

JÁTÉK ÉS ESZTÉTIKUM

Grastyán Endre: *A játék neurobiológiája*. Akadémiai Kiadó, Budapest, 1985

„És tudom, mint a kisgyerek,
csak az boldog, ki játszhat.
Én sok játékot ismerek,
hisz a valóság elpereg
és megmarad a látszat.”

(József Attila: *Könnyű, fehér ruhában*)

Az esztétika egyik kérdése a játék és az autonóm esztétikai értékű objektívciók viszonya, úgy is, hogy vannak-e esztétikai elemei a játéknak, s úgy is, hogy az esztétikum gyökerei, csirái fellelhetők-e a játékban. Spencer és Groos — Schiller érvelését mintegy folytatva — úgy vélték, hogy a művészetek eredetére azáltal deríthetünk fényt, ha felismerjük: a játék — már az állatvilágban is — a felesleges energia szabad kiadását önelvű élvezetként hivatott biztosítani, érdek nélküli tevékenység formájában realizálódva. S ez azért lényeges, mert a művészi alkotótevékenység lényege ugyanez.

Grastyán Endre a tanulás biológiai problémáival foglalkozó ideglettanász, aki könyve bevezetőjében Huizinga, Platón, Schiller, Neumann és Morgenstern, Eigen és Winkler nevét említi, akiknek munkássága a játékelmélet területén feltétlenül érdekes és inspiráló. Őt magát is befolyásolták az említett szerzők nézetei, ám a vizsgálni kívánt jelenséget nem az ő nézőpontjukból tárgyalja. Eredményei bemutatását megelőzően Grastyán még is visszamegy a források egyikéhez, Huizinga vélekedését a *játék* — számára kiindulást biztosító — szabatos definíciójaként fogadja el. Eszerint: „a játék olyan viselkedésforma, amelyet az organizmus minden közvetlen belátható haszon nélkül, spontán és ismétlődő jelleggel, önmagáért végez.” A pécsi professzor játékkonceptiója szerint a játékfunkció a hőszabályozással rendelkező fajok sajátja. Szerinte a játékhoz elengedhetlenül

hozzátartozik a létfenntartás elementáris szükségletéről mentes, különös atmoszféra. S ha ez megvan, akkor a játékot egy esketázisig fokozódó örömerzés kísérheti.

Grastyánnak meggyőződése: a játék „a motivációs aspektusából közelíthető meg a legeredményesebben”, s épp ebből az aspektusból szemlélve válik fontossá, milyen összefüggés van a játék és a játszó organizmus aktiváltsági szintje között, hogy bizonyos aktiváltsági szint kiváltja-e, vagy esetleg csak kíséri a játékot. Grastyán társítja magyarázatában a *gátlást* és az *izgalmat*, az averzív (félelmi), negatív emocionális és a pozitív, motiváló, érzelmileg is ösztönző állapotot. A gátlás paradox, funkciófokozó hatását regisztrálva magyarázza meg kísérletei helyes értelmezését: „A gátlás és izgalom ütközése kapszán előálló feszültségi állapotoknak és az így indukált pozitív motivációs-emocionális állapotnak a dinamikája sokkal gyakoribb eszköze az intenzív élvezetszerzésnek, mint ahogy első pillanatra gondolnánk. Lényegében ez a mechanizmus nyilvánul meg fűszereink többségének, a keserűnek és fájdalomnak (paprika, bors) étvágyfokozó hatásában, az ellenállásnak vagy látszatellenállásnak a szexuális motiváció gerjesztésében, a ragadozónak a prédával való játékában vagy a vesztéllyel való kacérkodásban.”

Nem kerül el a figyelmét az az ellentmondás sem, hogy a félelem és az élvezet egymást kölcsönösen kísérő s eleve feltételező momentumok; az intenzív örömerzéssel kísért játékban is jelen van a félelem. Másrészt uralkodó nézet, hogy a játék csak biztonságos, félelemmentes situációban jelentkezik. E két ellentmondó interpretációt illetően Grastyán az előbbit támasztja alá érvekkel: az anyaállattal együtt tartott kölykök etetés előtt gyakrabban játszottak ketrecükben, mint utána. Másrészt tipikus a kísérleti állatoknál, hogy a félelem ellen — miután azt kísérletileg létrehozták — az állatok automatikusan játékkal

mint örömszerző tevékenységgel védekeztek. (A félelem és az öröm e furcsa együttléte ugyanakkor nem érvényteleníti azt az alaphipotézisként megfogalmazott kikötést, amely szerint a játékhoz elengedhetetlenül hozzátartozik a *létfenntartás elementáris szükségleteitől való mentesség!* Ezt Grastyán többször kiemeli, akkor is pl., amidőn a játék előfeltételeként a *relatív biztonságot és az esszenciális létszükségletek hiányát* említi.)

Úgy érezzük, termékeny analógiák kibontását ígérheti egy természettudományos-kísérleti szérián alapuló elméletalkotás és egy pusztán filozofikus-elméleti elméletképzés bizonyos eredményeinek egymás mellé állítása. Az utóbbi esetben Freudra gondoltunk, pontosabban a freudi halálvágy-életösztön ambivalenciájára. Ez az érett Freudnál éppúgy együtt futó, egymást kölcsönösen feltételező, s egymás hatását bizonyos mértékig kölcsönösen mérséklő törekvés, mint a Grastyán által konstatált félelem—örömerzés.

Esztétikai szempontból sem közömbös, hogy összefüggést kell észrevennünk gyermekeknl a játékosság és a divergens (felfedező-újító jellegű) gondolkodásmód között.

Grastyán szerint a játék szükséges-ségéről nehéz egyértelműen nyilatkozni. Luxusfunkciónak is tekinthető,

olyannak, amelynek megléte nem szükséges az organizmus életben maradásához. Az is figyelembe veendő azonban, hogy a játéklehetőség teljes hiánya vagy korlátozása „súlyosabb következményekkel jár, mint ahogy elméletileg elvárnánk”.

A szerző említi: „A játék művészi változataiban a tartalomnak formába kényszerítése, az ennek kapcsán támadó feszültség és oldás vibrációja az a mozzanat, amely a játék varázslatos atmoszféráját megteremti”. Azt hisszük, esztétikailag teljesen releváns az idézett kijelentés.

E citátum is ahhoz a meghatározáshoz vezet el bennünket, amely — Huizingától kiindulásként átvettől eltérően — immár Grastyán alkotása. Eszerint: „*a játékot olyan funkcióként definiálhatjuk, amelyben az organizmus egy kívánt, természetes vagy kreált cél elérése elé saját maga állít akadályokat, és ezzel az intenzív örömerzés indukciójának tetszés szerint reprodukálható feltételét teremti meg.*”

A játékot elemezve tehát az esztétikum kérdéseinek némelyikét, a művészetek egyik forrásvidékét is feldelelhetjük, épp ezért érdeklő a játék-kutatás az esztétikát is.

BALOGH Tibor (Szeged)

S Z Í N H Á Z

STERIJÁDA

A Sterija Játékok nem diagnosztizál, nem ad láttelepet, mindössze — s ez semmiképpen sem kevés vagy mellékes — a legjelentősebbnek, a legjobbnak ítélt előadásokat gyűjti hat-nyolc fesztiváli estén csokorba. Felhívja a figyelmet azokra a produkciókra, amelyek ezt megérdemlik, amelyek művészi, tartalmi vagy egyéb vonatkozásban az átlag fölé emelkednek. Nyilatkozataiból látjuk, így tekint a rendezvényre Vasja Predan, ljubljana kritikus, az idei év szelektora, aki nem mindenáron azon ügyködött, hogy — tematikus, szemléletbeli, probléma vagy akár stílus