

GERDA REITH

A játék tapasztalata

A JÁTÉK TAPASZTALATA

Eddig materiális jelenségnek tekintettük a szerencsejátékot: fogyasztásnak, szabadidőnek vagy árucikknek, amit kapitalista vállalkozásokban adnak és vesznek. De valójában több ennél. Mert bár a szerencsejáték a fogyasztás egy formája, annak egy egészen különleges *típusa*, egyedi tapasztalati összetevővel. A jelen fejezet célja, hogy ennek a tapasztalatnak a természetét megmutassa. A játékok sajátos tulajdonságainak elemzésétől a hazardírozás minden formája általános jellemzőinek vizsgálatához vezet majd el minket. Egy ilyen portré nyilván óhatatlanul egy ideáltípust eredményez majd – mert arra tesz kísérletet, hogy az egyed- in és sajátosságokon túl olyasmit mutasson meg, ami általános és alapvető. Ezért a kijelentések közül sok nem lesz érvényes minden szerencsejátékosra, illetve a szerencsejáték minden formájára, de remélhetőleg legalább *valamit* elárulnak majd róluk, ami feltárja az eltérő történelmi kifejeződésüket összekötő közös jellemvonásaikat. Nagyon tág értelemben véve tehát ez a két fejezet a szerencsejáték tapasztalati szempontjaira fókuszál majd, megkísérelve valamiféle választ kínálni a kérdésre: *milyen* a szerencse játékaival játszani?

Ez a kérdés megközelíthető az észlelés Kant-féle alapvető kategóriáinak fenomenológiai elemzésével: az idő, a tér és az ok elemzésével. Kapcsolatunk a világgal a tudat ezen „építőkövein” keresztül közvetítődik számunkra: bármit is tapasztalunk, befolyásolják ezeket, illetve befolyásolva vannak ezek által, tehát azt mondhatjuk, hogy együttvéve egy *Gestaltot*¹ foglalnak magukban: Ey megfogalmazásában a „tapasztalat totális szerkezetét.”²

Ugyan bár rászorulunk ezekre a kategóriákra, ezek nem rögzített és abszolút kategóriák, hanem számos tényező hatására változhatnak. Bizonyos helyzetek befolyásolhatják őket, s általuk a szubjektív tapasztalat természete is megváltozik – ez persze fordítva is igaz, az idő, a tér és az ok kategóriái is befolyásolhatják a tapasztalatot.³ A szomatikus vagy pszichés betegségek (STRAUSS 1968; CHARMAZ 1992), a stressz okozta rendellenességek (STRAUS 1966; MINKOWSKI 1970; EY 1978), az extrém módon feszült vagy izgalmi állapotok (BERGSON 1910, 1911), a függőség

¹ Saját kiem.

² EY 1978, 94. Ey angolul idézett szövegei saját fordításomban jelennek meg. – A ford.

³ Ld. erről a fenomenológusok és egzisztencialisták munkáit, pl.: MERLEAU-PONTY 1981; STRAUS 1966; MAY, ROLLO. ET AL.: *Existence: A New Dimension in Psychiatry*. Touchstone, Simon and Schuster, 1958.; MINKOWSKI, EUGÈNE: *Lived Time: Phenomenological and Psychopathological Studies*. Evanston: Northwestern University Press, 1970.

(REITH 1999), vagy akár a bebörtönzés is (COHEN – TAYLOR 1972) drámai hatással lehetnek arra, hogy miként észlelik az egyének környezetüket és akár saját önazonosságukat is. Ezekben a helyzetekben úgy tűnik, hogy a világ másfajta árnyalatokat ölt magára: például, amikor boldogok vagyunk, nyitottnak és tágasnak bizonyul, a fájdalom vagy a félelem állapotaiban azonban a figyelmünk beszűkül, és ennek megfelelően környezetünk összehúzódik. Ezt szemlélteti a depresszió például, melyet, ahogy Straus állítja, a tér és idő alapvető szerkezeteinek átalakulása jellemez: az „ismerős környezet idegenné válik, minden új, zavarba ejtő külsőt mutat.”⁴

[...]

Bár a szerencsejáték minden helyszíne saját, különálló világ, a szerencsejáték helyszíneit mégis egyesítik bizonyos közös jellemvonások, melyeket HUIZINGA (1949), CAILLOIS (1962) és GOFFMAN (1961, 1963) a „játésteretek” formai tulajdonságainak felvázolásával ábrázoltak.

A játékok „sajátságos jellemvonása” lényegében mindhárom író számára a hétköznapi élettől való *elkülönültség*, mind időben, mind pedig térben.⁵ A hétköznapi világ és a játék világa közti küszöböt fizikai és mentális értelemben egyaránt át kell lépni. Huizinga számára ez „kilépés az »életből,« időleges, ám saját céllal bíró aktivitás.”⁶ [...] A játékot szigorú időbeli határok is elkülönítik, melyek „olyan kérlelhetetlenül végesek, mint a zárójelbe zárt szöveg”, szükségessé téve ezáltal a játék folyamatos ismétlését.⁷ Továbbá ugyanúgy, ahogy a játékvilágot a hétköznapi életet uraló szabályok halmazától eltérő szabályok uralják, úgy a benne lévő játékosokat is a hétköznapi rutinjaiktól eltérő motivációk jellemzik, miközben szabadon kísérletezhetnek új szerepekkel és ideiglenesen új identitásokat vehetnek fel.

Az „elkülönültség” mint lényegi tulajdonság azt jelenti, hogy a játékaréna az aktivitás egy önmagába zárt birodalmát alkotja, amely szemben áll az utilitarista célok világával. [...] Gadamer szerint a játékvilág egyenesen a *létezés* egy sajátos módját alkotja. Vagyis „a játék léte nem a játészó tudatában vagy magatartásában van, hanem épp ellenkezőleg: a játék vonja be a játészót a maga birodalmába, és tölti el a maga szellemével,” ami azt jelenti, hogy végül „a játészó maga fölött álló valóságként tapasztalja a játékot.”⁸ Ily módon az idő, tér és ok alapvető észlelési kategóriái eltorzulnak; az alámerülés a szerencse által meghatározott környezetbe ugyanis egyfajta tapasztalati káoszt teremt, melyben a játékosok már nem lesznek

⁴ STRAUS 1966, 290. Straus angolul idézett szövegei saját fordításomban jelennek meg. – A ford.

⁵ Szemléltetve például HERMAN HESSE végső szerencsejátékának, *Az üvegyöngyjáték*nak radikális visszavonulásában. – A ford.

⁶ HUIZINGA 1944, 18.

⁷ CAILLOIS 1962, 43. Caillois angolul idézett szövegei saját fordításomban jelennek meg. – A ford.

⁸ GADAMER 1984, 93.

képesek környezetüket a „racionális” tudat rendezett, logikus módján észlelni, hanem az „észlelés rapszódíja”⁹ lesz úrrá rajtuk.

[...]

Ebben a részben tehát a játék általános tapasztalatának különböző összetevőit fogjuk vizsgálni, amelyet az idő- és térérzékelés specifikus kategóriáinak és a szerencsejáték-világ médiumának, a pénz észlelésének a szemügyre vételezése követ majd. [...]

IZGALOM

A kaland – álom állapot

Mikor belépnek a játékarénába, a szerencsejátékosok ideiglenesen kilépnek a valós világból. Mindennapos aggodalmaikat és a napi rutint maguk mögött hagyják, és olyan kalandra vállalkoznak, mely amellet, hogy izgalmas, álomszerűen elválik környezetüktől. Míg a szerencsejáték és a kaland osztoznak az álomszerűségben, az élet szokásos folyamából hiányzik a kaland. Huizinga szerint a játék világa „kilépés” a valós életből, Simmel pedig a kalandot jellemzi úgy, hogy az „kiesés az élet folytonosságából.”¹⁰ A játékvilág „mássága” tehát egy kaland jellegét kölcsönzi a játékvilágnak, s ehhez járul még hozzá a belső ingerek különlegesége, amely a tapasztalat álomszerűségét eredményezi.

[...]

A játékra is jellemző disszociált állapotokat a tudat specifikus formáinak tekinthetjük, melyeket Ey „oneirikus állapotoknak” nevezett el. Az egyének a „kóros álmodozás” állapotában leledzenek: egyfajta „éber álmot” tapasztalnak, melyben testetlenek; mintha nézők lennének, akik kívülről nézik saját magukat.¹¹ Ahogy Alekszej, Dosztojevszkij szerencsejátékosa fogalmaz: „már nem emlékszem tétjeim számára és sorrendjére. Csak arra emlékszem – mintha álmodtam volna.”¹²

A játék borzongása – a szédület [vertigo]

A szerencsejáték tapasztalatának egyik legfeltűnőbb jellegzetessége a játék feszültsége avagy a „borzongás [thrill]”: a pénz és a szerencse ellenállhatatlan csábítása, melyet Balzac a *játék szellemének* nevezett: ez „egy minden betegségnél halálosabb szenvedély.”¹³ Ezt az affektív tapasztalatot az izgalom váltja ki, amely

⁹ CASSIRER 1953, 21. Cassirer angolul idézett szövegei saját fordításomban jelennek meg. – A ford.

