

TÖTSZEGI TEKLA

## JÁTÉK ÉS ÍRÁSBELISÉG

■ Romániában a mindennapi beszédben, illetve az alkalmazott néprajz különböző területein folyó diskurzus napjainkig hangsúlyos motívuma az a néprajzi kutatások korai időszakát meghatározó vélekedés, miszerint a társadalmi használatban orális és írásbeliség szétválik, az első a tradicionális kultúrára, míg a második a hivatalos/magaskultúrára jellemző. E szemlélet szerint a folklóralkotás eredeti, érintetlen voltát épp a szóbeli hagyományozás biztosítja. A kurrens néprajzi kutatások egyik fontos területévé vált ugyanakkor annak vizsgálata, hogy milyen szerepe, milyen formái, műfajai jelennek meg az írásbeliségnek a tradicionális közösségek életében, illetve hogy a különféle írott források hogyan épülnek be, milyen hatást gyakorolnak a közösségek kultúrájára.<sup>1</sup>

Az előadás elméleti keretét Paul Zumthor és Jan Assmann tézisei jelentik. Szóbeliség és írásbeliség egymásrahatásának kérdését kutatva Paul Zumthor a szóbeliség három történeti típusát határozza meg. Az elsődleges (*oralité primaire*), a kevert (*oralité mixte*) és a másodlagos szóbeliséget (*oralité secondaire*). Az elsőnek semmilyen kapcsolata nincs az írással, a kevert és másodlagos szóbeliség közös jellemzője az írásbeliséggel való egyidejűsége egy adott társadalmi csoport gyakorlatában. A kevert szóbeliség az írott kultúra egyszerű jelenlétéből adódik, de esetében az írásbeliség hatása részleges, késleltetett. A másodlagos szóbeliség esetében az írás jelenléte meghatározó, a szóbeliség az írás révén alkotja újra önmagát.<sup>2</sup>

Jan Assmann az írás két egymástól gyökeresen eltérő funkcióját különíti el: az emberi emlékezet kiterjesztését szolgáló archiváló, deponatív funkciót, illetve a közzétételt, az emberi hang kiterjesztését támogató performatív funkciót.<sup>3</sup>

A fenti elméleti keretből kiindulva jelen tanulmány azt a folyamatot követi nyomon, amely során a tradicionális gyermekjáték 1. elsődleges kontextusából kikerül, regisztrert vált; 2. visszakerül/bekerülve újból regisztrert vált, s szerves részévé válik a közösségi kultúrának végül 3. eredeti szerepét nem képes már betölteni, megszűnik spontánul működni, s hagyományozása egy specialista feladatává válik, gyakorlata az iskolai keretekre szűkül vissza.

A tanulmány ötletét egy olyan erdélyi, zömmel magyar lakosságú faluban szerzett megfigyelések adták, amelynek közössége a 20. század folyamán épp a tradicionális kultúra több elemének kései továbbélése okán keltette fel a kutatók figyelmét. A különböző generációkhoz tartozó helybeliek mellett a faluban 39 évig tanító, mindvégig a közeli városból ingázó óvónővel is interjút készítettem, illetve felleltároztam személyes szakmai könyvtárának azokat a köteteket, amelyek gyermekjáték-leírásokat tartalmaztak. A hét romániai és öt magyarországi kiadású gyűjteményt bevallása szerint mindvégig forrásként használta. Az 1970-es, 1980-as években megjelent játékgyűjteményekből több megtalálható a helybeliek könyvespolcán is, bár a megkérdezettek egyike sem tanult/tanított/játszott játékot ezekből a kötetekből.

