

Színházi társasjátékok

A nézői részvételre építő előadások közt is új műfaj a Fábíán Gáborék kitalálta színházi társasjáték. Érdekes, sokféle határt megnyitó új forma ez, amely nemcsak a tizenévesekre hat erősen, hanem a színházi bevonódástól zsigerileg irtózó felnőttekre is. A **MENTŐCSÓNÁK** két produkcióját – **SZOCIOPOLY, MENEKÜLJ OKOSAN!** – **SZÜCS MÓNKA** mutatja be.

Az idei kaposvári Gyermek- és Ifjúsági Színházi Biennálé egyik fődíját elnyerő *Szociopoly* alapja egy táblajáték, amit Bass László és Fodor Kata szociológus fejlesztett ki 2011-ben. A Szociopoly eredetileg olyan érzékenyítő társasjátéknak készült, amin keresztül a mélyszegénységben élőkről, helyzetükről, kilátásaikról, életstratégiáikról és a hozzájuk tapadó előítéletekről szándékoztak valamit megéreztetni, megértetni a játékosokkal. A játékot sokfelé vitték, iskolákba, intézményekbe, de például nyári fesztiválokon (Sziget, Ördögkatlan stb.) is lehetett vele találkozni. A játék mellé született egy részletes szakmai útmutató is, ami a játékvezetőknek segített abban, hogy az egyes játékhelyzetek által modellált valós élethelyzeteket is be tudják mutatni a résztvevőknek.

A Szociopoly játék távoli mintája a Kádár-kor egyik népszerű társasjátéka, az először 1966-ban kiadott *Gazdálkodj okosan!*. A játék alaphelyzete az egyszerű dolgozó mindennapjait modellezte: a rendszeres időközönként (körönként) fizetést kapó játékosok célja, hogy minél előbb megteremtsék azt a szolid, de biztos egzisztenciát, ami a szocialista álmodást megtestesítette: kifizetett hitel, bebútorozott lakás, egyszerű háztartási gépek, autó, kis félretett pénz. A cél elérését váratlan kiadások akadályozzák, és takarékosra, előrelátásra buzdító vagy tanító-nevelő jellegű mezők (pl. Posta – Jól írtad fel az irányítószámot, lépj előre két mezőt!) segítik. A sors olykor beleszól a tervezhető életbe, ajándékot ad, vagy már megszerzett javakat vesz el, de kis szerencsével ezek a csapások sem vetnek véget a játéknak, és előbb-utóbb sikerül eljutni a célig. A játék a mai napig kapható, a pénzügyek és az üzletek természetesen változtak, de a játék lényege ugyanaz, mint évtizedekkel ezelőtt.

A Szociopoly játék tábláján a mezők egy hónap napjait jelképezik: ezen kell végighaladniuk a játékosoknak, és a szűkös anyagi lehetőségeikkel kihúzni valahogy a hónap végéig. A játék során a *Gazdálkodj okosan!*-ban bevált stratégiák sorra csődöt mondanak. A játékosok azzal szembesülnek, hogy nem tervezhetőek a kiadások, mert nincs miből tervezni: ezen a szinten, amit ez a játék leképez, már nincs holnap, mindig az aznapot kell túlélni. Egyszerű helyzetek, hét-

köznap kiadások tudnak áthághatatlan akadállyá válni, ezért a döntés mindig pillanatnyi, és máshová kerülnek az ésszerűség határai.