¹⁰ SIMMEL 1971b, 18. Simmel angolul idézett szövegei saját fordításomban jelennek meg. – A ford.

¹¹ EY 1978, 65.

¹² DOSZTOJEVSZKIJ 1973, 431.

¹³ BALZAC 1961, 10.

a kockázatra központosul; arra, ahogyan az egyén szembenéz a kockázattal, amíg tétjének kimenetelére vár. Akkor veszi kezdetét, amikor a tétet megteszik, és akkor fejeződik be, amikor a kör kimenetele világossá válik. Közben a szerencsejátékos vár, s ebben a felfüggesztett elevenségben „a félelem és a remény ellentétes vegyértékei bizsergő arpeggióban futkosnak a hátán.”¹⁴ Egy szerencsejátékos különösen élénk metaforával írta le a szerencsével való találkozásaira jellemző várakozás érzését: „Képzeld el, hogy bemész egy sötét szobába. Mielőtt felkapcsolják a lámpákat, a szoba lehet üres, de akár tele is lehet a valaha látott legritkább tárgyakkal. Ilyen egy kártyajáték.”¹⁵ Ehhez hasonló feszültségről tanúskodik egy másik szerencsejátékos játéktapasztalata: „Amikor ruletkezem, az érzéseim valamiféle feszültségből fakadnak, – az érzések részben fájdalmasak, részben élvezetesek, a jövőre irányulnak.”¹⁶ Hasonló érzések határozták meg Tolsztoj csodaszép agóniáját is a rulettel: „már hosszú ideje, hogy bármi ennyire meggyötört volna.”¹⁷

A szerencsejáték tapasztalatának csúcspontja az a pillanat, amikor az izgatottság tetőpontjára hág, és a szerencsejátékosokat elragadja a játék heve; egyre tovább játszanak, megfedkezve környezetükről, veszteségeikről, az idő múlásáról és saját magukról. Megtapasztalják, amit Caillois *ilinx*nek nevez. A szó a görög „örvényből” vagy „vertigóból” származik; s a Dionüszoszi vagy preracionális társadalmak e vezérelve megtalálható a játékban is, amely „megkísérli az amúgy tiszta elme észlelését egy pillanatra lerombolni, és valami érzéki pánikot mérni rá.”¹⁸ A játékosok nincsenek tudatában, hogy mi zajlik körülöttük és a kimerültségről is megfedkeznek. Ez az állapot felelős a szerencsejátékos folklórban gyakran megjelenő maratoni szerencsejátékokért, például azért a negyvennyolc órán át tartó játékért, melynek során Lord Sandwich feltalálta a szendvicset; ételt hoztak neki anélkül, hogy elhagyta volna az asztalt.

Baudrillard a szédület hipnotikus vonzerejét azzal magyarázza, hogy a szerencsejátékos valójában a sorsot hívja ki:

Önmagában minden dobás csak mérsékelt szédülést okoz, viszont amikor a sors emeli a licitet... mikor úgy tűnik, hogy maga a sors dob kihívást a dolgok természetes rendjébe és az őrzöngésbe vagy rituális örvénybe kezd, na akkor elszabadulnak az indulatok s a lelkeket egy igazán halálos elragadtatás kaparintja meg.¹⁹

¹⁴ DEVEREAUX 1949, 699. Devereaux angolul idézett szövege saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

¹⁵ *Observer*, 25 June 1995, 12. Az idézett angol szöveg saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

¹⁶ In: BERGLER 1970, 83. Az idézett angol szöveg saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

¹⁷ In: BARNHART 1983, 110. Az idézett angol szöveg saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

¹⁸ CAILLOIS 1962, 23.

¹⁹ BAUDRILLARD 1990, 147. Baudrillard angolul idézett szövegei saját fordításomban jelennek meg. – A ford.

Ebben az érzékelési forgatagban összetörik az idő és tér észlelése. Az idő megfagy, és a szerencsejátékosokat elnyeli a közvetlen Itt és Most. Ebben az állapotban az érzékelés teremtményeivé válnak; látnak, de nincsenek igazán tudatában környezetüknek; érzékelnek, de nem igazán bírnak tudomással arról, hogy mi is történik valójában. Egy hazardőr így írta le a játék feszültségében az összefüggéstelenségig zúzott gondolatait: „Azt gondoltam, hogy megőrültem; teljesen szétesztam... azt hiszem, soha nem volt még részem olyan tapasztalatban, ami ennyi adrenalin termelt... halálközeli élmény volt.” Utyesityelnijt, Gogol, *A kártyások* című művében hasonló megrázkódtatás érte: „a nyereség nem minden, sokkal fontosabb annál a lelki nyugalom. Akárki akármit mond, már maga az az izgalom, amelyet játék közben átél az ember – már az szemlélatomást megrövidíti az életét.”²⁰

A szerencsejáték során fiziológiai változások jelennek meg, szaporább lesz a lélegzetvétel, megemelkedik a pulzusszám, a vérnyomás és az adrenalin szint; ezek a változások pedig sokak számára azt bizonyítják, hogy a szerencsejáték fiziológiai függőséget okoz. Dosztojevszkij Alekszeje, aki megtette tétjét – és nyert is – a ruletten, az izgalom zsigeri intenzitásáról a következőképpen számol be: „Én magam is szerencsejátékos voltam, ezt ebben a pillanatban erősen éreztem. Kezem, lábam reszketett, fejem szédült.”²¹ Amikor aztán Alekszej mindent kockára tesz, és találomra dobálja be pénzét, akkor „egy rövid pillanatra érez [...] valami várakozást – hasonlíthatott a madame Blanchard akkori érzéséhez, mikor Párizsban a léghajóból lezuhant a földre.”²²

Az alámerülés analógiája árulkodó, Caillois is ezt használja a szédület leírásához. Ahogy a gyerekek vagy a kerengő dervisek forognak, írja, az eksztázis, dezorientáció és hipnózis állapotait idézik elő, akárcsak a hirtelen gyorsulás vagy zuhanás.²³ Az örvényszerű dezorientációt Alekszej is úgy érzékeli, mint ha a térben száguldana, vagyis egy belső érzést fizikaiként, külsőként tapasztal meg, miközben az érzést magát nem fizikai erőfeszítés okozza, hanem a játék izgalma.

A külső és belső dezorientáció ilyen intenzív pillanataiban a szerencsejátékosnak egyre jobban meglazul a kapcsolata a valósággal, ahogy megadja magát a jelen közvetlenségének. Miként Boyd fogalmaz: a szerencsejátékos „elveszett a saját világában... nincs külső realitás többé... az idő nem-létező, az illető bizonyos értelemben örült.”²⁴ Az örület visszatérő motívum a szerencsejátékosokról szóló irodalomban. Alekszejben is felmerül a kérdés, nem örült-e meg, miközben játszott: „Vajon

²⁰ GOGOL 1962, 889.

²¹ DOSZTOJEVSZKIJ 2012, 107.

²² DOSZTOJEVSZKIJ 2012, 158. Mindkét magyar fordítás a „zuhanás” szót használja, míg az angol fordítás a „plunge”-al él, melynek jelentései: lemerülés, alábukás, fejesugrás, vakmerő hazardírozás. – A ford.

²³ CAILLOIS 1962, 24.

²⁴ BOYD 1976, 372. Boyd angolul idézett szövege saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

nem tébolyodtam-e meg akkor, s nem ültem-e egész idő alatt valahol az örültek-házában? Vagy talán nem csak akkor, hanem most is.” A Mahábhárata elbeszélője hasonló hatásokat figyelt meg a szerencsejátékosokon: „A játékosok álmukban sem álmodnak olyan furát / mint amilyet a játékban felhevülve kimondanak.”²⁵

Az identitás átalakulása – transzcendencia

A szerencsejátékról gyakran írják, hogy csatornaként szolgál az identitás módosulásához. A hétköznapi valóságtól elkülönült fantáziavilágban a játékos ideiglenesen megszabadul azoktól a kötöttségektől, amelyek általában szabályozzák cselekedeteit. Játék közben képesek magukat más identitásokban elképzelni és a létezés alternatív módjait felfedezni. CAILLOIS (1962) és GOFFMAN (1969) rámutattak, hogy minden játék új identitást jelent, mely a játék idejéig tart. JACOBS (1988) szerint a játék a „disszociált állapotok” egyike, ROSENTHAL (1986) pedig arról számol be, hogy a játékosok játék közben valaki mássá válnak, sőt, néhányan a különböző játékos „énjeiket” más és más neveken szólítják.

A meghatározatlan „szerencsejátékos identitás” azt jelenti, hogy a játékosok a hétköznapi ént hátrahagyják, ahogy [...] Caillouis fogalmaz: „Így vagy úgy, az ember elmenekül a valós világ elől és egy másikat teremt. De az ember magától is elmenekülhet és mássá válhat.”²⁶ Ennek talán legradikálisabb illusztrációja Luke Rhinehart híres *Kockavetője* (1972): ő megvalósította a végső egzisztencialista fantáziát, és kockadobással hozta meg életének döntéseit. A szerencsejátékos identitás változatossága Fritz Lang *Doktor Mabuse, a játékos* című filmjében is megjelenik: Mabuse-nak nincs fix karaktere, minden jelenetben álruhában jelenik meg. Mabuse állandó változásai felfedik kaméleonszerű személyiségét, az állandó jellegzetességek elutasítását.