A tradicionális falusi közösségekben gyakorolt különféle játéktevékenységek elsősorban egy-egy korcsoport életében,<sup>4</sup> illetve a különféle rítusokban játszott szerepük kapcsán keltették fel a magyar néprajzkutatók figyelmét.<sup>5</sup>

A magyar szakirodalom a gyermekjátékokat „egy meghatározott életkori csoportnak a természeti és társadalmi környezettel való, minden külső kényszert nélkülöző, nem produktív, ikonikus jellegű, térben és időben szakadatlanul meg-

Készült az Európai Szociális Alap (ESF) társfinanszírozásával, a Babeş-Bolyai Tudományegyetem POSDRU 89/1.5/S/60189 posztdoktori ösztöndíjprogramja keretében.

nyilvánuló akciósorozataként”, „a kultúrával való azonosulásnak, a kulturális adaptációnak, a szocializációnak fizikai és ideológiai objektivációjaként” határozza meg.<sup>6</sup> Egy másik meghatározás a fentiek mellett a játék örömforrás-voltát, illetve szinkretikus jellegét emeli ki. Beszéd-szöveg, ritmus, dallam, mozgás és eszköz szövetként összekapcsolódnak, egyszerre fejezvéni ki az anyagi lét, a szellemi magatartásformák és a társas együttlétre vonatkozó aspektusokat.<sup>7</sup>

A magyar népi gyermekjátékok gyűjtésének igénye – akárcsak a más folklóralkotásoké – a nemzeti tudatosság erősödésével jelentkezik. A 19. század elejétől folyóiratokban, folklórgyűjteményekben nagy számban jelennek meg különféle, változó forrásértéket képviselő gyermekjáték-lejegyzések.

A gyermekjátékok nem csupán mint a nemzeti kultúra megteremtéséhez fontos ősi műveltségelemek bírnak jelentőséggel ebben az időszakban, de az 1868-as népoktatási törvény nyomán gyökeresen átalakuló közoktatás módszertanának is fontos elemei.

A különféle készségek és képességek fejlesztésében, a gyermekek szocializációban játszott szerepe okán a játék felé fokozott figyelem irányul. Friedrich Fröbelnek a játékos foglalkozásokat a nevelés központi elemévé emelő gyermekkert-konceptiója már megjelenésének idején ismert Magyarországon is. A módszer ismertetése és kritikája egyaránt megjelenik a néptanítók szakmai fórumának, a *Néptanítók Lapjának* hasábjain.<sup>8</sup>

A gyermekjátékok gyűjtésének, iskolai hasznosításának kérdése a korszak szakmai és sajtódiskurzusában egyaránt jelen van. A *Vasárnapi Újság* egy közel ötven, az iskolában zömmel tiltott játékot felsoroló 1802-es iskolai jegyzőkönyvrészlet közlése kapcsán mutat rá a játékok fontosságára.<sup>9</sup> Az első népiskolai módszertani munkák kidolgozója, Kiss Áron 1883-ban az Országos Tanítógyűlésen nagyszabású gyermekjátékgyűjtést kezdeményez. Az indítványnak 1885-ben miniszteri rendelet ad nyomatékot.<sup>10</sup> A gyűjtésben 193 település 214 tanítója vett részt. A települések 20 százaléka a mai Románia területén található.

A gyűjtés eredményeként jelent meg 1891-ben *A magyar gyermekjáték-gyűjtemény*.

A közel ezer játékot tartalmazó gyűjtemény Kiss Áron szemléletét tükrözi. Nem tartalmaz nemzetiségi használatból származó, illetve idegennek ítélt játékokat, a nagyobb hasonlóságot mutató játékváltozatok kimaradtak a válogatásból, ugyanakkor bekerültek korábban nyomtatásban megjelent vagy kéziratokban hozzáférhető leírások is. A gyűjteményből teljességgel hiányoznak a labdajátékok, amelyek közlésének kérdését Porzsolts Lajos *A magyar labdajátékok* című kötetének 1885-ös megjelenése után a szerző megoldottnak tekinti.

A kötet bevallott célja: megfelelő oktatási segédanyagot szolgáltatni a népoktatás számára. A gyűjtemény megjelenésének évében két válogatás is napvilágot lát: egyik az elemi népiskolai tanítók, a másik a gyermekek számára. Kiss Áron 1894-ben Kun Alajossal közösen *Játéktanító vezérkönyvet* is megjelentet. Néhány énekes játék rövid változata bekerül a népiskolai olvasókönyvekbe is.