Fábíán Gáborék a játékozók kínálta egyszerű helyzetekben látták meg a színház lehetőségét. Színházi társasjátékuk megtartotta a táblajáték szerkezetét, célját (egy hónap túlélése), csak épp a három színész (Hay Anna, Jaskó Bálint és Fábíán Gábor) egy egész falut teremt, számos emlékezetes figurát hoz be a játékosok köré. A két és fél-három órás színházi társasjáték dramaturgiája egyszerű játékszabályokra épül. A nézők négy csoportban egy-egy családot alkotnak, a játék során a „családtagok” közösen hoznak döntéseket a felmerülő kérdésekben. A kiinduló helyzet minden családban ugyanaz: munkanélküli családfő, gyesen lévő anya, egy csecsemő és egy iskolás gyerek. A család jövedelme a hónap elején a segélyekből és a gyerekek után járó állami támogatásokból áll, ebből kell kifizetni a hónap során valamikor a rezsit, és ebből kell élelmiszert venni (ez utóbbi nem halogatható, a család nem éhezhet, de lehet választani a heti kis- vagy a havi nagybevásárlás közt). Az egyik szerencsés családfő közmunkát is vállalhat, ez számára rendszeres heti jövedelmet hoz. (A játék során szóba kerülő pénzügyek – ahogy azt a játékvezető elmondja – hozzávetőleg megegyeznek a valós számokkal.)

A játék négy fordulóból, azaz négy hétből áll. Két állandó figura keretezi a heteket: minden hétfőn megjelenik a boltos (Fábíán Gábor), nála lehet élelmiszert vásárolni (egy ideig hitelbe is), a hét zárásaként pedig jön a postás (Hay Anna), hozza a közmunkás fizetését, és vinné a befizetett rezsit (többnyire hiába). A hét során minden nap másik család szembesül valamilyen kérdéssel: tápszer, szemüveg, cipő kell a gyerekeknek, váratlan haláleset történik, vagy épp kínálgatik valami kis mellékes (ha nem is egészen törvényesen), fekete munka, vasazás, szerencsejáték stb. Vannak egyszerűbbnek tűnő választások, mint például hogy kiváltják-e vagy sem a gyerek szemüvegét. A választás azért „könnyű”, mert az igazi következmény (a tanulmányi eredmény romlása) csak később jelentkezik. De vannak nehezebb csapdahelyzetek is, például amikor a védőnő azzal fenyeget nagyon kedvesen, hogy elvite-

ti a kisgyereket, ha nem veszik meg neki a tápszert. Hónap elején kevesebbet hezitálnak a családok, hogy jut-e a cipőre a gyerekeknek, mint huszadika után, hogy aláírják-e a polgármesternek egy bíró papírt a temetési segély fejében. Ha hirtelen megszorul a család, a bármikor készségesen megjelenő uzorás Jenőtől kaphatnak gyorssegélyt – kétszeres áron. Néha akad jövedelem is: a vállalkozó Sanyi hetente ajánl munkát, ám ennek megvan a kockázata. Ha nem éhbérért akar naphosszat gürcölni, és feketén dolgozik a családfő, az ellenőrzésnél (egy kockadobás szimbolizálja) lebukhat, és akkor elvonják tőle a segélyt is.

Minden választási helyzet után előlép a játékvezető (Bass László), és valós adatokkal, tényekkel, a terepmunka során szerzett tapasztalataival egészíti ki a játékbeli szituációt. Beszél azokról az előítéletekről, amelyek az adott helyzethez tapadnak (például hogy egyes csoportok csak a segélyekért vállalnak-e vajon sok gyereket), és egyszerű világos érvekkel cáfolja azokat. Beszél a rendvédelmi szerveknél és szociális intézményekben tapasztalható megkülönböztető bánásmódról, az egyes, látszólag felelőtlen döntések mögött sötétlő kilátástalanságról (például hogy a szerencsejátékra látszólag felelőtlenül elköltött utolsó ezres talán a család egyetlen lehetséges befektetése) és arról is, hogyan működik, mi élteti az uzorát.

A játék során sokféle figura jelenik meg, hogy döntés elé állítsa a családokat: bekopoghat a foghíjas szomszédasszony, jöhet a pedáns védőnő vagy a gyerek negédes osztályfőnöke (Hay Anna pompás karakterei); lekapcsolhat a rendőr, meglátogathat egy városi ügyvéd (Fábián Gábor tenyérbemászó figurái), de felbukkanhat az elfoglalt orvos, és segítőkészen előmosolyoghat az uzorás (Jaskó Bálint) is. Mellettük megismerhetjük a falu politikai és gazdasági „elitjét” is: a polgármester Lajost (Fábián Gábor), aki gondterhelten már az újráválasztására gondol; a hetek múlásával lassan delíriumba szédülő vállalkozó Sanyit (Jaskó Bálint) és határozott felelőségét, a kocsmáros Ildikót (Hay Anna), aki szintén szívesen fölöné polgármesterként a fejlesztési pénzek sűrűjét. A visszatérő alakok egyre ismerősebbek, némelyiknek kevésbé, másoknak jobban belelátunk az életébe (például a szomszédasszony mindennapjaiba a halálos beteg férjével). A postás habókos morfondírozgatását is várjuk már péntekenként a világ és a falu dolgairól. És van egy „krimi” szál is a játékban: a cigány Lacikának (Jaskó Bálint) az áradó Hernádban végződő története.

A játékbeli hónap végén eredményhirdetés következik, az a család győz, amelyik a legkevesebb adóssággal zárta a hónapot, de ez majdnem mindegy is, mert a megáradt folyó ügyis mindent elmos a szegénysoron – akinek nem volt biztosítása (kinek lett volna?), mehet, amerre lát, Lajosék pedig az ár levonulása után neki-foghatnak a fentről finanszírozott újjáépítésnek.

Hasonlóan nehéz kérdésekkel, a menekültek döntéshelyzeteivel, lehetőségeivel szembeníti a játékosokat a Mentőcsónak második színházi társasjátéka is. A *Menekülj okosan!* alapja szintén egy létező társasjáték, az Amnesty International angol szervezete által kifejlesztett *The Great Escape*, bár ettől sokkal jobban elrugaszkodtak a színházi alkotók, mint ahogy az a *Szociopoly* esetében



Szociopoly (Hay Anna) Fotó: Dömölky Dániel

történt. Akárcsak az előző színházi társasjátékban, itt is egy szakértő játékvezető segíti a résztvevőket: a Magyar Helsinki Bizottság munkatársa, Iván Júlia, aki – Bass Lászlóhoz hasonlóan – a bizottság által feltárt tényekkel árnyalja a játékbeli helyzeteket.

A *Szociopoly*ban a játék megkezdése előtt tisztázza a játékvezető a nézőkkel, hogy mi is az, amiben részt vesznek: egy játék, ahol nem kell színészkedni, átélni, szerepbe lépni, csak a játék kínálta helyzetekben dönteni. Más, többet a *Menekülj okosan!* sem vár a résztvevőktől, ezért fölösleges és hiteltelen kontextusnak tűnik az a televíziós túlélőshow, amelynek kereteibe helyezték az alkotók a színházi játékokat. A színészek (Kurta Niké, Fábián Gábor) ugyan profin hozzák a túlforszírozott tévés műsorvezetői kliséket, de olyan tömegkommunikációs formát használnak, amely pontosan az ellenkezőjét (a tények nélküli, csak a kommunikáció által kreált pseudo világ képét) sugallja annak, mint amiről a *Menekülj okosan!* valójában szól.

Holott megjelenik a tényleges valóság is ebben a színházi társasjátékban. Nemcsak a szakértő játékvezető köti időről időre a tényekhez a játékban előforduló fiktív helyzeteket, hanem a két színész mellett harmadikként szerepet kap a játékban egy fiatal afgán menekült is. Rezai Mohammed Amin a játék elején részletesen elmeséli a saját történetét, azt a sok viszontagsággal teli utat, ami szülőföldjéről először Iránba, majd évekkel később Törökországon, Görögországon és Szerbián keresztül Magyarországra vezet. A végül Budapesten otthonra lelt fiatalember elbeszélése a másfél órás színházi produkció egyik legemlékezetesebb, legmeggrázóbb része.

A játék folyamán a játékosok egy magyar falu lakosságát alkotják (ismerős módon négy kisebb csoportra, „családra” osztva), akik a hazájukat elnyelő iszapszörny elől menekülnek a távoli Fi-



Menekülj okosan! (Kurta Niké, Fábíán Gábor) Fotó: Bartha Máté

nisztánba, ahol oltalmat remélnék az életüket fenyegető veszedelemtől. A szabályok értelmében meghatározott idő alatt kell a falunak egy háborús és egy nyugodtabb országon keresztül eljutni a célig úgy, hogy közben lehetőleg senkit ne hagyjanak hátra, ne veszítsenek el. A falunak egyetlen értéktárgya van, ezzel egyszer fizethet az út során. Menekülés közben többször választási helyzetbe kerülnek a játékosok, amikor is először a családok hoznak egy döntést megszabott időn belül, majd a falu közösen szavaz, és jut egyezségre a kérdésben. Ez a szabályok diktálta tempó meglehetősen feszített, a körülmények zaklatottak (a visszaszámláló óra hangosan ketyeg, a játékvezető állandóan sürget), a kérdések mélyebb körüljárására nincs idő – ahogy valószínűleg egy ténylegesen menekülő számára sincs.

Az út során négy alkalommal kell döntést hoznia a falunak. A választási lehetőségek mindig hasonlóak: vagy időt veszít a közösség, vagy az egyetlen értéktárgyuktól kell megválni, vagy embereket kell hátrahagyni (ami a biztos halállal egyenlő), vagy valamilyen jogi, ill. erkölcsi törvényt kell áthágni. Az első dilemma: el kell-e temetni, és ha igen, milyen áron az orvlövész leterítette polgármestert? Melyik a nagyobb parancs? A halotté vagy az élőé? Abban a játékban, amelyen részt vettem, a falu azt választotta, hogy a holttestet temetetlenül hátrahagyva menekül tovább. Különös élmény volt megtapasztalni, hogy egy ilyen (és a játékban felvetődött többi) kiélezett helyzetben az alapvetően érdeklődő, európai kultúrkörben iskolázott emberek (akik közül néhányan még a Szputnyik

legendás *Antigoné*-előadását is látták) milyen gyorsan hagyják maguk mögött mindazokat az értékeket, amelyek egyébként, békeidőben a gondolkodásukat meghatározzák. Azt is növekvő keserűséggel tapasztalhattuk, hogy lépcsőről lépésre teljesítjük be mindazokat az előítéleteket, amelyekkel a bulvármédia és a közvélekedés a „migránsokat” vádolja.

Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy ebben a menekülőjátékban annyira erős a társasjáték dramaturgia, hogy „segít” eltávolítani ezeknek a dilemmáknak a mélységét. A *Menekülj okosan!*-ből hiányoznak azok az emberközeli helyzetek, amelyek olyan magával ragadóvá teszik a *Szociopolyt* (például amikor a Hay Anna játszott a szomszédasszony odaül a család mellé, és közvetlenül az „anya” fülébe duruzsolja, hogy nincs cipője a gyerekeknek). Itt, úgy tűnt, ahogy figyeltem magamat és játékostársaimat, hogy könnyebb csak úgy mondani valamit, és inkább a nyerő taktika megtalálása válik fontossá.

Pedig nyerni itt sem lehet, a cél előtt a határőrök feltartóztatják az egész falut, és egy menekülttáborba zárnak mindenkit. A táborból később felszámolják, és a túlélőket visszatoloncolják ahhoz a határhoz, ahonnan elindultak. A játék végén kockadobás dönti el, ki lesz az ötven résztvevő közül az a néhány szerencsés, aki esélyt kap arra, hogy elinduljon a menekült-státusz megszerzésének hosszú és nehéz útján.