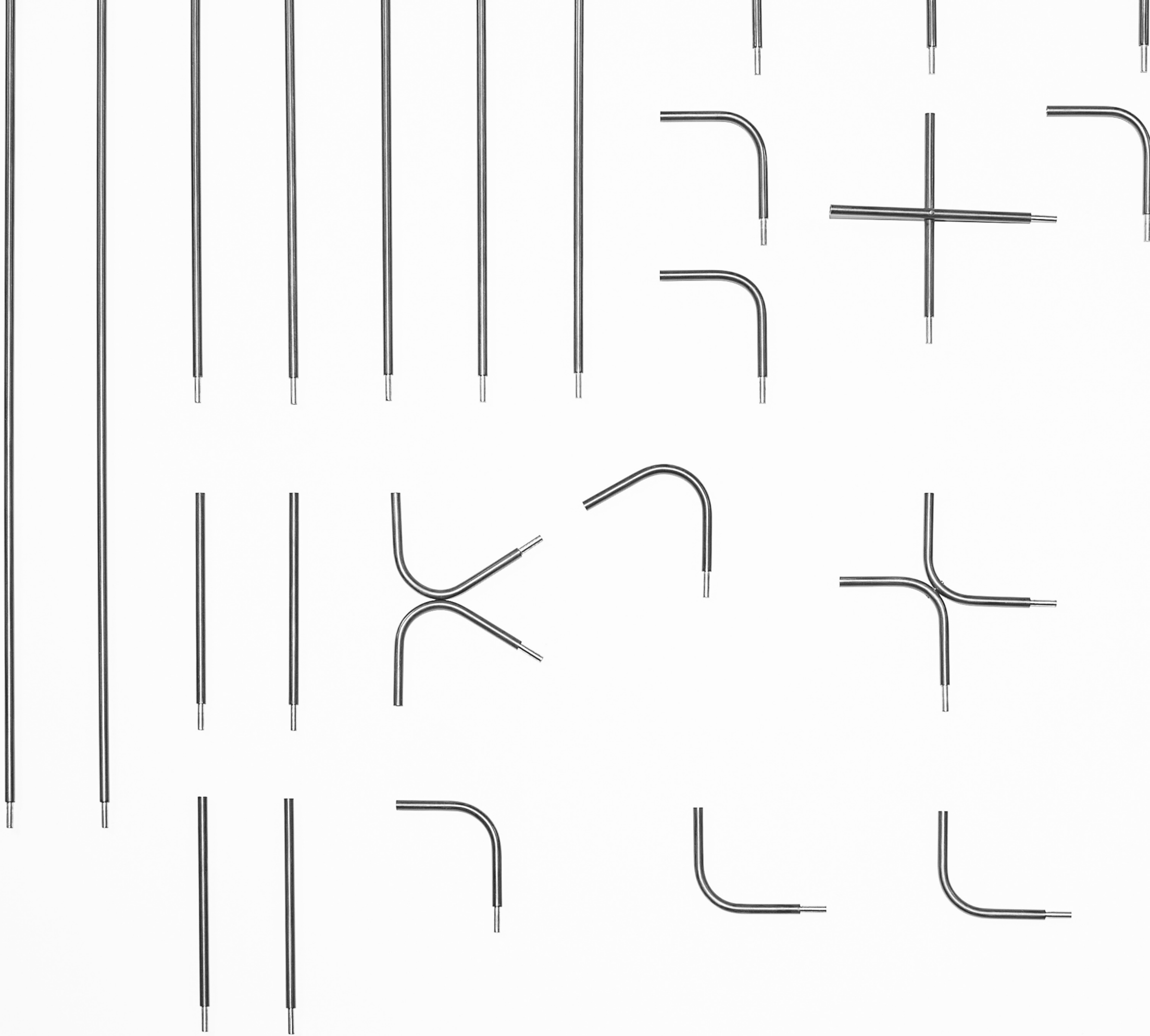
Kísérleteim átmenetet képeztek a fogalmi-logikai gondolkodás és a művészeti gyakorlat között. Ezekben a legtöbb struktúra olyan csomópontok (pont) és szakaszok (vonal) közötti kapcsolatokból épült fel, melyek rugalmasak, bármely irányba elhajolhatnak, ezért ezek önmagukban nagyon instabilak. Mozgásuk irányát és minőségét csak a pontot és vonalat körülvevő struktúra határozza meg (Izd. 1. kép, 2. kép, 3. kép, 5. kép).