A Kiss Áron-féle kezdeményezéssel egy hosszú, napjainkig tartó folyamat indul el. A 20. század elején fellendülő s a technika lehetőségeit egyre inkább a gyűjtés és feldolgozás szolgálatába állító tudományos kutatás s ennek publikációi mellett a 20. század második felében számos, kifejezetten oktatási/nevelési segédanyagként szánt magyar gyermekjátékgyűjtemény jelenik meg Romániában is,<sup>11</sup> illetve a gyermekjáték-leírások helyet kapnak az olvasás- és énekkönyvekben, kiskiskolások szöveggyűjteményeiben, gyermekfolyóiratokban is.

A gyűjteményekben szereplő játékok több-kevesebb következetességgel használt forráskiadványai különböző jellegűek: rendszeresen szerepel ezek között Kiss Áron kötete, a Magyar Tudományos Akadémia 1951-ben megjelent gyermekjáték-gyűjteménye,<sup>12</sup> de gyakori a másodlagos forráshoz való fordulás, a publikált válogatásból való átvétel is. A gyűjteményekben szereplő játékok többsége szöveges vagy énekes-mozgásos játék. A rendszerváltás után (1989) erőteljesebb a magyarországi kiadványok jelenléte. Többségük a MTA Zenetudományi Intézete Játékkönyvtárában őrzött gyűjtések alapján készült, néprajzos szakember által végzett válogatás.<sup>13</sup> A szöveges leírások mellett napjainkhoz közeledve egyre

inkább megjelennek a multimédiás eszközök (CD-rom, DVD, internetes kereshető adatbázisok) megjelenítések.<sup>14</sup>

A gyermekjáték tehát kikerül saját kontextusából, regisztrert vált, írásban rögzítik, nyomtatásban jelentetik meg. A fentieket ismeretében a következő elméleti síkon megfogalmazódó problémák merülnek fel.

Szöbeliség és írásbeliség viszonyát taglalva Keszeg Vilmos fogalmazza meg, hogy egy szöveg szóbeli és írásbeli kivitelezése közti különbség nem csupán technológiai jellegű, a kommunikációs gyakorlatban hol az egyikhez, hol a másikhoz rendelődik jelentésmegkülönböztető funkció. Az oralitás legfontosabb sajátosságaként a kiegészítő kódokat, a beszéd esemény voltát és kontextusra nyitott jellegét, a szöveg egységét és a memorizálás kényszerét említi. Ezzel szemben az írott szöveg függetlenedik kontextusától, az emlékezet kihelyezésének egy formája, az írással megnő az egyedi szövegek száma, a szövegkontextus hiányában alapvető követelmény az explicit jelleg. Az írott szöveg vizuális természetű, s áthidalja a fizikai határokat.<sup>15</sup>

A tradicionális gyermekjátékok hangsúlyosan jelenidejűsége, szóbeliségre épülnek: hangzó beszédből, gesztusokból, mozdulatokból és interakcióból építkeznek. Az egy adott játékosközösség által ismert, gyakorolt játékok közül való válogatás egy konkrét játékosközösségekben zajló belső mechanizmus eredménye. Minden egyes játékesemény a közösségi normákhoz, elvárásokhoz igazodó, de mégis egyszeri, egyedi teljesítmény, melynek minőségét a játékkacsió helye, ideje, a rendelkezésre álló anyagi javak, eszközök, a részt vevő csoport összetétele, a játékosok száma, neme, kora, személyisége, előzetes ismeretei és tapasztalatai, személyes kapcsolatai és preferenciái egyaránt befolyásolják.

A lejegyzés ezzel szemben egyetlen konkrét játékesemény során tapasztalt vagy több játékeseményből absztrahált lényeges elemek (szabályosságok, térformák, eszközök, szöveg és dallam) vizuális (nyelvi, zenei, képi) jelrendszer segítségével való rögzítésére koncentrál. Ezek a gondolati-nyelvi műveletek a megfigyelő/elmesélő-lejegyző személyén/szűrőjén keresztül valósulnak meg. Számos,

a játékeseményben élénken jelen lévő elem (hangsúly, hanglejtés, intonáció, ritmus, arány, térhasználat, testtechnika stb.) megjeleníthetetlen, vagy csupán sematikus jelezhető. A társadalmi kontextusából kiragadott, az írás által kimerített játék elveszti eredeti társadalmi funkcióját, helyette elsődleges funkcióként maga a rögzítés, a tények tartós megőrzésének, konzerválásának az igénye lép.<sup>16</sup>

