

Régi könyvek, új játékok – JátékosLét a Kutatók Éjszakáján az Országos Széchényi Könyvtárban

Az Országos Széchényi Könyvtár idén először kapcsolódik a Kutatók Éjszakája programjaihoz, és rögtön egy speciális rendezvénnyel, amely a könyvtár tevékenységei közül az egyik legfontosabbat, a kutatók munkájának támogatását mutatja be – teljesen újszerű kontextusban. A *JátékosLét* program egy négy részből álló mintaprojekt első eseménye, amelyen az Országos Széchényi Könyvtár részéről a Régi Nyomtatványok Tárának vezetője, Dr. Farkas Gábor Farkas vesz részt a programban, a ***Régi könyvek, új játékok – kihívás és kihívásra adott válasz*** téma sokrétű asszociációkra és együttgondolkodásra lehetőséget adó felvetésével.

Arnold Toynbee (1889–1975) angol történész nagyhatású, 12 kötetes világtörténetét a kihívásra (challenge) és a rá adott válaszra (response) fűzte fel. A civilizációk fejlődését (vagy pusztulását) attól tette függővé, hogy az adott történeti / természeti kihívásra a szóban forgó társadalom milyen választ adott. Ha erős kihívásra, jó válasz született, akkor a civilizáció mozgásba lendült és sikeressé vált. Sid Meier kanadai számítógépes tervező óriási sikert aratott *Civilization* nevű játéka hasonlóképpen gondolkodott a történelmünkről, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy most lehetővé vált a játékosnak (s nem a történelmet formáló uralkodónak vagy hadvezérnek), hogy mérlegelhesse a jó és a rossz válaszok között Krisztus előtt 4000-től az Alpha Centauriba tartó űrhajó megépítéséig. A beszélgetés során a könyvnyomtatás, a humanizmus és a reformáció, a latin és a nemzeti nyelv viszonyát járjuk körbe a magyar történelem kihívásai és a rá adott válaszok elemzésével, felhasználva a Nemzeti Könyvtár régi nyomtatványait.

Az Országos Széchényi Könyvtár és a játékkutatás kapcsolata első ránézésre riasztónak tűnik vagy legalábbis tartalmatlannak. A kora újkorral foglalkozó történészeknek elsősegélyt Radvánszky Béla (1849–1906) nagyszerű tudósunk tanulmánya jelenti, melynek címe: „Foglalkozás, időtöltés, játék, XVI. és XVII. században”.

Radvánszky még a harmincas éveit taposta, mikor ez a kismonográfiája megjelent. Már itt is olvashatjuk, hogy az idő eltöltésének egyik legkellemesebb módja (a másiktól most szemérmesen hallgassunk) a katonai kiképzésből házasított sportok, elsősorban a vadászat, aztán íjászat, lovaglás, labdázás, tekézés és a sakk. A korabeli szerepjátéknak megfelelően az egyik legnagyobb mulatság a farsang idején megrendezett maszkabál. Apor Péter (1676–1752) erdélyi történetírónál olvashatjuk, hogy mennyire divatos volt a 17. század végén a tűzijáték, apró rézmozsarakból kis rakétákat eregettek az égre. Kártyázni minden úr szeretett, Szerémi György krónikájában sokszor kitér rá, s a kockázás ellen pedig már IV. Béla királyunknak is kellett rendeletet hozni. Nyilván népszerűbb volt a kelleténél. Mi a javaslatunk? Itt lenne az ideje, hogy a középkori és kora újkori forrásainkat alapos elemzés alá vessük, a bennük rejlő játékokra vonatkozó adatokra vadászva. Ezek a kéziratos és nyomtatott források javarészt az Országos Széchényi Könyvtár muzeális gyűjteményét gazdagítják.