

Marksz Levente: Ecce Homo Ludens. A közösségi társasjátékos felnőttek jellemzői



Bevezetés

Homo ludens: Latin kifejezés, aminek a magyar jelentése játékos ember. Huizinga játékra épülő kultúra-elméletének fő tézise szerint a kultúra eredetében és létmódjában egyaránt a játékhoz kapcsolódik, ezért a kultúrák megértéséhez vezető legmegfelelőbb módszer az adott kultúra egyes szektorainak játékanalízise. Központi állítása, hogy “az emberi kultúra a játékban, játékként kezdődik és bontakozik ki” (Huizinga1990)

Az elmúlt 15 évben hatalmasat fejlődött a társasjátékok világa és közössége hazánkban is. Nagy számban jelennek meg játékok magyarul, és egyre több közösség alakul. Az online világ is segítette ennek a területnek a fejlődését. Egyre több webáruházból szerezhetjük be a játékokat, és nagyon sok blog, videoblog, podcast és weboldal elérhető, ahol részletes bemutatón keresztül ismerkedhetünk meg a játékokkal még a megvásárlásuk előtt.

10 évvel ezelőtt még a boltok társasjáték polcai igen elmaradottak voltak Nyugat-Európa más országához képest. A 60 éve „bevált” játékok mellett csak néha-néha tűnt fel egy-egy újdonság. Az újdonságokról az eladók is nagyon keveset tudtak, így a választásban sem tudtak segíteni. Ezért határoztuk el a társasjátékos közösségünkkel, hogy meg kell „fertőznünk” az embereket a modern társasjátékokkal, egy rendezvény útján. Így hoztuk létre a „JátsszMa Társasjáték Kiállítás és Vásár”-t, közösségi alapon. Itt több, mint száz játék kipróbálására van lehetőség, szakértő játékvezetők segítségével, a szabályok böngészése nélkül. A bevont kiadók és más partnerek segítségével, évről évre tervezetten bővítettük a megszólított célcsoport, hogy előbb-utóbb leküzdjük azt a berögzülést, hogy csak a gyerekek társasoznak. Mára ez a folyamat rengeteg sikert könyvelhet el, természetesen más országos megmozdulásoknak is köszönhetően, így napjainkban, talán kevésbé kell magyarázkodni, hogy „Igen, felnőtt vagyok és társasjátékozom”.

Természetesen van hová fejlődni még, de nem sok terület ért el olyan sikereket ez elmúlt időszak gazdasági nehézségei mellett, mint a társasjátékosoké. A társasjáték eladás folyamatosan nő, a vírushelyzet meg különös jelentőséget adott az otthon családdal eltöltött időnek. A klubok életét a pandémiás intézkedések nehezítik, viszont erősítik az online jelenlét szerepét. Egy érdekes példa talán, hogy a JátsszMa 10 éves jubileumát a járvány miatt az online térben tartottuk meg, ennek ellenére közel azonos látogatószámot értünk el, mint az „offline” programmal. Mindezekért tartom fontosnak, hogy értelmezzük és komolyan vegyük a társasjátékosok „társadalmát”, valamint

térképezzük fel, hogy a lehető legnagyobb társadalmi haszon mellett használjuk képességeiket, és inspiráljuk aktivitásukat.

Kutatási célok

Kutatásom célja, hogy jobban megismerjük ezeknek az embereknek a jellemzőit, megértsük és dokumentáljuk motivációjukat, hogy egy megszólítható, aktivizálható csoportként értelmezhessük őket. Ők egy szociálisan kifinomult, céljaiért áldozatokat hozó [\[1\]](#) csoport, amely közösségként értelmezve, komoly társadalmi szerepet kaphat a valódi aktív, cselekvő polgárság megerősítésében.