A lejegyzések nagyközönség számára való publikálását újabb gondolati-nyelvi műveletek előzik meg. A gyűjteményszerkesztő összehasonlít, válogat a lejegyzett játékok között, különféle szempontok szerint (pl. életkor, szöveg, mozgásforma, hangterjedelem) csoportosítja őket. Az explicitéség érdekében egyszerűsít, kiemel, tömörít, alkalmanként szövegrészeket helyettesít. Ebben a másodlagos kontextusban a játék gyűjtésének helye irreleváns információ, így a kötetekből – a legfrissebb, néprajzos szakemberek által irányított válogatások kivételével – hiányzik. Ugyanannak a játéknak egyetlen variánsa jelenik meg, amely a közvetítő (könyv, tanító) presztízse révén egyfajta normatív változatként jelentkezik, s ebben invariánssá lép elő.<sup>17</sup>

A játékok gyűjteményeken keresztüli széles területen való „szórása”, terjesztése a „hely egysége”<sup>18</sup> kérdésének az újragondolására készített. Peter Burke az oktatás,<sup>19</sup> Keszeg Vilmos az írás következményeit taglalva hívja fel a figyelmet, hogy az írás (nyomtatott, irodalom, sajtó, kézírás) gyengíti a helyi kultúrákat.<sup>20</sup> A Kiss Áron-féle gyűjtemények megjelenésének idején a magyar falusi közösségeket gazdag, organikus játékkultúra jellemezte. Az egyes játéktípusok a 19. század végén, 20. század elején széles körben elterjedtek voltak, számos variánssal rendelkeztek.

A 20. századi játékkutatások némelyike arra is reflektál,<sup>21</sup> hogy a tanítótól, óvónőtől tanult játékok egy része beépült a közösség játékkultúrájába, mások viszont sohasem lépték túl az iskolai keretet. Az egyik romániai gyermeklap, a *Jóbarát* által 1971-ben meghirdetett *Népi játék- és játékszer gyűjtés* pályázatára<sup>22</sup> beküldött 2385 hitelesnek ítélt játéktárgy és 2700 oldalnyi játékleírás, a szakirodalmi példák s saját terepgyűjté-

sem is azt igazolja, hogy a 20. század közepéig az erdélyi falvak egy részében még mindig gazdag, organikus játékkultúra létezett, amely amellelt, hogy örömet szerzett, fontos szerepet játszott a gyermekek szocializációjában. Léteztek még a játéknak közösségi alkalmi, helyszínei, ideje, a játzók kialakult, rendszeres kor, nem, utcák, szomszédságok szerint szerveződő csoportjai. Működött még a tradicionális társadalmakra jellemző szűrőszerep is, amely alapján eldőlt, hogy egy-egy újabb elem bekerül vagy nem az adott közösség gyakorlatába. A tanítói közvetítéssel megismert, igen gyakran írott forrásból, másodlagos kontextusból származó játék alkalmanként tehát egy-egy közösség játékkultúrájának organikus részévé vált. Nem csupán az iskolai szüneteken, testnevelési órákon játszották őket, hanem a hétfégi közös, utcai játzókban, táncok szüneteiben is. A nagyobb gyermekek gyakran maguk tanították meg, vönták be a játékba rájuk bízott kisebb testvéreiket.

A falusiak életmódjának különösen az 1960-as évek végétől, az 1970-es évek elejétől megfigyelhető, bár kétségtelenül közösségenként eltérő ütemű átalakulásával, a felnőttek városi munkavállalásának általánossá válásával, a különféle fogyasztási javak iránti igény hangsúlyossá válásával a gyermekek játékkultúrája is fokozatosan átalakult. A tradicionális játékkalkalmak megszűnésével, újabb játékszerek/játéktípusok (pl. társasjátékok, sportjátékok) általánossá válásával, illetve a játékesemény fokozatos nuklearizálódásával és individualizálásával a népi gyermekjátékok közvetítése mindinkább a nevelők feladata, maga a játék is visszaszorul az iskolai, illetve a szervezett szabadidős tevékenység területére. A tradicionális gyermekjátékok korábbiakban jelzett szerepe, a játékok spontaneitása, változatgazdagsága mind kevésbé