[...] A szerencsejáték az idealizált identitások terepe. Ha a játékos a lóversenyben vagy a pókerbe ügyesnek mutatkozik, szakértőnek kezd számítani, s így elnyerheti társai tisztletét és csodálatát. [...] Az egyik játékos így fogalmaz: „a szerencsejáték gyerekkori fantáziáink helyettesítője... és nem pénzügyi fantáziáinké. Ez egyfajta önmegvalósítás. Annak lenni, aki igazából vagyok, jól csinálni dolgokat, részese lenni az eseményeknek – jól érezni magam.”²⁷

UNALOM

A játék okozta „fájdalmon” túl lebeg egy másfajta fájdalom – az unalomé. Egy parti feszültsége rövid életű, hiszen ez az intenzitás csak pár múló pillanattig tartható fenn. Ezt követően a valóság unalmasnak és színtelennek mutatkozik; a já-

²⁵ DOSZTOJEVSZKIJ 1973, 414.; MAHÁBHÁRATA 1965, 143.

²⁶ CAILLOIS 1962, 19.

²⁷ In: ALVAREZ 1991, 138. Alvarez angolul idézett szövegei saját fordításomban jelennek meg. – A ford.

tékos hullámvölgybe kerül, és erőt vesz rajta a játék alatt megtapasztalt szédület ellentéte, a tompaság. Gogol *A kártyások* című művében Svohnyev leírja, hogy két játék között a szerencsejátékos úgy érzi magát, „akár a hadvezér; hát mit érezhet a hadvezér, ha nincsen háború?”²⁸

A játékarénából kilépve a játékosok kimondhatatlanul unalmasnak tartják a valós világot ahhoz képest, amit éppen elhagytak. Pascal felismerte a szerencsejátékok izgalmá mögött ögyelgő unalom fenyegetését: ha „valaki például örömét leli családjá körében... kártyázzon öt-hat napon át nagy gyönyörűséggel, s nyomorultnak érzi magát, ha újra visszazökkent korábbi életmódjába.”²⁹ Pascal számára a szerencsejáték hasznos, ám veszélyes kitérést jelentett az unalom elől; hasznos, mert felkavaró, s így képes minket eltéríteni, de ugyanakkor veszélyes is, mert súlyosbítja az eredeti unalmat.

De Jong számára az unalom problémája a modernitás lényegi részét képezi. [...] Benjamin volt az egyik első olyan szerző, aki felismerte e kortárs betegség valós borzalmát. Strindberg nyomán így fogalmazott: „A pokol nem olyasvalami, ami előttünk áll – hanem *ez az élet, itt.*”³⁰ Benjamin a földre hozta a poklot és az unalmat a modernitás fundamentális állapotának nevezte.

Mint a modernitás egyik legfontosabb költője, Baudelaire az unalmat egyfajta világi pokolként értette:

*Oly hosszú semmi sincs, miként a sánta órák,
ha súlyos pelyhüket a havas évek szórják
s gyümölcsöd, mord Közöny, a makacs Unalom,
haláltalan huzam arányaiba fon.*³¹

Felismerte az azutáni vágyat is, hogy a fájó ürességet ellentétébe fordítsa – izgalomba, s különösen a szerencsejáték izgalmába. Baudelaire szerencsejátékosai lecsúszott figurák, akik kétségbeesésükben *bármit* szívesebben éreznének, mint a semmit. Az „ajaktalan arcú,” „fogatlan állú” „vén kurtizánok”-at hatalmában tartja egy „bús szenvedély,” egy „makacs öröm:”

*S szívem döbbsent, hogy ily szíveknek lett irigye,
akik, vérük borán mámorosodva mind,
inkább választanák, vad örvényben röpítve,
poklot a semminél, és halálnál a kint.*³²

²⁸ GOGOL 1962, 886.

²⁹ PASCAL 1983, 67

³⁰ Kiem. az eredetiben. Eltérek az eredeti magyar fordítástól: „A katasztrófa nem a mindenkori következő, hanem a mindenkori adott. Strindberg gondolata: nem a ránk váró pokol baj, hanem életünk.” BENJAMIN 1969, 292.

³¹ BAUDELAIRE 2000, 99. *Spleen, II.* (Ford. Babits Mihály.)

³² BAUDERLAIRE 2000, 150. *A játék.* (Ford. Babits Mihály.)

Puskin Anyegin-ábrázolása szintén a szerencsejáték és unalom asszociációjából merít. Jevgenyij egy „felesleges ember” akinek nincs helye a modern élet hajszájában, s annak ellenére, hogy szakadatlanul úton van és állandóan szórakozik, egyre unatkozik:

*Meg sem hatotta semmi sem,
Komoran járt s közömbösen.*³³

Akárcsak Baudelaire szerencsejátékosai, Jevgenyij is a játékba menekül az unalom elől; csak a játék zökkenetheti ki, mikor „komoran járt s közömbösen.”

*Háromfiús familia,
S mind szomjas unalom fia.*³⁴

Az unalmat és az izgalmat a szerencsejáték egyesíti. A szerencsejáték megtestesíti de Jong intenzitás kultuszát, és ugyanakkor az intenzitás fordítottját is: az unalmat. A játékos a monotonitásból a játék feszültségébe menekül, s amikor újra szembesül a hétköznapi valósággal, újra az unalommal találkozik.

ISMÉTLÉS

Mulandó természetük, illetve az izgalom és unalom közti állandó ingadozás következtében az ismétlés a szerencsejátékok lényegi jellemvonásává válik. Mivel egy játék hamar véget ér, azonnal meg kell ismételni; ez a játék egyik leglényesebb vonása. A szerencsejátékos azért játszik, hogy megtapasztalja a játék feszültségét, de mivel a játszma rögtön véget is ér, amint elkezdődött, folyamatosan ismételni kell. A szerencsejáték színterei az egyenletes ismétlés dobolását visszhangozzák. A kaszinóban tétet tesznek meg, kártyákat kevernek, osztanak és gyűjtenek be újra és újra; kockát ráznak és dobnak *ad infinitum*, épp úgy, mint a nietzschei „szükségyszerűség vaskeze, amely a véletlen kockavető poharát rázza, végtelen idők óta.”³⁵ Rulettkerekek forognak a végtelenségig változatlan, szabályos tengelyeken, labdák esnek ki a lottó sorsológépből hétről hétre és hónapról hónapra. [...]

Gadamer szerint az ismétlés a játék lényege: „A mozgásnak, mely játék, nincs célja, ahol befejeződne, hanem állandó ismétlődésben újul meg.”³⁶ Azáltal, hogy formális szerkezetet teremt, mely abszolút és változatlan, renddel ruházza fel a

³³ PUSKIN 2000, 22.

³⁴ PUSKIN 2000, 105.

³⁵ NIETZSCHE 2009, 118.

³⁶ GADAMER 1984, 89.

szerencse véletlenszerű játékát, s így leveszi a játékosról a kezdeményezés terhet.³⁷

Baudrillard az ismétlésben többet lát a szerencsejáték egy meghatározó tulajdonságánál: mozgást, amely megsemmisíti az ok és okozat közti kapcsolatot. A játékok „igazi formája ciklikus vagy visszatérő. És mint ilyen... véget vet a kauzalitásnak.”³⁸ Ez az örök visszatérés Baudrillard számára fontos tényező a szédület kiváltásában, hiszen a játékos vágya, hogy a következő kör eredményét megtudja, és hogy még egyszer próbára tegye sorsát, s egyben csábítás is, hogy továbbjátsszon; a játék tehát a „csábítás szédületét” teremti meg.³⁹

[...]

A JÁTÉK KATEGÓRIÁI

A játék arénájában összeomlik a szerencsejátékosok tudatterének artikulációja és a fundamentális kategóriák észlelése eltorzul: a tér (mely Kant szerint a „külső tapasztalataink” formája), az idő („belső tapasztalataink” formája), az ok-okozat, és a szerencsejáték világára egyedülállóan jellemző pénz érzékelése megváltozik. Az idő múlása ismétlésbe fagy, a tér összezsugorodik és a pénz értéke olvashatatlaná lesz.

Idő

Az időérzékelés kulcsfontosságú a játék tapasztalatához, mivel „a játék fantazmagóriái az idő szötteésébe fonódnak bele.”⁴⁰

Mióta Bergson megkülönböztette a két különböző „típusú” időt (a „homogén és független időt” és „a tudat által megélt igazi időtartamot”⁴¹) fenomenológiai alapigazsággá vált, hogy az idő tapasztalata általánosságban a tapasztalás médiuma. A korábbi abszolút, newtoni idő a tudósok ideje. Számszerűsíthető egységekre lebontva és egyenlően alkalmazva mindenkire, ezt az „óraidőt” a modern életben a karóra viselése példázza. A megélt idő, a tartam [*durée*], melyet megtapasztalunk, azonban egész más, és külön jellemző minden egyénre, s a világban bármelyik adott pillanatban betöltött sajátos helyzetére. Vagyis Bergson az időnek egy *relativisztikus* fogalmát nyitja meg, melynek megtapasztalása a tudat különböző állapotaitól függ. Proust megfogalmazásában: „egyes embereknél az idő is gyorsabban múlik vagy lelassul.”⁴² A szerencsejátékos is ilyen ember.