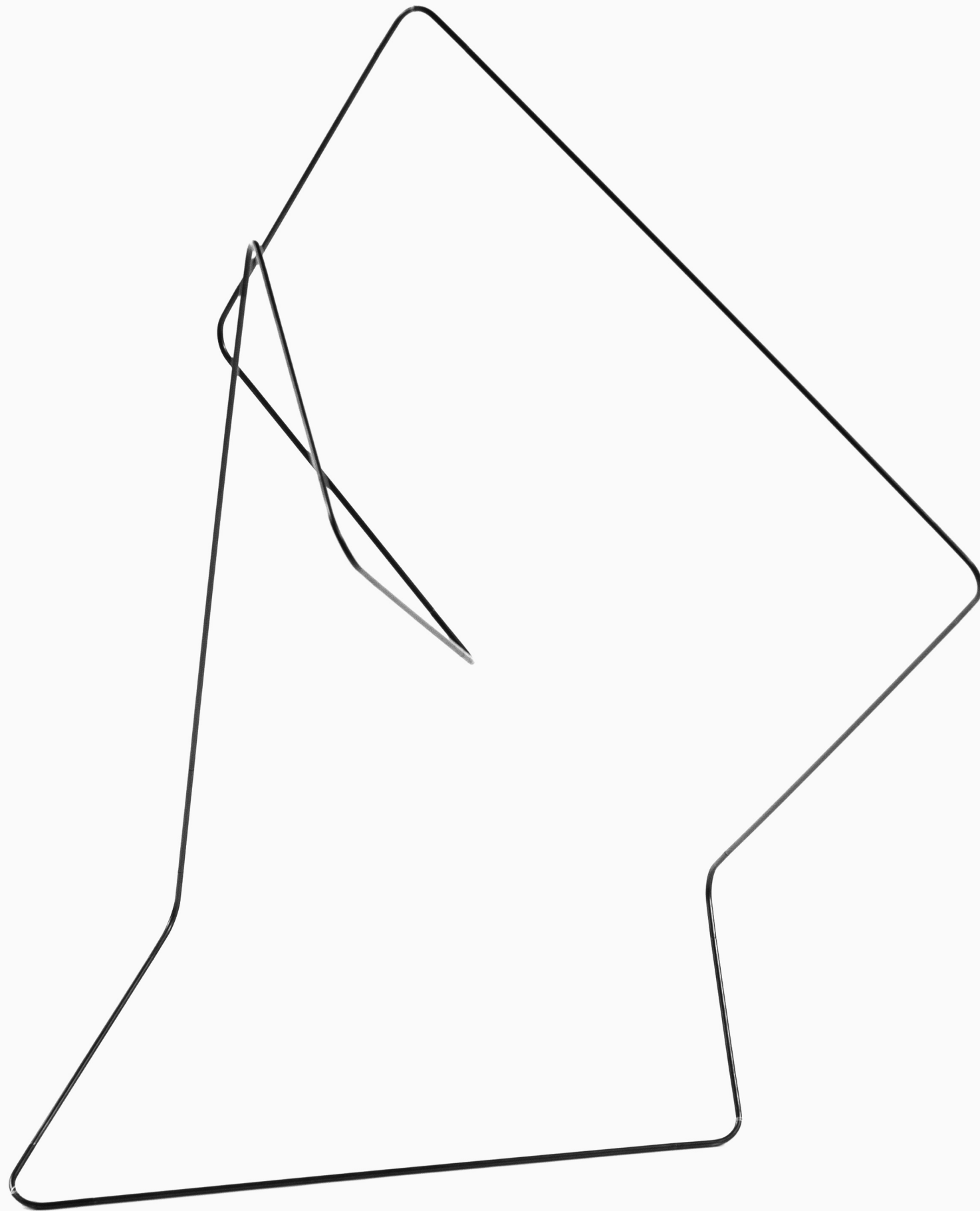
A műtárgy esetében szem előtt tartottam, hogy a csomópont mozgása önmagában – struktúra nélkül – is konkrét legyen. A csomópontok anyaga vas, egymáshoz kapcsolhatóságukat és szétszedhetőségüket mágnesek biztosítják. Az elemek találkozási pontjaiknál, tengelyre merőlegesen, végtelenszer körbeforgathatóak, ennek köszönhetően ugyanaz az elemkészlet akár rigid vagy dinamikus tér megépítésére is lehetőséget ad. Ezek nagyon merev csomópontok, mégis alkalmasak dinamikus terek létrehozására, számtalan kompozíció megépítésére, egy kompozícióban belül számos mozgás biztosítására. Az így megépített aktivitások újra és újra lejátszhatók, megismételhetők.¹

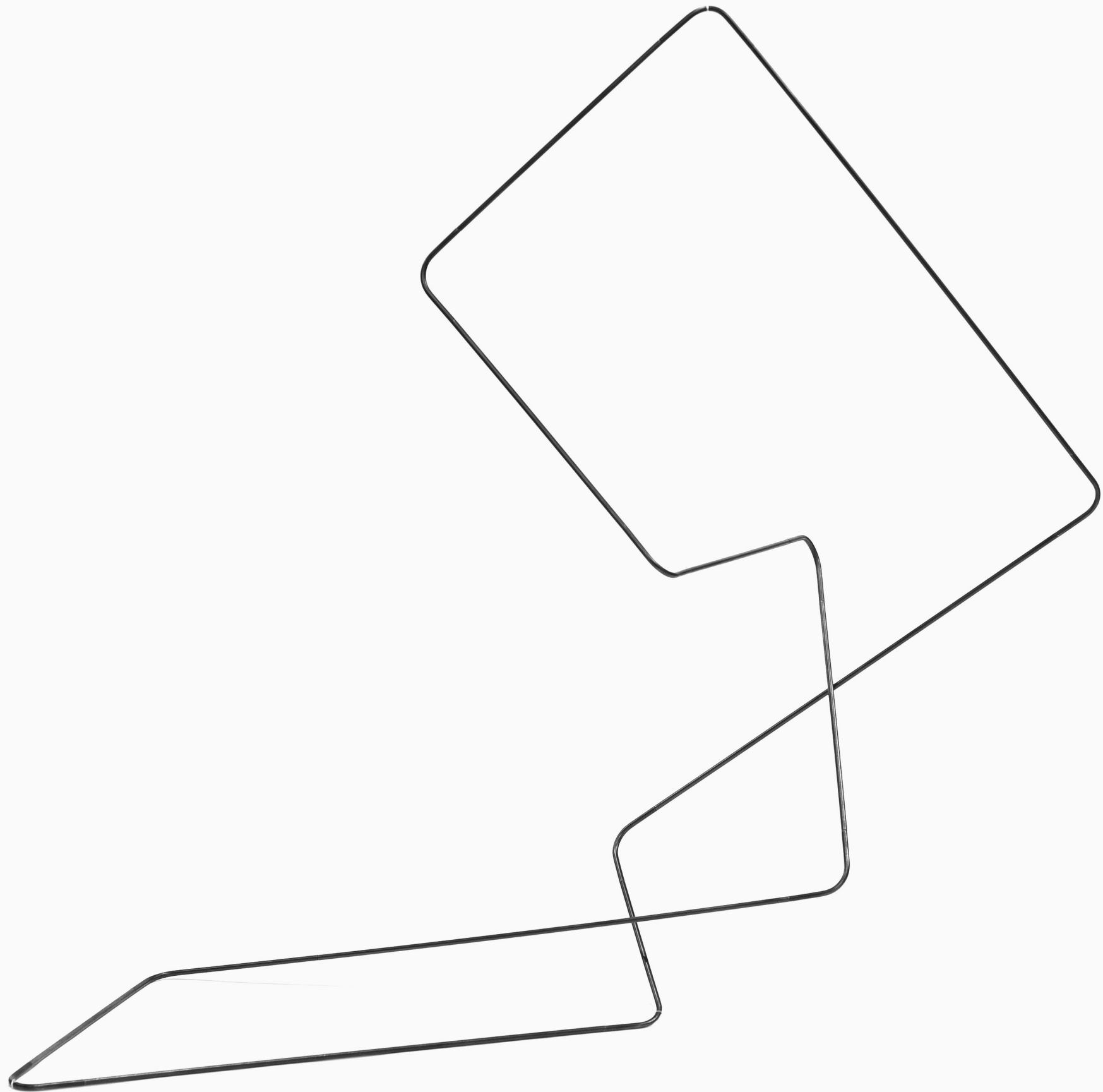
¹⁶⁷ Chau, 2017; Weibel, 2021

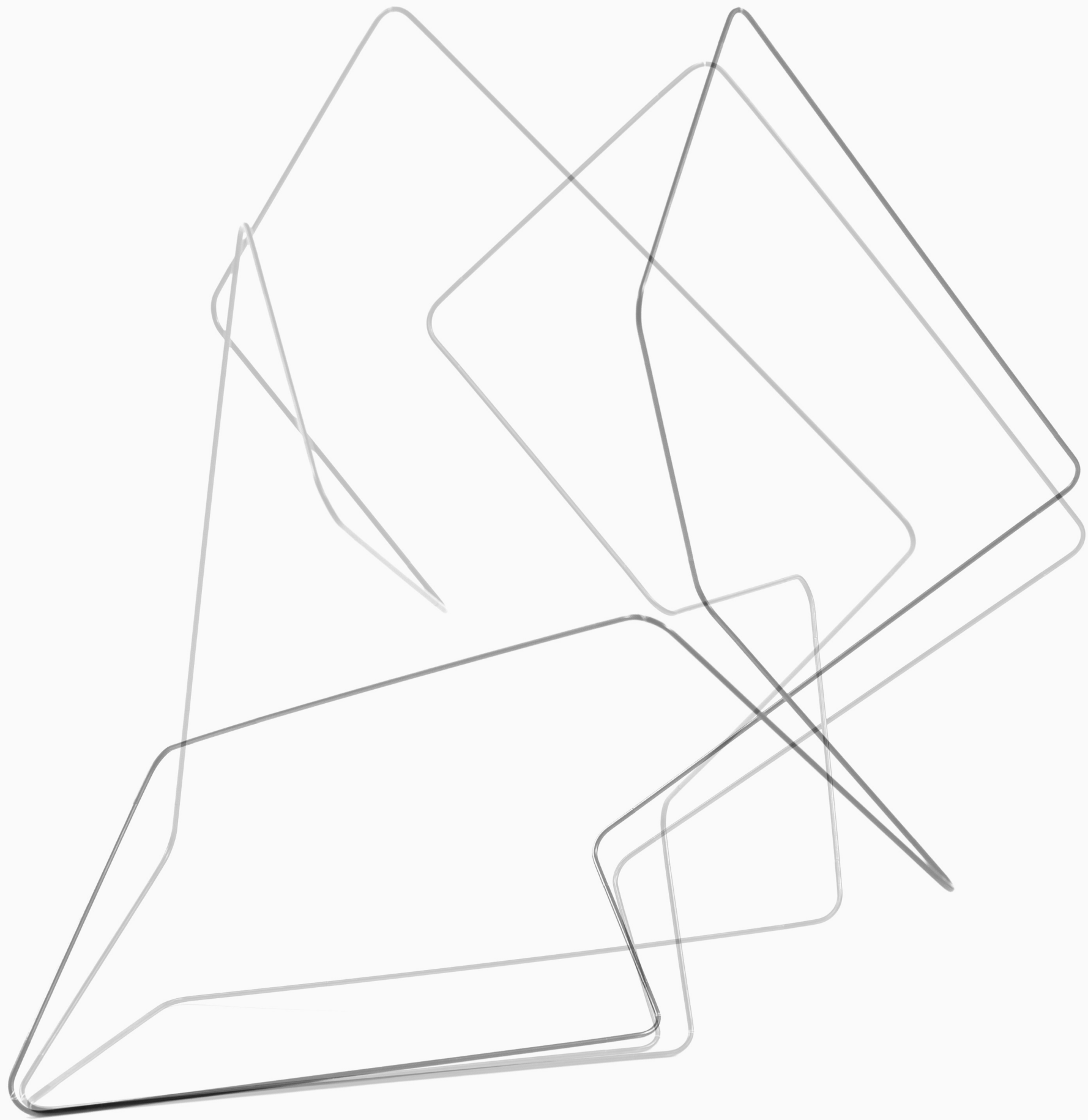
¹⁶⁸ Schoenberger, 2017

¹ A műtárgyról mozgáskísérleteket Izd.: <https://veronikaszalai.com/2023/03/15/movement-experiments/> (2023.04.15.)









Kompozíció

A kompozíció azokat a tereket foglalja magába, melyeket a műtárgy elemkészletéből építtek fel. A készlet alapvetően ívekből és egyenesekből áll (Isd. 6. kép). Ezek az elemek számtalan struktúrává, térbeli vonallá állíthatók össze. Egy megkomponált vonal mozgásra képes. A vonal mozgása által leírt pályagörbék, és az így megrajzolt tér az, melyet műtárgyammal hangsúlyozni szeretnék. Az objektum lehet statikus vagy dinamikus rendszer, nyugalmi helyzet, vagy túlfeszített kompozíció is, mely a feszítés hatására darabjaira esik szét.

A disszertációban egy kompozíciót mutatok be azért, hogy láthatóvá váljon az objektum formájának változása, pályagörbéje a mozgás hatására (Isd. 7. kép, 8. kép, 9. kép, 10. kép, 11. kép, 12. kép).

Lépték

A „*játékban levés*” modelljének humánspecifikus megközelítése miatt a műtárgy léptéke az emberi testhez, az emberi kézhez igazodik (Isd. 1.3 *Megküzdési stratégia*, 1.3.2 „*Széleken játszani*”). A „*játékban levés*” tere ugyanis a játékos jelenléte nélkül értelmezhetetlen és összeesik (Isd. 2.1.2 *Elemek*).

A tárgyat felépítő elemkészlet mérete 6 mm-nek az x szerese. Például egyik meghajtott íveim mérete egy 60x60 mm-es négyzetbe illeszthető. Ez a 6 mm a kompozícióim „vonaltvastagságának” felel meg. Ez a vonal 6x6x6 mm-es mozaikok mentén felosztott térben tekereg. Ez az a háló, melyet már sokszor említettem – például a *Játéktér és idő* valamint *Kísérletek* részben –, és amely lehetővé teszi, hogy az elemek viszonyának változása és mozgása követhető legyen.

A lehetséges kompozíciók méreteinek korlátokat állítottam. Például fontos volt számomra, hogy az objektum minden eleme körülbelül egy méter távolságból látható legyen, mert ezt a tárgyat az emberi kéz irányítja. A bábozó körülbelül egy méterre tud eltávolodni a tárgytól akkor, ha közvetlenül az elemeit fogja, és kezével irányítja a mű mozgását (Isd. 11. kép).

Anyag

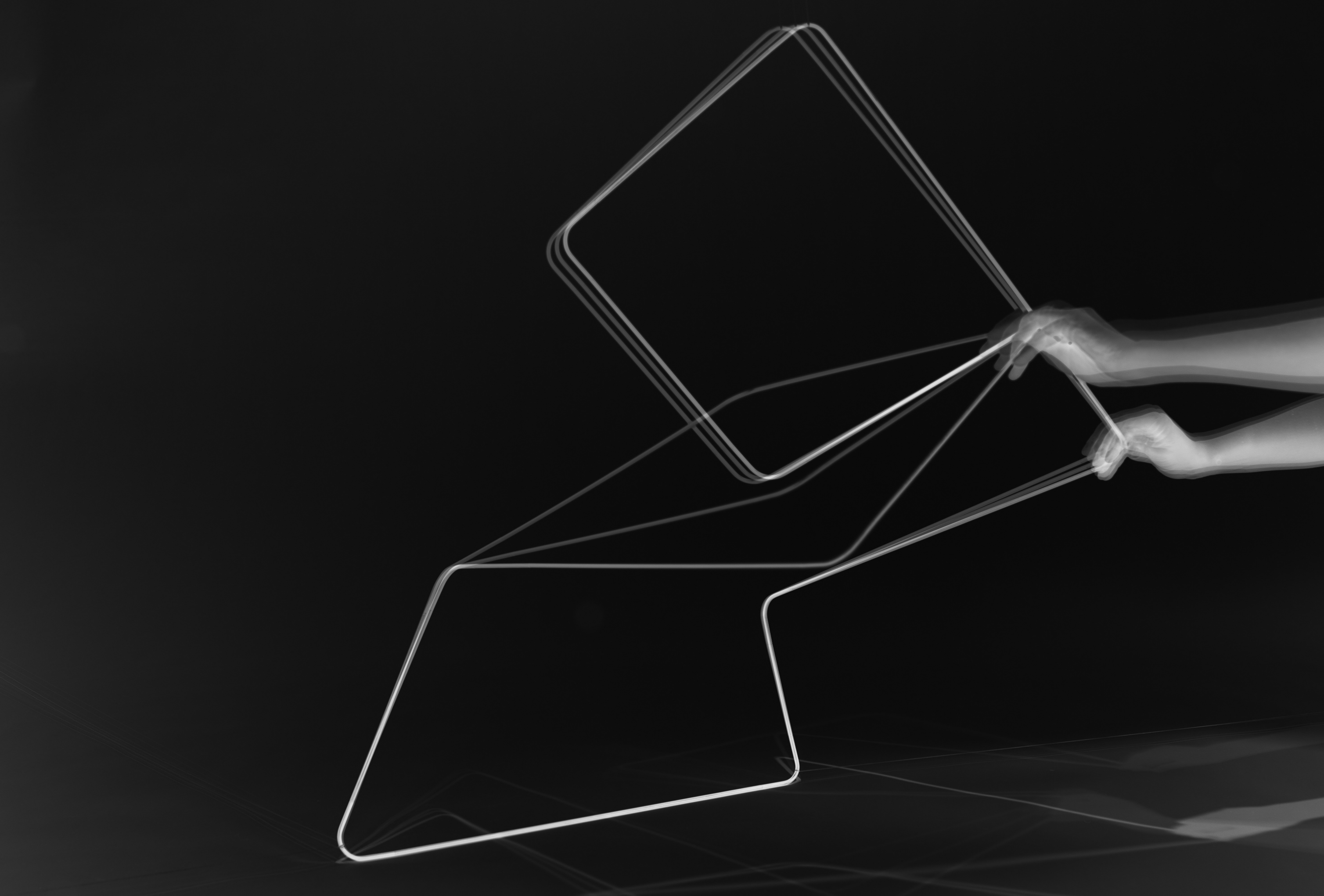
A műtárgy anyagának kiválasztásánál három fontos szempontot kellett összeegyeztetnem: a súlyt, a formát, és a színt.

A felhasznált anyagaim ezért vörösréz, vas és mágnes voltak. Az anyagok súlya és a mérete az emberi kéz léptékéhez, valamint a mágnes teherbírásához igazodik.

A forma kialakításában fontos volt számomra, hogy egy folytonos térbeli rajzolatot – vonalat – jelenítsek meg. Hat milliméter külső átmérőjű vörösréz cső félgyártmányt választottam a kivitelezéshez, mely minden szempontból megfelelt céljaimnak. Ebből a csőből készítettem el a tervezett elemkészletemet. Az elemkészlet szétszedhetősége, építhetősége és mozgathatósága miatt mágneses kapcsolatot alakítottam ki minden elem között. Ettől a tárgy szétszedhető, más kompozícióba összeépíthető, és egy adott kompozíció térben dinamikusan változtatható.

A tárgy színének meghatározásánál is fontos volt, hogy ezzel is egy rajzolatot érzékeltessen, ezért a vörösréz felületet grafitiszürkére patináltam. A szürke térbeli vonal a fehér háttérből kiemelkedik. Ennek a térbeliségnek, az éles és homályos vonalaknak még nagyobb hangsúlyt ad, hogy a tárgyról készült fotók egy részét fordított tónusértékkel mutatom be. Ettől a képen lévő árnyékok látványa is bekapcsolódik a fizikailag megépített struktúrába (Isd. 12. kép).







3.2.2 Lehetőségek és határok

A „játékban levés” modellje a fogalmi-logikai gondolkodás mentén strukturált tartalomból és vizuális művészeti megfogalmazásból áll (Isd. 2. *Játéktól a struktúráig*; 3. *Mestermű*).

Véleményem szerint ennek köszönhetően az 1. fejezetben (*Környezet és kontextus*) megfogalmazott problémák köre – mint például, hogy a játéktanulmányok területe információban túlterhelt, valamint a különböző definíciók és szakkifejezések miatt kommunikációs problémákkal küzd – lecsökken.

A „játékban levés” modelljének vizuális megfogalmazást tervezői és művészeti szempontból is fontosnak tartom. Tervezői szempontból a vizuális, kézzel fogható vázlatok a gyakorlati próbálgatást segítik elő, mellyel könnyebb a következtetések folyamatos megkérdőjelezése és újradefiniálása, így gyorsabban és több nézőpontot egy időben magában foglaló semleges megértést tesznek lehetővé. Művészeti szempontból számomra az a lényege, hogy a „(...) végességben megragadott dolog is nyitva legyen a végtelen felé.”¹⁶⁹ Ez által mások számára olyan struktúrát kínál, mely inspiráló és kisajátítható lehet (Isd. 1.2 *Módszerek, Kortárs részletesség, Designing for Transformative Play*).

A disszertációmban felvázolt modell alaputatason, valamint megélt tapasztalatokon alapszik. Általános képet nyújt a „játékban levésről”, speciálissá a gyakorlati alkalmazás révén válik, ezzel felvázolhatóvá tehet a jövőben bármely játékmenet során feltételezett dinamikus *Elemrendszer*t.

— 3.3 Etikai vonatkozások

„A (...) különböző típusú játéktechnikák másképp hajtanak minket előre: egyesek inspiráló és felhatalmazó módon, míg mások manipulatív és megszállott módon.”¹⁷⁰

A 2.1.2 *Elemek, Motivációk – Indíték – Feszültség* részben kiemeltem, hogy egy tervező által létrehozott bármilyen incentív érték, vagy a kulturális hatások által létrehozott másodlagos megerősítők a tanulás által képesek módosítani a játékos elsődleges megerősítéseit, akár olyan irányba is, amely nem az egyén vagy a faj jövőjét, fennmaradását szolgálja. Ez az összefüggés különösen fontos a gamifikáció korában, amikor az élet szinte minden területére játékmechanizmusok kerülnek másodlagos motivációk céljából. Ezek között a megerősítők között vannak olyanok, melyek egyes játékosra inspiráló és felhatalmazó módon hatnak, más struktúrák pedig megszállottá és manipulálhatóvá teszik a játékost.

Ezzel a megállapítással összefüggésben a függőségről és a tervezői felelősség határaitól osztk meg néhány gondolatot.

Függőség

A függőség „(...) kényszeres sóvárgás valami iránt.”¹⁷¹

2018-ban az Egészségügyi Világszervezet (WHO) felvette az internetes játékszavart (IGD) a betegségek nemzetközi osztályába (ICD-11), hogy diagnosztizálható állapotként szerepeljen benne.¹⁷² Ehhez jelentősen hozzájárult, hogy napjainkban a játékok és egyéb online UX felületek addiktív jellegére gyakrabban hívják fel a figyelmet.¹⁷³ Ezek jelentős része nem természetes játék-alapú rendszer, hanem tudatosan megtervezett addiktív struktúra. Kifejezetten úgy tervezték őket, hogy a cselekvések és a jutalmak láncolata a függőséget segítse elő.¹⁷⁴ Például a *Fortnite Battle Royale*-t a legaddiktívabb játékként tartják számon jelenleg.¹⁷⁵

„A függőség bizonyos értelemben tanulási folyamat eredménye.”¹⁷⁶ Az agy jutalmazó rendszerével van összefüggésben, melynek ingerlése kellemes érzéseket okozhat. „A jutalmazópályák aktivációját többnyire hétköznapi tevékenységek is beindítják.”¹⁷⁷ Azonban, ha egy alapvetően optimális jutalmazó rendszerrel született gyermek túlzott ingerlést kap környezetétől, a fokozott ingerlés következtében nem érzi majd elegendőnek a természetes örömforrásokat.¹⁷⁸

Véleményem szerint a minket körülvevő tervezett addiktív struktúrák által „minden eszközünk megvan arra, hogy függőségre kevésbé hajlamos gyerekekből is szenvedélybetegségekre fogékony kamaszokat és felnőtteket neveljünk (...)”.¹⁷⁹

171 Atkinson, Hilgard, 2005, 384. oldal

172 Forrás: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> (2023.04.10.)

173 Forrás: <https://gamequitters.com/why-are-some-games-more-addictive/> (2023.04.10.)

174 Forrás: https://www.youtube.com/watch?v=4DE_4HUX94E (2023.04.10.)

175 Forrás: <https://www.caron.org/blog/fortnite-may-be-as-addictive-as-heroin> (2023.04.10.)

176 Dr. Kapitány-Fövény, 2019, 40. oldal

177 Dr. Kapitány-Fövény, 2019, 37. oldal

178 Dr. Kapitány-Fövény, 2019, 37-41. oldal

179 Dr. Kapitány-Fövény, 2019, 40. oldal

169 Kapitány, Kapitány, 2021, 34. oldal

170 Yu-Kai, 2015 – a szerző fordítása –

Felelősség

2004-ben Zimmerman-ék a tervezői felelősség kérdését a tervezett játékrendszerek kialakításával kapcsolatban a következőképpen fogalmazták meg: „A kihívás (...) az, hogy a játékélményt nem közvetlenül a játéktervező hozza létre. Ehelyett a játék egy felbukkanó tulajdonsága, amely a játékból ered, ahogy a játékos kapcsolatba kerül a rendszerekkel. A játéktervező létrehoz egy szabályrendszert, amelyet a játékosok laknak, felfedeznek és manipulálnak (...). A játéktervező csak közvetve tervezi a játékosok élményét azáltal, hogy közvetlenül megtervezi a szabályokat.”¹⁸⁰

A tervezők ezen megfogalmazás szerint tudatában vannak annak, hogy soha nem a tényleges játékélményt tervezik, csak azt a keretet, amelyben az élmény megtörténik.¹⁸¹

Ez a fajta tervezői szerepvállalás azonban már nem elégséges a gamifikáció korában, amikor az élet szinte minden területére tervezett játékmechanizmusok kerülnek (Isd. 1.1.2 Tervezőművészeti szerepvállalás, Gamifikáció kora; 2.1.2 Elemek, Motiváció – Indíték – Feszültség, Érzelmek – Érzelmi elköteleződés). Például Deterding hangos kritikát fogalmazott meg a gamifikációval kapcsolatban, hangsúlyozva, hogy a játékos elkötelezettségét és a játék belső motivációit gyakran figyelmen kívül hagyják a tervezés során.¹⁸²

A játék-alapú aktivitások, valamint a „játékban levés” struktúráinak alaposabb feltárásával lehetőséget teremthetünk arra, hogy a játékos élményét, elköteleződését és motivációit egy összetett rendszerben vizsgáljuk, ezzel egy szélesebb és kritikusabb perspektívában láthatjuk egy adott játék játékosra tett potenciális hatásait.

180 Salen, Zimmerman, 2004, 316. oldal – a szerző fordítása –

181 Walz, 2010, 30. oldal

182 Deterding, 2011

Konklúzió

A „*játékban levés*” modelljének célja egy nyílt végű, holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti perspektíva nyitása.

A „*játékban levés*” tartalmát a fogalmi-logikai gondolkodás mentén strukturáltam (Isd. 2. *Játéktól a struktúráig*). A fogalmi-logikai gondolkodás azonban a „*játékban levés*” esszenciájának, esztétikai tapasztalatának megragadását nem teszi lehetővé. *Mesterművem* ezért ennek a tapasztalatnak, dinamikának a sűrített művészeti megfogalmazása. Műtárgyammal egy nyitott, építhető, mégis merev struktúrában belül végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást hangsúlyozok.

A disszertációmban felvázolt modell alapkutatáson, valamint megélt tapasztalatokon alapszik. Általános képet nyújt a minőségi „*játékban levésről*”, speciálissá a gyakorlati alkalmazás révén válik, ezzel felvázolhatóvá tehet a jövőben bármely játékmenet során feltételezett dinamikus elemrendszert. Ez a modell elősegítheti, hogy a kutatási területek és a játékosok nézőpontja összefonódjon, az elméleti eredményeket a holisztikus tervezői gyakorlatban nagyobb mértékben hasznosítani lehessen, vagy éppen fordítva: a holisztikus tervezői gyakorlat jelentős mértékben hozzájárulhat a nézőpontok kreatív feltárásához és az elméletek gazdagodásához is.

Irodalomjegyzék

- Aarseth, E.** : *Just Games*, Forrás: <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames> (2020.12.05.)
- Ambrus, L.** (2019): Forrás: <https://osszkep.hu/2019/06/a-jatekelmelet-szuletേശerol-hogyan-szorította-neumann-janos-preciz-keretek-koze-a-legszabadabb-emberi-teve-kenyseget-a-jatekot/> (2022.12.04.)
- Atkinson, C. R.; Hilgard, E.** (2005): *Pszichológia*, Harmadik átdolgozott kiadás, Osiris Kiadó, Budapest
- Avedon, E. M.** (1971): *The Structural Elements of Games*, In *The Study of Games*, Eds.: Avedon, E. M., Sutton-Smith, B., New York
- Back, J.; Segura, M. E.; Waern, A.** (2017): *Designing for transformative play*, In *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 24 (3), 1-28
Forrás: https://www.researchgate.net/publication/316565363_Designing_for_Transformative_Play (2022. 12. 26.)
- Balatincz, M.** (2017): *Johan Huizinga Játékkonceptiója a Modern Játékelméletek Tükrében*
Forrás: <https://www.scribd.com/document/346432006/Johan-Huizinga-Jatekkonceptioja-a-Modern-Jatekelmeletek-Tukreben> (2020.12.05.)
- Bateman, C.** (2016): *The Aesthetic Motives of Play*, In *Emotion in Games, Theory and Praxis*, Eds.: Smith, P. K., Roopnarine L. J., Cambridge University Press, Cambridge
- Beresin, A.; Brown, F.; Patte, M. M.** (2018): Brian Sutton-Smith's Views on Play, In *The Cambridge Handbook of Play, Developmental and Disciplinary Perspectives*, Eds.: Smith, P. K., Roopnarine L. J., Cambridge University Press, Cambridge
- Burghardt, M. G.; Pellis, M. S.** (2018): New Directions in Studying the Evolution of Play, , In *The Cambridge Handbook of Play, Developmental and Disciplinary Perspectives*, Eds.: Smith, P. K., Roopnarine L. J., Cambridge University Press, Cambridge
- Caillois, R.** (1958): *Man, Play and Games*, Translate.: Barash. M., Urbana and Chicago: University of Illinois Press, Champaign, 2001.
- Camerer, F. C.** (2003): *Behavioral Game Theory: Experiments* In *Strategic Interaction*, Princeton University Press, Princeton
- Chau, C.** (2017): *Movement, Time, Technology, and Art*, Springer Nature, Singapore
- Millar, S.**(1968): *Játépszichológia*, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, Budapest
- Cole, M.; Cole, S. R.** (2006): *Fejlődéslélektan*, Osiris, Budapest
- Csikszentmihályi, M.** (1997): *Flow – Az áramlat: A tökéletes élmény pszichológiája*, Ford.: Legédy Sz. E., Akadémiai, Budapest
- Deterding, S.** (2011): *Getting Gamification right*, Google TechTalks, Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=7ZGCPap7GkY> (2023.02.10.)
- Duncan, P.** (2015): *Pigs, planes, and Play-Doh: Children's perspectives on play revealed through their drawings*, In *American Journal of Play*, 8 (1), The Strong, New York
- Fox, S. L.** (2020): Forrás: <https://francisalys.com/childrens-game-23-step-on-a-crack/> (2022. 12. 28.)
- Frasca, G.** (2004): *Ludológia: A reprezentációtól a szimulációig*. Forrás: http://acta.bibl.u-szeged.hu/8721/1/foszszilia_2004_3_123-131.pdf (2022.10.05.)
- Frasca, G.** (2007): *Play the Message, Play, Game and Video-game Rhetoric*, Ph.D. Dissertation, IT University of Copenhagen, Copenhagen
- Gamradt, J.; Staples, C.** (1994): *My school and me: Children's drawings*, In *postmodern educational research and evaluation*, Visual Arts Research, 20 (1), University of Illinois Press, Illinois
- Gombrich, E. H.** (1998): *Freud esztétikája*, In Bókay A. – Erős F. Szerk.: *Pszichológia és irodalomtudomány*, Filum, Budapest
- Henricks, S. T.** (2015): *Play as Experience*, in *American Journal of Play*, 8 (1), The Strong, New York
- Henricks, S. T.** (2020): *Play Studies, A Brief History*, In *American Journal of Play*, 12 (2), The Strong, New York
- Huizinga, J.** (1944): *Homo ludens. Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására*, Athenaeum, Budapest
- Huizinga, J.** (1949): *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan, London
- Jagoda, P.** (2020): *Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*, University of Chicago Press, Chicago
- Johnson, E. J., Dong, I. P.** (2018): *Methods of Studying Play*, In *The Cambridge Handbook of Play, Developmental and Disciplinary Perspectives*, Eds.: Smith, P. K., Roopnarine L. J., Cambridge University Press, Cambridge
- Jonas, W.** (1999): *On the Foundations of a "Science of the Artificial"*
Forrás: https://www.academia.edu/430860/On_the_Foundations_of_a_Science_of_the_Artificial (2023.01.12.)
- Dr. Kapitány-Fövény, M.**(2019): *Ezerarcú függőség - Felismerés és felépülés*, HVG Könyvek kiadó, Budapest
- Kapitány, Á.; Kapitány, G.** (2021): *A szimbolizáció, Hogyan cselekszünk szimbólumokkal?*, Ventus Commerce, Budapest
- Mérei, F., V-Binét, Á.** (1985): *Gyermeklélektan*, Hatodik kiadás, Gondolat, Budapest
- Mérő, L.** (1996): *Mindenki másképp egyforma*, A játék-elmélet és a racionalitás pszichológiája. Tercium, Budapest
- Neumann, V. J.; Morgenstern, O.** (1944): *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press, Princeton
- Otzen, T.** (2015): *Immersion and Flow: Ingredients for gameplay*
Forrás: https://www.researchgate.net/publication/281627226_Immersion_and_Flow_Ingredients_for_gameplay (2022.12.06.)
- Oxman, N.** (2016): *Age of Entanglement*
Forrás: <https://jods.mitpress.mit.edu/pub/ageofentanglement/release/1> (2020.12.08.)
- Pacherie, E.** (2006): *Toward a dynamic theory of intentions*, In *Does consciousness cause behavior?* Eds.: Pockett S, Banks WP, Gallagher S MIT Press, Cambridge
- Pacherie, E; Mylopoulos, M.** (2019): *Intentions: The dynamic hierarchical model revisited*, In *WIREs Cognitive Science*, 10 (2), e1481
- Redaelli, C.; Riva, G.** (2011): *Flow for Presence Questionnaire*
Forrás: https://www.researchgate.net/publication/278706741_Flow_for_Presence_Questionnaire (2020.10.15.)
- Ryan, R. M.; Deci, E. L.** (2017): *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*, The Guilford Press, New York
- Salen, K., Zimmerman, E.** (2004): *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge
- Smith, P., Takhvar, M., Gore, N., Vollstedt, R.** (1985): *Play in young children: Problems of definition, categorization, and measurement*, *Early Child Development and Care*, 19
- Smith, K. P.; Roopnarine L. J.** (2018): *The Cambridge Handbook of Play*, Developmental and Disciplinary Perspectives, Cambridge University Press, Cambridge, Cambridge
- Schoenberger, T. J.** (2017): *Ludic Conceptualism: Art and Play in the Netherlands, 1959 to 1975*, CUNY Academic Works, New York
- Sutton-Smith, B.** (1997): *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge 2001.
- Sutton-Smith, B.** (1999): *Evolving a consilience of play definitions: Playfully*, In S. Reifel (Ed.), *Play contexts revisited: Play and culture studies*, CT: Albex, Stamford
- Upton, B.** (2015): *The Aesthetic of play*, The MIT Press, Cambridge
- Vadeboncoeur, A. J.; Göncü, A.** (2018): *Playing and Imagining across the Life Course*, A Sociocultural Perspective, In *The Cambridge Handbook of Play, Developmental and Disciplinary Perspectives*, Eds.: Smith, P. K., Roopnarine L. J., Cambridge University Press, Cambridge
- Valk, de, L. C. T.** (2015): *Designing for open-ended play*, Technische Universiteit Eindhoven
- Walz, P. S.** (2010): *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*, ETC Press
- No Pain, No Game Exhibition Tour*, 2014-2017
Forrás: <https://www.fursr.com/about/no-pain-no-game-exhibition-tour> (2023.02.10.)
- Weibel, P.** (2021): *Negative Space: Trajectories of Sculpture in the 20th and 21st Centuries*, MIT Press, Cambridge
- Yu-kai, C.** (2015): *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*, Createspace
Forrás: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/> (2022.12.10.)
- „**Step on a Crack**” videó forrás: <https://francisalys.com/childrens-game-23-step-on-a-crack/> (2022. 12. 28.)
Forrás: https://www.youtube.com/watch?v=4DE_4HUX94E (2023.04.10.)
Forrás: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> (2023.04.10.)
Forrás: <https://gamequitters.com/why-are-some-games-more-addictive/> (2023.04.10.)
Forrás: <https://www.caron.org/blog/fortnite-may-be-as-addictive-as-heroin> (2023.04.10.)
- A Mesterművet közvetlenül megelőző munkám:
Szalai, V. (2019-2021): *Kubus 2.0 – Játék valós és virtuális mintázatokkal*
Forrás: <https://veronikaszalai.com/game/> (2023.04.15.)

Mellékletek

Köszönet

Köszönettel tartozom családomnak, barátaimnak, tanárainknak, kollégáimnak és diákjaimnak azért, mert közöttük sokszor megtapasztalhattam, hogy egy fontos „játékban vagyok”.

A témavezetőimnek:

Koós Pál egyetemi tanár, Illés Anikó PhD habil. egyetemi docens

A szakmai támogatásért:

Sellyei Tamás Ottó – tervezőgrafikus művész

Horváth Attila – tördelés

Popella Dóra – látványterv

Szűcs László – fotó

Lénárt Marcell Bálint – fordítás

Szeghy Ágnes – stilisztika

A baráti és szakmai támogatásért:

Pais Panna (designer), Veres Éva (ötvös),

Veres Márton Vitéz (szobrász), Bonyhádi Károly (tervezőgrafikus)

Külön köszönet:

Szalai Géza, Szládovics Irén, Losonci Gábor,

Estu Klára, Losonci Ildikó, Szalai Levente,

Losonci Réka, Losonci Luca

Eredetiségi nyilatkozat

Alulírott Szalai Veronika, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola doktorjelöltje kijelentem, hogy a *Játék-alapú aktivitások, Mit jelent játékban lenni a játészó számára?* című doktori értekezésem saját művem, abban a megadott forrásokat használtam fel. Minden olyan részt, amelyet szó szerint vagy azonos tartalommal, de átfogalmazva más forrásból átvettem, egyértelműen, a forrás megadásával megjelöltem. Kijelentem továbbá, hogy a disszertációt saját szellemi alkotásomként, kizárólag a fenti egyetemhez nyújtom be.

Budapest, 2023. 04. 20.

Aláírás