érvényesül. A rendszerváltás nyomán újabb hangsúlyos életmódbeli változásokra került sor. A társadalom egyre erőteljesebb individualizációja a gyermekek játékkultúrájának alakulásában is tetten érhető. A megannyi televíziócsatorna kínálata, hang- és videokazetták, majd a multimédiás eszközök megjelenése végképp az óvodai, iskolai órákra, köri tevékenységekre, színpadi szereplésekre száműzte a tradicionális gyermekjátékokat. Napjaink felé haladva a játzók jellemző korosztálya egyre süllyedőbb tendenciát mutat. A folyamat révén az óvónő, a tanító, a játzoházvezető a játék közvetítésének specialistájaként, az írott játékgyűjtemény ennek a szerepnek az eszközeként jelentkezik. Az írás mellett ugyanakkor feltűnik egy újabb, a mediatizált oralitásra épülő játékközvetítő: a hangszalag, a film, a számítógép megfelelő programja. Az újabb gyermekjátékiadványokhoz alkalmanként CD-melléklet társul, amelyről a gyermekjátékokat – az íráshoz hasonlóan – a fizikai határokat áthágva ismerheti meg az érdeklődő.

Összefoglalóan elmondható, hogy mindaddig, míg a közösségek életmódjában a tradíciók meghatározóak voltak, a gyermekjátékok írásba öntése és írásban való terjesztése megtermékenyítőleg hatott a játékkultúrára, bár kétségkívül hozzájárult a játékkultúra helyi jellegének lazulásához. Bár az írás kimerevíti a játékot, a közösség, amennyiben beemeli azt a saját játékkultúrájába, újból felruhazza az oralitásra jellemző valamennyi sajátossággal. Az írás akkor nem tudja ezt a szerepet közvetve sem betölteni, hogyha a közösség maga nem képes már élni azokkal az eszközökkel, amelyek ezt lehetővé tennék. Ebben a végső stádiumban az írás a specialista segédeszközzé válik. A családi könyvtár polcán álló játékgyűjtemény csak könyv, amelyből legfeljebb olvasunk.

## ■ JEGYZETEK

1. Keszeg Vilmos 1980-as években, 1990-es évek elején végzett egyéni kutatásai már jelzik, a későbbiek pedig tartalommal töltik ki azt a kutatási paradigmát, amely alapján irányításával a kolozsvári BBTE Magyar Néprajz és Antropológia tanszékén a populáris írásbeliség különböző formáit, azok változásait, kontextusait, a hozzájuk kapcsolódó mentalitásokat és habitusokat vizsgáló komplex kutatási program bontakozik ki.
2. Vö. Paul Zumthor: Oralit . In: Interm dialit s: histoire et th orie des arts, des lettres et des techniques / Interm diality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies. 2008. 12. 169–202. <http://id.erudit.org/iderudit/039239ar> (2011. 11. 17)
3. Vö. Jan Assmann:  r s  s normativit s. In: U : Uralom  s  dv ss g. Politikai teol gia az  kori Egyiptomban, Izraelben  s Európ ban. Atlantisz K nyvkiad , Bp., 215–239.

4. Lásd pl. Kresz Mária: A fiatalság társas élete a kalotaszegi Nyárszón. Néprajzi Közlemények 1960. 93–121; Gazda Klára: Gyermekvilág Esztelneken. Kriterion, Buk. 1980.
5. Összefoglalóan lásd Pozsony Ferenc: Erdélyi népszokások. Kriza János Néprajzi Társaság – Magyar Néprajz és Antropológia Tanszék, Kvár, 2006.
6. Niedermüller Péter: Magyar népi játékok. In: Hoppál Mihály (szerk.): Népzene – néptánc – népi játékok. Akadémiai Kiadó, Bp., 1990. 538.
7. Gazda Klára: Gyermekfolklor. In: Keszeg Vilmos (szerk.): Magyar népi kultúra: Alapfogalmak, folklor, anyagi kultúra. Ábel Kiadó, Kvár, 2008. 87.
8. Vö. Tészabó Júlia: A játék pedagógiai hasznáról zajló viták a Néptanítók Lapjában, szerepük a tanítói professzió kialakulásában. Iskolakultúra 2008. 5–6. 66–75.
9. Szilágyi István: A gyermekjátékok ügyében. Vasárnapi Újság 1874. 41.
10. Vö. Kiss Áron: Magyar gyermekjáték-gyűjtemény. Bp., 1891 [2002]. XI.
11. Lásd pl. Szilágyi Anna – Kerekes Ella: Bújj, bújj, zöldág. Óvodások könyve. Ifjúsági Könyvkiadó, Buk., 1968; Selmeczi Marcella (összeállította): Csiga-biga palota. Óvodások daloskönyve. Kriterion, Buk., 1971; Szedem szép virágom. Kisgyermekek játékoskönyve. Kriterion Könyvkiadó, Buk., 1972; Péterfy Emília et alii: Nyitva van az aranykapu. Versek, mesék, játékok óvodásoknak. Kriterion Könyvkiadó, Buk., 1982.
12. Kerényi György (szerk.): A magyar népzene tára I. Gyermekjátékok. Bp. 1951.
13. Lásd pl. Lázár Katalin: Népi játékok. Planétás, Budapest, 1997; Uő: Gyertek, gyertek játszani I–IV. Eötvös József Könyvkiadó, Bp., 2002–2008.
14. Lásd pl. Lázár Katalin: Népi játékok. Planétás Kiadó, Bp., 1997; Csányi János (szerk.): Játékvilág Magyarországon. Bp.: <http://www.homoludens.hu>
15. Keszeg Vilmos: Alfabetizáció, írásszokások, populáris írásbeliség. Kriza János Néprajzi Társaság, Kvár, 2008. 80–86.
16. Voigt Vilmos fogalmazza meg, hogy a folklórművészet helyhez alkalmazott, ami variálódást eredményez. Amint a folklóralkotás relikviává válik, a variálódás megszűnik. Vö. Voigt Vilmos: A folklóralkotások elemzése. Akadémiai Kiadó, Bp., 1972. 206.
17. Michael Heim hívja fel arra a figyelmet, hogy alapvető, közvetítő szerepe mellett a könyv meghatározza azt az utat, amelyen keresztül a megismerés lehetséges, s ezáltal a dolgok modellezésére irányítja a figyelmet. Vö. Heim Michael: Az elme klasszikus modellje és a könyv. In: Nyíri Kristóf – Szécsi Gábor (szerk.): Szóbeliség és írásbeliség. A kommunikációs technológiák története Homérosztól Heideggerig. Áron Kiadó, Bp., 1998. 231.
18. Hermann Bausinger: Népi kultúra a technika korszakában. Osiris–Századvég, Bp., 1995.
19. Peter Burke: Népi kultúra a kora újkori Európában. Századvég – Hajnal István Kör, Bp. – idézi Keszeg Vilmos: i. m. 97.
20. Keszeg Vilmos: i. m. 97.
21. Gazda Klára 1970-es években végzett mélyfűrást egyetlen falu gyermekvilágára s az abban meghatározó szereppel bíró játékkultúrára vonatkozóan. A játékkutatásban egyedülálló módon az általa gyűjtött 720 játék és játékszer időbeli rétegződését, a hagyományozás útját is vizsgálta. Lásd Gazda Klára: Gyermekvilág Esztelneken.
22. A kérdésről lásd Szabó Zsolt: Irányított néprajzi gyűjtőversenyek általános iskolás tanulókkal. In: Dr. Kós Károly (szerk.): Népismereti Dolgozatok. Buk., 1976. 73–84. A pályázatra beérkezett anyag ma a Székely Nemzeti Múzeum tulajdonát képezi, feldolgozása még nem történt meg. Az írásbeliségvizsgálat izgalmas, de jelen elemzésünk keretein túlmutató aspektusát képezik a pályázatra beküldött játékleírások.