³⁷ Ld. HUIZINGA 1949, 19–20; CAILLOIS 1962, 5.

³⁸ BAUDRILLARD 1990, 146.

³⁹ BAUDRILLARD 1990, 148.

⁴⁰ BENJAMIN 1969, 383. 12. lábjegyzet

⁴¹ BERGSON 1911, 275. Bergson *Matter and Memory* című munkájából idézett angol szövegek a saját fordításomban jelennek meg. – A ford.

⁴² PROUST 2009, 282.

A fenomenológiai pszichológusok esettanulmányai a személyes, „megélt” idő nem homogén természetét szemléltetik. [...] Az időbeli helyzet tapasztalatra gyakorolt hatását Erwin Straus a közelgő halál tapasztalatával érzékelteti: „amikor valaki a határtalanból a véglegességbe lép át, minden megváltozik.”⁴³ Bár Strauss nem említi, amikor Raszkolnyikov a *Bűn és bűnhődés*ben elindul, hogy feladja magát, és utoljára látja a világot, teljesen tudatába kerül minden részletének, az élet minden apró összetevőjét magába szívja, és elmerül minden múltó másodpercben. Ez a példa a szerencsejáték kontextusában különösen jól alkalmazható, hiszen sok szerencsejátékos is hasonló analógiát választ. A *számárbórb*ben a főhős, Raphael játék közben annak az elítéltnak a tisztánlátását tapasztalja meg, aki épp megmenekült a biztos haláltól. A kaszinó zsvivájának ellenére („négy- vagy ötsornyi beszelgető”, „az aranyaknak a zenekar hangzavarába keverődő csengés[e]” mellett), Raphael „a szenvedélyeknek azzal a kiváltságával, mellyel megsemmisítik a teret és az időt, tisztán hallotta [...] a két játékos minden egyes szavát.”⁴⁴ Dosztojevszkij, aki politikai fogolyként valóban megtapasztalta a véglegesség intenzitását az álkivégzésén, szintén összefüggésbe hozza egymással e két tapasztalatot. A szerencsejátékról szóló leírását áthatja annak a sűrű intenzitásnak érzése, amelyet az utolsóknak vélt pillanatai alatt érezhetett; mintha ezt a tapasztalatot élné át újra meg újra a kártyaasztalnál.

[...]

A szerencsejátékban [...] megkülönböztethető az időnek egy általános tapasztalata is. [...] Az idő ezen észlelése, mely minden játékban és minden szerencsejátékos számára közös és egy *múló jelen folyamatos ismétléséből* áll. A szerencsejátékaiban a jelen mindennél fontosabb. A szerencsejátékos figyelme csak arra fókuszál, amire éppen tett. És bármilyen hosszán időzik valaki egy játéktérben, a menetnek egy szempillantás alatt vége. Ez az a pillanat, amikor a golyó kipattan a sorsológépből, amikor a kocka leesik, amikor a rulettlabda becsúszik a boxba. A bizonytalan egyetlen pillanat alatt bizonyossá válik, a jövőből jelen lesz. A szerencsejátékos ebben a pillanatban él. [...] A múlt és a jövő egyébként is irreleváns egy-egy játék tapasztalatában. A megfagyott pillanatban az idő elveszti artikulációját. Ez az a pillanat, írja Benjamin, amikor „a játék kábítószerré változtatja az időt.”⁴⁵ A narkotikus hatást a játékos elszigetelt és múltó pillanatként éli meg, mely folyamatos ismétlésre kerül, minden menetben.

[...]

Ezt a lényegi mulandóságot ragadja meg Baudelaire *Az óra* című versében, melyben ez számára a modernitás természetét is magába zárja:

⁴³ STRAUS 1966, 292.

⁴⁴ BALZAC 1961, 82.

⁴⁵ BENJAMIN 1969, 90.

*Háromezerszer és hatszázszor minden órán
a Másodperc susog: „Emlékezz!” – s fába hullt
szűként perceg a Ma: „Már én vagyok a Múlt
s kiszívtam életed, rút csáppal rájaforrván.”⁴⁶*

A jelen mulandóságának problémája Ágoston óta foglalkoztatja a filozófusokat és a problémát Bergson *tartam* fogalma részben megoldotta. Ez a „megélt idő” a jövőben emlékként foglalja magában a múltat. *Tartama* magába foglalja „a múlt és a jelen egymásba olvadását és egy organikus egység megformálását.”⁴⁷ Tehát Bergson számára a jelen nem egy elszigetelt eset, hanem része a múlt, jelen és jövő organikus „egymásba olvadásának.” Az emlékezetnek közreműködő szerepe van ebben a folyamatban, ugyanis az emlékezet az a mechanizmus, mellyel „a múlt igyekszik visszahódítani a befolyást, melyet elvesztett, azáltal, hogy aktualizálja magát.”⁴⁸

Sajnos Bergson megoldása teljesen alkalmazhatatlan a szerencsejátékosra. [...] Az utóbbi időérzékelését össze nem függő pillanatok sorozata építi fel, amely elmentés az áramló organikussággal, vagyis a *tartam* megélt idejével. A múlt soha nem tudja „aktualizálni” magát a szerencsejátékban, mivel ez megkövetelné az emlékezet működését, márpedig a szerencsejátékban az idő eltörlése egyben az emlékezet eltörlését is jelenti. A szerencse világában a múltnak olyan csekély jelentősége van a jövő számára, mint a jövőnek a múlt számára. Az egyetlen dolog, ami felülmúlhatja ennek a kontingens világnak az időtlenségét az magának az időnek a múlása – a játékok ismétlésében megvalósítva – aminek következtében a nagy számok törvénye léphet életbe és helyreállítható a rendnek valamilyen látszata. A valószínűség rendíthetetlen törvényének Baudelaire adott lírai kifejeződést:

*Emlékezz! a mohó Idő megnyeri sorra
a játszmat, nincs család, csak veszthetsz! – ez a rend.*⁴⁹

A szerencsejátékosok azonban a pillanatba ragadtak, és testi mivoltuknál fogva számukra nem adatik meg egy ilyen előnyös helyzet. Örökre egy kör kimenetelehez, a játék egy pillanatához kötve, emlékezet nélküli egyénekként léteznek. A szerencsejáték során „a játék hatályon kívül helyezi a tapasztalati rendszere-

⁴⁶ BAUDELAIRE 2000, 128. *Az óra.* (Ford. Tóth Árpád.)

⁴⁷ Eltérek az eredeti magyar fordítástól: „ne mint pontot ponthoz rakja a jelenlevő mellé, hanem szervezze őket vele, mint ez akkor történik, mikor úgyszólván egybeolvadtnak jutnak eszünkbe valamely dallam hangjai.” BERGSON 1990, 112–113.

⁴⁸ BERGSON 1911, 169.

⁴⁹ BAUDELAIRE 2000, 128. *Az óra.* (Ford. Tóth Árpád.)

zést,” a fogadás pedig „eszköz az események sokká alakítására, a tapasztalat összefüggéseiből való kioldásra.”⁵⁰

A szerencsejáték nyújtotta borzongást egy időtlen űrben tapasztalják meg a játékosok; alapvetően inszubsztanciális érzékelés ez, nem hagy maga után nyomokat, amikhez a szerencsejátékos kötődhetne, vagy amelyekre emlékezhetne. Semmi nem jön létre, semmi nem változik, igazából semmi sem történik – ezért a játékban emlék sem születik. Nem véletlenül álltja Mister Astley Alekszejről *A játékos* végén, hogy: „Ön egészen elfásult... nemcsak lemondott minden célról... de még emlékeiről is.”⁵¹ Mindez ugyanakkor része az elragadtatásnak, a szerencsejáték *bűvöletének* – ez a „kristálytisza szenvedély, mely kitorli az emléknymokat és elkobozza a jelentést.”⁵²

[...]

A szerencsejátékos elméjében a mindig-ugyanaz ismétlése megfelel annak, ahogy a játék gazdasági birodalmában is a mindig-ugyanaz ismétlődik. Soha semmi sem termelődik a szerencsejátékban, ehelyett csak a pénz végtelen körforgását találjuk. A mindig-ugyanaz ismétlése egy minden igazi változás nélküli kört implikál. Semmi olyan nem történik, ami megkülönböztetné a kaszinóban vagy a bukmékereknél az egyik estét a másiktól. Semmi szokatlan nem zavarja meg a nyeres és vesztes ár-apályát; nem jelennek meg tájékozódási pontok, melyek változást jeleznének az ismétlés monoton tengerén. Igazi változás hiányában az idő múlásának mérése is lehetetlenné válik, s így a játék folytatódik, felfüggesztődve egy időtlen űrben. A szerencsejáték narkotikus hatását, melyről Benjamin beszélt, a játékosok az időtől való elmenekülésként élik meg.

Az időtlenségnek ezt az állapotát kiválóan érzékelteti, hogy a kaszinókból eltávolítják az órákat. Az órák a közös, objektív időbeli megegyezés jelölőiként léteznek, rendet róva ki az emberi kapcsolatokra és környezetükre. Ennyiben az abszolút newtoni idő győzelmét szimbolizálják az emberi idő felett. Az efféle tudományos idő rendje hiányzik a kaszinóból, a tizenkilencedik században száműzték azt, mint a külvilágból beszüremkedő zavaró tényezőt. Egy korabeli londoni klubban két *ecarte*-ot játszó szerencsejátékost megkértek, hogy távozzanak záróra után. „Az egyetlen válaszuk az volt, hogy állítsák le az órát, csak az elmúló időre emlékezteti őket.”⁵³ Az óra eltávolításával eltűnt a külvilág utolsó nyoma és a szerencsejátékosokat a külvilághoz kötő emlék utolsó töredéke. A huszonegyedik században nincs már ilyesmire szükség, hiszen a kaszinókban sosincsenek órák. Hiányuk az időbeli artikuláció összeomlását jelzi. Minden megkülönböztetés hiányában az idő tapasztalata egy váltakozó sebességgel visszatérő végtelen jelen

⁵⁰ BENJAMIN 1969, 383. 11. lábjegyzet; [Ld. még a kockázatvállalásnak a jövő észlelésére gyakorolt hatásáról pl.: BJORGVINSSON, T., WILDE, G. J. S.: Risky Health and Safety Habits Related to Perceived Value of the Future. = *Safety Science*. 22, 1996, 1–3, 27–33.]

⁵¹ DOSZTOJEVSZKIJ 2012, 196.

⁵² BAUDRILLARD 1990, 135.

⁵³ NEVILLE 1909, 19. Neville angolul idézett szövege saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

a szerencsejátékos elméjében. Az egyik játékos például szétlőtte a karóráját egy revolverrel azért, hogy „megölje” az időt.

A játékosok a játékarénában kizárják a külvilágot, elveszítik személyiségüket és elfelejtik a múltjukat, s így a jelenbe fagyasztták magukat; ez azonban a múlt-hoz való kötődés és az igazi változások élvezetének hiányában üres. Amikor az embernek nincsen emlékezete és érvényes tapasztalata, akkor ahistorikussá válik: „Egyrészt semmilyen múlt nem determinálja... másrészt pedig semmilyen jövő nem létezik számára.”⁵⁴ Ez a fajta egyén foglalkoztatta Benjaminget, mikor arról írt, hogy a modernség körülményei hogyan torzítják el az időtapasztalatot; az eredeti tapasztalat szétfeszül, és a helyébe a jelen tapasztalata lép, „egy *Most*, mely szüntelenül üresedik, már mindig is múlt”.⁵⁵

A szerencsejátékosok inszubsztanciális ideje tehát szélsőséges esete a modernitás üres idejének: az időt a múlttól és a jelentől elsodorva, a múlt, véletlen pillanatok sorozataként észlelik, és nem pedig Bergson *tartamának* organikus egységéeként.

Tér

A térérzékelés alapvető módja a létezésnek; Merleau-Ponty szerint a tér a szubjektum létének velejében lakozik, s biztosítja „a világgal való kommunikációt, ami régebbi, mint a gondolkodás.”⁵⁶ A kartézianusokkal ellentétben, akik „természetes geometriáról” beszéltek, a térérzékelést *belülről* kell megragadni. Nagyon sokféle útja van az ekképpen értett tér megtapasztalásának, mivel a megélt tér, akárcsak a megélt idő, nem homogén geometriai konstrukció, hanem inkább heterogén és az egyén tapasztalatától függ. Föl lehet fogni, mint „a tudat egy terét,” vagy Husserl kifejezését használva, mint „belső horizontot,”: „mely a megélt tapasztalatok határozatlanságának és ambiguitásának zónájában található.”⁵⁷

Valójában a tértapasztalat kibogozhatatlanul hozzá van kötve az időtapasztalathoz, az előbbi a „külső,” az utóbbi pedig „belső” tapasztalatunkat határozza meg. Tehát a szerencsejátékban a térérzékelés hasonló torzításon megy keresztül, mint az idő: a szerencsejátékos elméjében az időtartam megszűnésének a tér összehúzódása felel meg. Épp úgy, ahogy az idő megfagy és elveszti artikulációját, a tér is összeszűkül, és szintén elveszti *saját* artikulációját.

A szerencsejátékosok tértapasztalatát a játszott játék paraméterei szabják meg; belső horizontjuk nem nyúlik tovább a rulett kerék körméretén. A játék izgalmában a tér összeszűkül, hogy ne öleljen körül többet a magas feszültség alatti játéktéren fizikai dimenziójánál. [...] Ez a sűrítés oly mértékig rombolja a perspektíva harmóniáját, hogy a vizuális tér centruma megnövekszik, a periféria pedig

⁵⁴ SIMMEL 1971b, 196.

⁵⁵ In: SPENCER 1985, 61. Az idézett angol szöveg saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

⁵⁶ MERLEAU-PONTY 2012, 279.

⁵⁷ EY 1978, 90.

elhomályosul – ilyesmi a legtöbbünkkel előfordult már, mikor valami intenzív koncentráció ideiglenesen kizárta közvetlen környezetünket. [...] A játékban való elmerülés folytán a játékos összeolvad a környezetével. „Annyira belebonyolódsz abba, amit csinálsz, hogy egygyé válsz a tevékenységgel... nem látod magad különállónak attól, amit épp teszel.”⁵⁸

Mivel a térérzékelés a létezés egyik elsődleges módja és mivel ez garantálja a test térbeli biztonságérzetét, ha összeomlik vagy eltorzul, eluralkodik a zűrzavar; ilyenkor lép föl a szerencsejátékokra oly jellemző „alámerülés” tapasztalata. Merleau-Ponty leírja, hogy az észlelés ingatagsága „nem pusztán a rendezetlenség intellektuális tapasztalatához vezet, hanem a szédülés és az undor vitális tapasztalatához is, ami esetlegességünk tudata és borzalma.”⁵⁹ Ez a dezorientáció a szerencsejátékban az „alámerülés” tapasztalataként jelenik meg. Térben és időben gyökértelenül, Dosztojevszkij például ezt érezte, magával söpri a rulett kerék, „megzúdul a szélvész, megkap engem a szárnyával... s én... elkezdek forogni, forogni, forogni...”⁶⁰

[...] Az akcióban lévő szerencsejátékosok egyik legszembetűnőbb tulajdonsága a környezetük és a saját fizikai jólétük iránt tanúsított közömbösség; ez a mozdulatlanságban megtestesülő közömbösség. Legtöbbjük nem tolerálja, ha félbeszakítják, és a céltudatos koncentráció kizárja a külvilág zavargásait. Egyszer, a legenda úgy járja, Las Vegas majdnem katasztrófa helyszíne lett, mikor a tűzriasztóról megfelelő játékosokat erőszakkal kellett eltávolítani egy égő belvárosi kaszinóból. [...] Egy különösen feszes játék után egy hazardőr leírta, hogy érezte magát, amikor valamiféle testen kívüli állapotot megtapasztalva mozgásképtelenné vált: „Elkapod az úgynevezett »vörös ködöt.« Nem vagy képes elhagyni az asztalt; hozzáfagysz az asztalhoz... nem tudsz mozogni.”⁶¹ A szerencsejátékosok tere tehát *nem* egy mozgás által meghatározott dinamikus tér, hanem inkább a mozgás összeomlása jellemzi; a pangás. [...]

Pénz

Habár Benjamin úgy gondolta, hogy „a játékos célja a nyereség – ez egyértelműen világos,” a legtöbb szerencsejátékos valójában *nem* azért játszik, hogy nyerjen.⁶² Sem pedig, ahogy azt a pszichoanalitikus elmélet megkívánná, a veszteségre iránti

⁵⁸ In: CSÍKSZENTMIHÁLYI 1975, 46. Az idézett angol szöveg saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

⁵⁹ MERLEAU-PONTY 2012, 279–280.

⁶⁰ DOSZTOJEVSZKIJ 2012, 138.

⁶¹ Nincs forrás megadva. – A ford.

⁶² BENJAMIN 1969, 257. A család kivétel. Ez a tiszta haszonra való törekvés, a munka egy olyan formája, mely racionális rendet kísérel meg kiróni a szerencsére. Számító attitűdje eltávolítja a játék szférájából, s így a csalást figyelmen kívül hagyhatjuk. CAILLOIS (1962) ki is hagyta, mert számára az a szerencse szellemének „perverzója,” ahogy BAUDRILLARD (1990) is, aki szerint a család „a csábítás szédületének megtagadása.”

mazochista vágyból. A szerencsejátékosok szándékai nem e két szélsőség között találhatóak, mert a nyereség vagy veszteség lehetőségét tekintve ők valójában közönyösek. A szerencsejátékosok célja egyszerűen az, hogy megtapasztalják a játék izgalmát, így tehát a főcél a játék meghatározatlan folytatása. Spanier megfogalmazásában, „akár nyersz, akár veszítesz, mindenképp érzed a borzongást.”⁶³

[...] a hazardírozás motivációi annyira heterogének lehetnek, mint maguknak a játékoknak a sokfélesége [...], alapjukul azonban egy közös elem szolgál – az izgalomnak vagy a játék borzongásának az átélése mint önmagában álló cél. Ez kisebb vagy nagyobb mértékben jelen van a szerencsejáték összes formájában, miközben igencsak sarkalatos részét képezi a pénz devalvációja, valamint a nyereség vagy veszteség iránt tanúsított közömbösség. Még a lottózók, akik, mondhatnánk, a szerencsejátékosok azon csoportja, mely leginkább érdekelt a pénzügyi nyereségben, sem mentesek ettől. Bizonyítékul szolgálanak erre azok a játékosok, akik még azután is folytatják a játékot, miután hatalmas összegű főnyereményeket nyertek. Az Ohio állami lottónyertesekről szóló tanulmányban Kaplan (1988) úgy találta, hogy valójában senki nem hagyta abba a játékot nyereség után, és hogy épp ellenkezőleg, a legtöbb játékos még növelte is a szelvényekre fordított kiadását. A szerencsejáték más formái, mint például a lóversenyfogadás esetében a nyereség szintén nem a pénz miatt fontos, hanem inkább azért, mert a nyereség bizonyítja a szerencsejátékos ügyességét és érzékét a játékhoz. A pénzt itt inkább szociális, sem mint gazdasági eredmény; ez biztosítja az elismerést és a rangot, emiatt tekintik a játékost társai egyenrangúnak.

Bár a szerencsejátékosok elsősorban nem azért játszanak, hogy nyerjenek, a pénz *jelenléte* mégiscsak fontos a játékban: létfontosságú a játék számára, mivel ez az a médium, amin keresztül a résztvevők regisztrálják a játékban való részvételüket. A modern szerencsejátékban a pénz egyrészt a kommunikáció eszköze, másrészt a játékos jelenlétének szimbóluma. A pénz nyelvébe bele van ágyazva a kockázat, a büntetés és a jutalom rituáléja, hogy az olyan játékokban, mint a póker, ékesszólóan kifejezhesse „a jelentés minden finom árnyalatát.”⁶⁴ Ebben az értelemben jelenléte létfontosságú egy játék kibontakozásához, ez a játék dinamója. A pénz szükséges az affektív feszültség – az izgalom – létrehozásához, hiszen egy játékban nem csak a fogadás pénzügyi értéke forog kockán, hanem az is, amit képvisel – a szerencsejátékos véleménye, ítéletei, tulajdonképpeni identitása. A szerencsejátékos a fogadás megtételével kerül bele a játékba: fogadásának sorsa karaktere próbájává válik, és az a játékos, aki egy vállrándítással képes elintézni a veszteséget, az akarat erejét demonstrálja, vagy azt, amit Goffman „arcnak” [*face*] nevez.⁶⁵

Minden játékot lehet a pénztől eltérő mértékegységgel játszani, de a borzongás nem lesz ugyanaz. A gyufaszálakért játszott póker gyerekjáték; ilyenkor a szeren-

⁶³ SPANIER 1992, 13. Spanier angolul idézett szövege saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

⁶⁴ ALVAREZ 1991, 174.

⁶⁵ GOFFMAN 1969.

csejatekos nem képes teljes szívvel belépni a játékba. Mint olyasmi, amivel alátámasztják a véleményüket, a fogadás a szerencsejátékosok integritásának mércéje, márpedig a játékost csak valami hozzá méltó képviselheti – ezért tekintette Richardson a zsetonjait önnön megtestesülésének: ezek voltak „különlegességének jelképei.”⁶⁶ Ebben az értelemben írja Rosenthal is, hogy: „minél több pénze van valakinek, annál több saját szubsztanciája van, annál inkább *valaki*.”⁶⁷

Tehát kétértelmű a pénz szerepe a szerencsejátékban. Egyfelől létfontosságúnak is tekinthető, ez a játék nyelve és a borzongás egyik alkotóeleme. Másfelől viszont nem kielégítő ok magára a játékra nézve: paradox módon, amint *bekerül* egy játékba, rögtön devalválódik. Ez az ellentmondás vezette Baudrillard-t a következő kijelentésére: „A szerencsejáték titka, hogy a pénz nem értékként létezik.”⁶⁸ Akkor miként is létezik tulajdonképpen? Ahhoz, hogy ezt megválaszoljuk, meg kell vizsgálnunk a pénznek a szerencsejátékosra gyakorolt hatását.

Dosztojevszkij azt állította, hogy „a legfőbb: maga a játék. Tudja, mennyire vonzza az embert? Nem, esküszöm Önnek, nemcsak a mohóság, habár azelőtt elsősorban a pénz önmagáért kellett.”⁶⁹ Richardson megfontoltabban adott számot a pénzhez fűződő kapcsolatáról, amikor azt írta, hogy a hazardírozás „az élet feltételeihez szükséges médium minőségével” ruházta fel.⁷⁰ Tehát úgy tűnhet, a szerencsejátékosok nem azért játszanak, hogy nyerjenek; a pénzzel játszanak, nem pedig a pénzért. Vagyis amikor egyre csak nyernek olyan játékokban, melyek kevés igazi kihívást jelentenek a számukra, hamar unatkozni kezdenek. Ahogy Jack Richardson fogalmaz „Belefáradtam abba, hogy minden nap nyertem... A játék nem lett más, mint üres munka.”⁷¹ A szerencse eleme nélkül, a minden elvesztésének kockázata nélkül a játék nem nyújtott többé borzongást, és monoton munkává vált. Nem csoda, hogy a csúcspókerezők, miután hatalmas pénzüsszegeket nyertek óriási erőfeszítéssel, gyakran elmennek szórakozni és elvesztegetik a pénzt crapsen vagy a ruletten – ezekben a játékokban ugyanis nincs tapasztalatuk.

Pascal nagyon is tisztában volt a pénz ambiguitásával a szerencsejátékokban, felismerte, hogy nem önmagában a pénz és nem is önmagában a játék tette a szerencsejátékot az unalom oly hatásos ellenszerévé. A *Gondolatokban* elképzelt egy életet, melyben az unalom minden sarkon ott leselkedik:

Van, aki gond nélkül tölti életét, mert mindennap játszik kis tétben. De adjuk csak neki oda minden reggel azt a pénzt, amit aznap megnyerhet, és

⁶⁶ RICHARDSON 1980, 121. Richardson angolul idézett szövegei saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

⁶⁷ ROSENTHAL 1986, 112. Rosenthal angolul idézett szövege saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

⁶⁸ BAUDRILLARD 1990, 86.

⁶⁹ DOSZTOJEVSZKIJ 1972 571

⁷⁰ RICHARDSON 1980, 75.

⁷¹ RICHARDSON 1980, 201.

kössük ki, hogy ne játsszék: boldogtalanná tesszük vele. Erre azt mondhatják, nem a nyereségért, hanem a játék okozta szórakozásért játszik. Játsszon tehát tét nélkül, nem leli benne kedvét, unatkozni fog. Tehát nem csupán a szórakozást keresi.⁷²

A pénznek jelen kell lennie a szerencsejátékokban, de fontos nem lehet. Ellenében a külvilággal, ahol ez az érték kívánatos médiuma, a játékban önmagában a pénzt majdnem értéktelen dologként fogják fel. És mint ilyen, a szerencsejátékos számára *devalválódik*. [...] Chip Reese a következőképpen fejt ki ennek a devalvációnak a mechanizmusát:

A pénz nem jelent semmit. Ha igazán érdekelne, nem lennél képes leülni egy pókerasztalhoz és elblöffölni \$50,000-t. Ha arra gondolnék, hogy mit vehetnék ebből a pénzből, nem lennék jó játékos. A pénz az csak az egyyardos mérőrud, amivel a sikeredet méred. Játékpénzként kezeled a zsetont és nem gondolsz rá, míg vége nem lesz.⁷³

A devalváció az egyik „trükk,” amit a szerencsejáték az értékkel játszik, és Baudrillard szerint éppen ebben rejlik az igazsága. A szerencsejáték, állítása szerint, „erkölcstelen,” mert szétrobbantja a pénz és értéke kapcsolatát. Ez a döntő kapcsolat, hiszen „a szerencsejátékban a pénzt *elcsábítják*... ha egyszer tétté vált, megszűnik reprezentációnak vagy jelnek lenni. Márpedig a tétet nem lehet befektetni; a tét a szerencse kihívása.”⁷⁴ A materiális szükségletek birodalmától elszakítva, a pénz a játék eszközévé válik; gazdasági értéktől mentes játékszerré. [...] Amikor a pénzt zsetonra váltják, a szerencsejátékosok gondolkodásmódja megváltozik. Valami csoda folytán a játékaréna a pénz prózaiságát fantasztikussá és idegenné változtatja; ilyenkor „egy életszükséglet mintegy varázsütésre játékszer lesz, a valóság pedig illúzió.”⁷⁵ [...]

A SZERENCSEJÁTÉK-TAPASZTALAT FAJTÁI

Terméketlen költekezések

A devalváció kiemeli a játék egyik legszembeűnőbb tulajdonságát: a lényegileg *terméketlen* és nem-haszonelvű természetét. Semmilyen vagyon, semmiféle javak nem termelődnek a pénz végtelen körforgásában, és ebben az értelemben „a játék maga a tiszta pazarlás, az idő, az energia, az ügyesség és gyakran a pénz pa-

⁷² PASCAL 1983, 74–75.

⁷³ In: ALVAREZ 1991, 42.

⁷⁴ BAUDRILLARD 1990, 139.

⁷⁵ ALVAREZ 1991, 44–45.

zarlása.”⁷⁶ Bár először a puritánok illették kritikával a természetlen herdálást, való igaz, hogy a pénz a tiszta pazarlás eseménye, az, amit Bataille „terméketlen költekezéseknek” hív: olyan tevékenység, melyet csak önmaga kedvéért folytatnak, s melynek alapelve a tiszta fogyasztás. A burzsoá racionalitással szemben, mely elismeri „a racionális elsajátításhoz, megőrzéshez és fogyasztáshoz való jogot,”⁷⁷ létezik természetlen költekezés is – a vagyon pazarlása, pusztítása, vagy a kirívó fogyasztás – melynek önmagán túl nincs célja. Ez a fajta költekezés a vagyont-eremtés és -termelés ellentétéként jelenik meg és a javak „felélését”⁷⁸ mint fundamentális emberi szükségletet jelképezi. Bataille az áldozatbemutatást, a potlatsot és a szerencsejátékot hozza példának a vagyon tág értelemben vett nem-haszonelvű és anti-burzsoá elhasználására; mindez már a tizenhetedik századi arisztokráciára is jellemző volt, melynek tagjai szerencsejáték-orgiákban élvezkedtek. A vagyon birtoklása a költekezés kötelezettségét vonta maga után, és a kettő harmonikusan létezett egymás mellett egészen a burzsoázia „viszonylag új keletű,” tizenhetedik századi felemelkedéséig, amikor is a „mérsékelt kiadás” elve kezdett el dominálni. [...] „Mérsékelt kiadás” alatt Bataille az erősebb, nemesi osztály megalázó árnyéka alól kiemelkedő burzsoázia racionalista orientációját érti. „Ez a racionalizmus a világ szigorúan gazdasági ábrázolását jelentette”, melynek eredményeképpen a költekezés iránti gyűlölet vált „a burzsoázia létjogosultságának igazolásává.”⁷⁹ [...]

Bataille költekezés fogalma a szerencsejáték által teremtett izgalom gazdasági megfelelője. A primitív és feudális társadalmi csoportokban jelen lévő vágyat képviseli az „alámerülésre”, melyet a burzsoá társadalom gazdasági haszonelvűsége megtagad. A szerencsejáték tehát olyan küzdőtérnek tekinthető, ahol a tizenhetedik század óta domináló burzsoá racionalitást kifordítják. A szerencsejátékos pénzhez való viszonyát is a „terméketlen költekezés” jellemzi. A vagyon racionális felhalmozására való törekvés nélkül, pusztán a játék kedvéért játszanak; az önmegvalósításért, az elismerésért és a tiszta élvezetért. A tizenhetedik század nemessége a becsületét demonstrálta, amikor játszott, és nem törődött a játékban rejlő közönséges, pénzügyi potenciállal. A modern szerencsejátékosok is ugyanebben a szellemben játszanak: a természetlen költekezéssel, az önmagában és önmagáért álló tevékenységgel mutatják meg, milyenek, és valósítják meg önmagukat.

Hazardírozás, szerencse és rang

A játékban nem minden szerencsejátékos merül alá: különböző játéktílusok léteznek, és mindegyiknek megvan a saját racionalitása.

⁷⁶ CAILLOIS 1962, 5.

⁷⁷ BATAILLE 1985, 117. Bataille angolul idézett szövegei saját fordításomban jelennek meg. – A ford.

⁷⁸ BATAILLE 1985, 121.

⁷⁹ Uo.

[...]

Dosztojevszkij jó példa a pénzügyi nyereségért folytatott burzsoá vagy utilitarista játék és az arisztokratikus hazardírozás közti ellentétre; Dosztojevszkij természetesen az utóbbi táborba tartozik, a játékot önmagáért játssza. Ennek ellenére kezdetben meg van róla győződve, hogy ha körültekintően jár el, és mindent előre kiszámol, akkor nyer, és csak akkor „ragadtatik el” és veszít, amikor izgalomba jön. [...]

A játékasztal felé haladva megfigyeltem, hogy ha valaki hidegvérrel, nyugodtan és számolással játszik, akkor *egyszerűen lehetetlen veszíteni!* Esküszöm – abszolút lehetetlenség! Csak a vak szerencse áll szemben a számításaimmal; ennél fogva előnyben vagyok vele szemben... Ha minden nap kis adagokban hazardírozol, lehetetlen nem nyerni.⁸⁰

Dosztojevszkij hisz rendszerének hatékonyságában: ahhoz, hogy valaki nyerjen, egyszerűen nyugodtnak és ésszerűnek kell maradnia; a probléma az, hogy ő hamar elveszti józan eszét, amikor játszik: ahelyett, hogy visszafogná magát, alámerül a játékban – és a katasztrófában. Miután egy-két holland forint kockáztatásával nyert és így érzékelhetően felhalmozódtak nyereségei, azon elmélkedik, hogy a nyereség után abba kellett volna hagynia, de nem tudta türtőztetni magát: „Elvesztettem lélekjelenléteimet, feszültté váltam, elkezdtem kockáztatni, felbőszültem, összevissza tettem meg tétjeimet, mert összeomlott a rendszerem – és veszíttem.”⁸¹

Úgy hitte, ha fenntartja a burzsoá értelem imperatívuszát a zűrzavarral és a szenvedéllyel szemben, akkor minden a helyére kerülhet, és a világ, s ami még fontosabb, a *játék*, rendezetté válhat. Az volt csak a bökkenő, hogy Dosztojevszkij *soha* nem tudott így játszani, mert megvetette a „burzsoá mentalitást,” és újra és újra úrrá lett rajta az izgalom, a kockázat utáni vágy. A játék izgalmát választotta (ahogy minden szerencsejátékos, aki megtapasztalja a borzongást) a pénzügyi nyereség helyett, a kontrollvesztést a korlátozás helyett, az „arisztokratikusát” a „burzsoá” etika helyett. Anna Suslovának így ír a veszteségeiről panaszkodva: „Vajon mit tettem, hogy ezt érdemeljem? Rendetlen szokásaim miatt van ez? Egyetértetek, rendetlen életet folytattam, de mi ez az egész *burzsoá mentalitás!*”⁸² Úgy hitte, az igazi szerencsejátékos „pusztán a játék kedvéért, csak szórakozásból... nem pedig a csőcselékre oly jellemző nyereségvágyból”⁸³ játszik.

⁸⁰ DOSZTOJEVSZKIJ 1987, 345–346. Dosztojevszkij ezen angolul idézett szövege saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

⁸¹ DOSZTOJEVSZKIJ 1987, 246. Dosztojevszkij ezen angolul idézett szövege saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

⁸² DOSZTOJEVSZKIJ 1987, 219. Dosztojevszkij ezen angolul idézett szövege saját fordításomban jelenik meg. – A ford.

⁸³ DOSZTOJEVSZKIJ 1973, 321.

Ebben a játékban a pénzt semmibe veszik, kihívják a szerencsét és kockáztatnak, s a játék egyben az önmegvalósítás terepe. Nietzsche allegorikus kockavetése pedig valójában éppen ezeket az értékeket foglalja magában. Egy olyan filozófiában, mint amilyen Nietzschéé, amely a burzsoá moralitást szolgálainak tekinti, és az arisztokratikus túlzás mellett tör lándzsát, a kockákat a földre vetik és azok az égre esnek: „mert isten-asztal a föld... és isteni kockavetések rengetik.”⁸⁴ A jó játékosnak annyira ésszerűtlennek kell lennie, mint Zarathustrának, el kell utasítania minden logikát, udvarolnia kell a szerencsének. A szabályokat és rendszereket el kell törölnie, a szerencsét pedig igenelnie kell egyetlen mindent vagy semmit dobással. A mester-szolga dialektika értelmében az a szerencsejátékos, aki mindent kockára tesz és „alámerül,” vagyis igenli a szerencsét, erősebb, mint az, aki visszafogja magát, és célja a pénzügyi nyereség. Nietzsche szerint a sikeres játék a szerencse igenlése, amely majd szükségszerűen előhívja a nyerőszámot. A játékosok azért vesztenek, mert nem igenelnek elég határozottan, és csak óvatos dobásokba bocsátkoznak:

Riadtan, megszegyenülve, esetlenkedően, miként a tigris, hogyha elvételte az ugrást: nemegyszer láttalak benneteket így félrevonulni... Félre-sikerült egy *dobásotok*.

No de mit számít, ti kockavető! Nem tanultatok játszani gúnyolódni úgy, ahogy játszani és gúnyolódni kell!

Sok játékos érzi úgy, hogy az *igazi* nyerés, ellentétben a különböző ésszerű számításokkal, melyek pusztán a veszteséget minimalizálják, csakis egyetlen bátor hazardírozással érhető el. Richardson például így ír: „Azt hittem, hogy csodálatra méltó önuralmat gyakorlok, de valójában félttem szembenézni egy nagy hazardírozás kockázatával, teljesen alávetni magam a szerencse erejének és érezni, hogy az összecsapásban egész lényem forog kockán.”⁸⁵ Nem volt elég erős teljes erejéből igenelni a szerencsét; s pár nap leforgása alatt szerinte ezért veszttette el egész bankjegyköteget.

[...]

A szerencse igenlése lehetőséget biztosít a bátorság és a becsület kinyilatkoztatására a kockázattal szemben. Vagyis a szerencse igenlése az én igenlése is. Alekszej is megváltásra lel a hazardírozásában; utolsó pénzét felteszi a rulet-re, hogy eldöntse, „ember volt vagy semmi.” A kockázat kifizetődött: „ezért én többet kockáztattam, mint az életemet, s íme, újra az emberek sorába jutottam!”⁸⁶ Gogol Utyesityelnije hasonlóan érvel, amikor kijelenteti, hogy: „a kockázat vállalása a

⁸⁴ NIETZSCHE 2001, 276.

⁸⁵ RICHARDSON 1980, 153.

⁸⁶ DOSZTOJEVSKIJ 2012, 194.

legnagyobb virtus. Mert *nem* kockáztatni mindenki tud. Biztosra menni akármelyik irodapatkány is mer.”⁸⁷

[...]

A játék ismétlésének oka és a szerencsejátékosok sarkalatos célja az örökké tartó játékra való törekvés. Fenn akarják tartani a borzongás múló érzését, egy olyan állapotra törekedve, mely igazából nem létezhet – a borzongás *folytonos* érzésére. Gadamer szerint a játékok lényege, hogy a haszonelvű célok birodalmától elválnak és kizárólag a maguk kedvéért űzik őket. Tehát „a játék léte mindig valóra válás, tiszta teljesülés, energia, melynek telosza önmagában van.”⁸⁸ Nyerj vagy veszíts, a játék a lényeg, amely önmagában való cél; a szerencsejátékos célja tehát az, hogy játékban maradjon. A játék végkimenetele nem olyan fontos, mint annak a bizonyos körnek a vége. A szerencsejátékosokat nem a nyereség vagy a veszteség frusztrálja, hanem hogy az adott játéknak véget vetettek; a játék újratemtéséhez tehát újra és újra játszaniuk kell, és ez az ismétlés annyira leköti a játékosokat, hogy teljes *lényüket* elnyeli.

[...]

Schopenhauer szerint nem a cél, hanem egy cél utáni törekvés elégít ki bennünket. Minden megtapasztalt öröm megszűnik, amint elértük, s így minél távolabbi a cél, annál jobb, hiszen éppen a távolság nyújtja számunkra azt az illúziót, hogy a cél elérése kielégíthet minket. Tehát amint a játékot megnyerik vagy elveszítik, vége, a borzongás eloszlik, és a szerencsejátékosnak újra kell teremtenie. Minden szerencsejátéknak ez a kínzó állapot szolgál alapjául; Balzac szerint a szerencsejátékos a modern Tantalosz, aki „századuk gyönyöreinek peremén él... afféle eszes örült, aki nyomorúságáért úgy kárpótolta magát, hogy agyrémeket becézett.”⁸⁹

(Reith, Gerda: *The Experience of Play*. In: *The Age of Chance: Gambling and Western Culture*. London – New York, Routledge, 2002, 127–155.)

Fordította: Kiss Kristóf

IRODALOM

- ALVAREZ, AL: *The Biggest Game in Town*. Herts, Oldcastle Books, 1991.
 BALZAC, HONORÉ DE: *A számárbőr*. Ford. Rónay György. Budapest, Európa Könyvkiadó, 1961. [BALZAC, HONORÉ DE: *The Wild Ass's Skin*. Trans. H. J. Hunt. Harmondsworth, Penguin Classics, 1977.]
 BARNHART, RUSSELL T.: *Gamblers of Yesteryear*. Las Vegas, Gamblers Book Club Press, 1983.

⁸⁷ GOGOL 1962, 895–896. Kiem. az eredetiben.

⁸⁸ GADAMER 1984, 95.

⁸⁹ BALZAC 1961, 9.

- BATAILLE, GEORGES: *Visions of Excess*. Trans. A. Stoekl, C. R. Lovitt, D. M. Leslie. Manchester, Manchester University Press, 1985.
- BAUDELAIRE, CHARLES: *Charles Baudelaire versei*. Ford. Babits Mihály, Szabó Lőrinc, Tóth Árpád. Budapest Sziget Könyvkiadó, 2000. [BAUDELAIRE, CHARLES: *Les Fleurs de Mal*. Trans. R. Howard. Brighton, John Spiers/The Harvester Press, 1982.]
- BAUDRILLARD, JEAN: *Cool Memories 1980–1985*. London, Verso, 1990.
- BENJAMIN, WALTER: *Kommentár és prófécia*. Ford. Barlay László et al. Budapest, Gondolat Kiadó, 1969. [BENJAMIN, WALTER: *Charles Baudelaire: A Lyric Poet in the Era of High Capitalism*. Trans. H. Zohn. London, Verso, 1992.]
- BERGLER, EDMUND: *The Psychology of Gambling*. New York, International Universities Press, 1970.
- BERGSON, HENRI: *Idő és szabadság*. Ford. Dienes Valéria. Szeged, Universum, 1990. [BERGSON, HENRI: *Time and Free Will*. Trans. F. L. Pogson. New York – London, Macmillan 1910.]
- : *Matter and Memory*. Ford. N. M. Paul, W.S. Palmer. New York – London, Macmillan, 1911.
- BOYD, D.: Excitement: The Gambler's Drug. In: *Gambling and Society*. Ed. W. R. EADINGTON. Springfield, IL, Charles C. Thomas, 1976.
- CAILLOIS, ROGER: *Man, Play, and Games*. Trans. M. Barash. London, Thames and Hudson, 1962.
- CASSIRER, ERNST: *The Philosophy of Symbolic Forms*. vol. 2, Trans. R. Manheim. New Haven, CT, Oxford University Press, 1953.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, MIHÁLY: Play and Intrinsic Rewards. = *Journal of Humanistic Psychology* 15. 3, 1975, 41–63.
- DEVEREAUX, EDWARD: *Gambling and the Social Structure*. Kiadatlan Ph.D. dolgozat, Harvard University, 1949.
- DOSZTOJEVSKIJ, FJODOR MIHAJLOVICS: A játékos: Egy fiatalember feljegyzései. In: *Elbeszélések és kisregények*. Ford. Devecseriné Guthy Erzsébet. Budapest, Magyar Helikon, 1973, 307–466.
- : *A játékos*. Ford. Szabó Endre. Budapest, Fapadoskonyv.hu, 2012. [DOSTOEVSKY, FYODOR: *The Gambler*, Trans. V. Terras, Ed. E. WASIOLEK. Chicago – London, University of Chicago Press, 1972.]
- : *Dosztójevszkij művei: Tanulmányok, levelek, vallomások*. Ford. Szabó Mária. Budapest, Magyar Helikon, 1972. [DOSTOEVSKY, FYODOR: *Selected Letters of Fyodor Dostoevsky*. Trans. A. R. Magarshack. Harmondsworth, Penguin, 1987.]
- EY, HENRI: *Consciousness*. Ford. J. F. Floodstrom. Bloomington, Indiana University Press, 1978.
- GADAMER, HANS-GEORG: *Igazság és módszer: Egy filozófiai hermeneutika vázlata*. Ford. Bonyhai Gábor. Budapest, Gondolat Kiadó, 1984. [GADAMER, HANS-GEORG: *Truth and Method*. Trans. G. Barden, J. Cumming. London, Sheed and Ward, 1975.]
- GOFFMAN, ERVING: *Where the Action Is: Three Essays*. London, Allen Lane, 1969.

- GOGOL, NYIKOLAJ VASZILJEVICS: A Kártyások: Történet a Régmúlt Időkből. In: *Gogol Művei: Elbeszélések, Színművek, Holt Lelkek*. Ford. Áprily Lajos et al. Budapest, Magyar Helikon, 1962, 869–910. [GOGOL, NIKOLAI VASILIEVICH: *The Gamblers*. In: *The Government Inspector*. Trans. C. Garnett. London, Chatto and Windus, 1926.]
- HUIZINGA, JOHAN: *Homo ludens: Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására*. Trans. Máthé Klára, