

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?

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

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 ezrekre 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.

„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.”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 forogatókönyveit 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 struktúrán 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