A játékos ember vizsgálatával már többen, többféleképpen foglalkoztak. (Bús 2012, 2013) Kutatásomat a társasjátékos emberekre szűkítem, azon belül is a társasjátékozó felnőtteket vizsgálom. A kutatás alapját személyes benyomásaim inspirálták, melyeket több, mint 12 éve aktív társasjátékosként, egy társasjátékos közösség tagjaként és egy tízéves társasjátékos rendezvény gazdájaként tapasztaltam. Ezeket a benyomásokat szeretném összevetni kutatási eredményeimmel, és igazolni vagy cáfolni az említett megfigyeléseken alapuló állításaimat. A kutatáshoz kérdőíves lekérdezést és strukturált interjúkat használtam. (Babbie 2020) Ezzel a kétfajta mérési módszerrel próbáltam összehasonlítani a belső eredményeinket és az országos tendenciákat. Az eredmények tükrében körvonalazódhat egy olyan aktív, közösségi réteg, aki céljai eléréséhez áldozatokat is hoz. Ennek az embertípusnak a megszólítása és aktivizálása – társadalmi szempontból – egy fontos lépés lenne a polgári demokráciák számára. Ők az ügyekért megmozdulni hajlandó, szociálisan fejlődő, cselekvő réteg, akikre végre nem „csodabogárként” kellene tekinteni, hanem támaszként. Egy gazdag szociális életet élő felnőtt kiegyensúlyozottabb énképpel és önbizalommal egészségesebb és aktívabb része lehet a társadalomnak. (Bús 2012)

Hipotézisek és kutatói kérdések

A célcsoport megismeréséhez demográfiai, motivációs, közérzeti és mobilitási szempontos szerint az alábbi állítások mentén végeztem kutatásomat.

A felnőtt társasjátékosok jól behatárolható demográfiai jellemzőkkel bírnak. A rendszeresen, közösségben társasjátékozó felnőttek többsége magasabb iskolai végzettséggel rendelkező, 25-35 éves férfi.

A rendszeresen társasjátékozó felnőttek többségénél megfigyelhető a családi indíttatás. A tevékenység elsősorban a szociális igények kielégítésére irányul.

A rendszeresen társasjátékozó felnőttek fiatalosabbnak érzik magukat a koruknál. A játék fiatalít. A rendszeresség hiányáért elsősorban a munka a felelős. A rendszeresen társasjátékozók nem elégedetlenebbek a játékra szánt idő mennyiségével.

Egy társasjáték klub hatása túlmutat a település határain. A vonzáskörzet egy egész megyére is kiterjedhet. A társasjátékos rendezvények szerepe az elszórt közösségek összekapcsolásban, és a célcsoport bővítésben meghatározó.

Ezen témakörök pontosabb feltérképezése segíthet a közösségek jobb megértésében, megítélésében, illetve alapja lehet egy társadalmi aktivizáló tevékenység elindításának, alapja lehet az aktív, cselekvő állampolgárság megerősítésének. A kérdésekkel 18 évnél idősebb, társasjátékok iránt érdeklődő felnőttek és közösségek megszólításával készült, személyes és online formában. Így az eredmény nem reprezentatív, csak a megkérdezettek körében releváns. A minta mérete és területi eloszlása miatt azonban fontos információkkal szolgálhat.

Kutatási terv

A közösségi társasjátékozó felnőttek vizsgálatához a saját tapasztalataimat vetem össze a kutatási eredményeimmel. Ők egy folyamatosan erősödő, szociálisan aktív közösség, mégsem aknázzuk ki a bennük rejlő társadalmi hasznot. Szubkultúraként tekintünk rájuk [\[2\]](#), ahelyett, hogy építkeznénk közösségi erejükre. A módszeres bevonáshoz nélkülözhetetlen, hogy megismerjük legfontosabb jellemzőiket. Erre irányul a kutatásom.

A 12 év tapasztalata társasjátékos közegben nemcsak a tapasztalatokat hozza a témámhoz, hanem egy jelentős kapcsolati hálót is. Hazánkban elmondható, hogy a társasjátékos közösségek és aktív szereplőik akár országos szinten is személyesen ismerik egymást, vagy tudnak a többiekről. Így rendelkezésemre állt egy olyan aktív közösség, melynek segítségével a témában valóban érintettek körét tudtam megszólítani. A félig strukturált interjúkban a tapasztalatok által megfogalmazott kérdéseimre, a JátsszMa Klub tagjai szolgáltatták az elsődleges válaszokat. A covid-ot megelőzően heti rendszerességgel jöttünk össze és szenteltük a kedd estét az új típusú táblás társasjátékoknak [\[3\]](#) 10 éven keresztül. A szintén 10 éves társasjáték táborunk kiváló alkalmat biztosított arra, hogy nyugodt környezetben, egyénileg tudjak beszélgetni a tagokkal egy félig strukturált interjú formájában.

A kutatás következő lába az online kérdőíves kutatás volt. Ennek megvalósításába, a kérdések kialakításába és potenciális válaszadók elérésében nagyban számíthattam a Magyar Társasjátékos Egyesület szakmai véleményére és kapcsolati hálójára, valamint a társasjátékos közösségek online aktív felületeire, a közösségi médiára. Fontos cél volt, hogy valóban társasjátékok iránt érdeklődőket szólítsunk meg, tehát a minta tiszta maradjon. Öröm volt tapasztalni, hogy néhány óra leforgása alatt is milyen nagy kitöltési arányt értünk el, illetve azt, ahogyan a közösségek egymás számára adják tovább a kérdőívet. Néhány nap alatt elértük a 674 fő kitöltést.

A beérkező adatokat, mind az interjú, mind a kérdőív esetében önmagában is értelmeztem a hipotézisek és kutatói kérdések tükrében. A kapott eredményeket összevetettem, hogy a helyi kis közösségi adatok mennyiben felelnek meg az országosan lekérdezett adatoknak. A jelentős adatmennyiségből szűrések segítségével további következtetések levonására nyílt lehetőség.

Eredmények

A játék iránti érdeklődés mindkét nem esetében közel azonos, de az valóban szembetűnő az eredmények alapján, hogy családon kívüli közösségben a férfiak jelenléte meghatározó. A felmérésben résztvevők jelentős többsége főiskolai, egyetemi végzettséggel rendelkezik, így igazoltnak látszik, hogy a társasjátékos közösségek elsősorban magasabb iskolai végzettséggel rendelkezőket vonzzanak. A legmarkánsabb korosztály a kutatás eredményei alapján a 25-35 éves korosztály, de jelentős létszámmal képviselik a 36-45 évesek is.

A családi indíttatás a társasjátékozás irányába valóban meghatározó tényező, de nem képvisel jelentős többséget a válaszadók között. Minél inkább rendszeresen és közösségben játszunk, annál nagyobb mértékben jelenik meg a baráti és az egyéni indíttatás szerepe. A szociális, közösségi élmény jelentősen meghatározó. A válaszadók többsége a szociális igényei miatt jár közösségbe, családi-baráti programként gondol rá. A rendszeresség szerint kismértékben nő a rekreációs, szórakozási faktor aránya.

A válaszokból nem tartom megalapozottnak a játékok fiatalító hatását, még a rendszeresség növelése alapján sem. Az azonban kitűnik az adatokból, hogy korosztályonként eltérő hatás figyelhető meg. A rendszeresen társasjátékozó fiatalok érettebbnek, az idősebbek fiatalabbnak érzik magukat általa. Így térül meg többek között a ráfordított idő. A közösségek tagjai a játékban partnerként tekintenek egymásra, eltűnnek a generációs különbségek. Az időhiány elsődleges oka a kutatás alapján egyértelműen a munka. A család rendkívül kis százalékban jelenik meg, mint nehezítő tényező, még a családos válaszadók körében is. A játékra szánt idő mennyiségével a válaszadók közül azok a legkevésbé elégedettek, akik a leggyakrabban játszanak. Ebből igazoltnak látszik, hogy minél többet játszunk, annál többet szeretnénk.

A társasjáték klubok és rendezvények nagy távolságból is megmozgatják a résztvevőket. A rendszeresen közösségben játszóknak jelentős része a településen kívülről érkezik. A rendezvények nem csak a társasjáték rajongóinak szólnak, hanem alkalmasak a célcsoport bővítésére is. Az eseményeken jó lehetőség van új emberek érzékenyítésére a játék és a közösség irányába.

Összegzés és kitekintés

Az eredmények alapján egy olyan ember képe jelenik meg a számomra, aki magasan képzett, széles látókörrel rendelkezik és képes a folyamatos tanulásra, megújulásra. Inkább konzervatívabb, határozott, de kevésbé vállalkozó típusú ember. A kapcsolódásban is aktív és tudatos, időt és pénzt áldoz a hobbiára. A szociális élete kiegyensúlyozott, elfogadó és befogadó a közösség irányába. A családi életét nem nehézségként éli meg a kiteljesedésben. Magas fokú mobilitással rendelkezik az élet sok területén, mely segíti a folyton alakuló makrokörnyezetben. (Kleisz 2019)

A kutatás eredményeként az is látható, hogy a válaszadók nagy része, nem jár még közösségbe és jelentős számban a társaság hiányát is megjelölték akadályként. Egy következő kutatás keretében érdemes lenne azt is megvizsgálni, hogyan lenne mód új közösségek létrehozására, hogyan tudnánk közelebb vinni a közösségeket a lakóhelyhez. Fontos lenne az idősebbek és a nők aktívabb közösségi részvételének előmozdítása, hogy a társadalom minél nagyobb szeletéhez eljusson ez az alternatív kapcsolódási forma. Azt gondolom, hogy ennek az értelmes, gondolkodó, önfejlesztő és mobil közösségnek nagyobb szerepet lehetne szánni a közösségi élet és a társadalmi szerepvállalás terén. Érdemes lenne odafigyelni rájuk és támogatni megalakulásukat,

működésüket, hozzájárulni, hogy minél szélesebb korosztályi kör is részese legyenek ennek a közösségi élménynek. A változásokhoz való folytonos alkalmazkodás a társadalom egésze számára fontos tanulás. A társasjátékozás a változásokhoz való alkalmazkodás tréningje lehet.

Felhasznált irodalom:

- Babbie, Earl (2020): A társadalomtudományi kutatás gyakorlata. [Balassi Kiadó Kft.](#)
- Bús, Imre (2013): Játék és kultúra. A játék szerepe a gyermekek kultúra-elsajátításában. In: Iskolakultúra, 23. évf. 5-6. szám. 108-115. p.
- Bús, Imre (2012): Játékos emberiség: a játék szerepe az ember életében az őskortól napjainkig. In: Bús, Imre - Klein, Ágnes - Tancz, Tünde (szerk.): Értékközlés és -átadás: nevelés- és művelődéstörténeti tanulmányok: jubileumi kötet Kurucz Rózsa tiszteletére. Szekszárd. 121-128. p.
- Havasréti, József (2013): Ifjúságkutatás Magyarországon különös tekintettel az ifjúsági kultúrák, a kulturális fogyasztás és a média jelentőségére – tanulmány. Pécsi Tudományegyetem, Pécs.
- [Huizinga](#), Johan (1990): Homo Ludens, Universum Kiadó
- Kleisz, Teréz (2019): Elméleti látószögek a jelenkori közösségek állapotáról és a közösségfejlesztés lehetséges céljairól. In: Kulturális Szemle, 2019/2. szám

[\[1\] jelentős időt és pénzt áldoz az érdeklődési területére](#)

[\[2\] A szubkultúra egyik megfogalmazása: a többségi kultúrát alapjaiban elfogadó és azt követő, de attól néhány részletében eltérő kultúra. Ebben a formában elfogadható a fogalom. Ennek ellenére a hazai kutatásokban is gyakran a deviancia \(szabályokat nem követő\) fogalmához kapcsolódik, ami véleményem szerint negatív jelentéstartalmú. Havasréti József: Ifjúságkutatás Magyarországon különös tekintettel az ifjúsági kultúrák, a kulturális fogyasztás és a média jelentőségére – tanulmány PTE BTK, 2013.](#)

[\[3\] kevéssé a szerencsén alapuló, főképp „euró”, de „ameri” típusú játékok, változatos mechanikákkal. Olyan játékok, ahol a döntéseinknek jelentősége van, nem „dobok-lépek” játékok.](#)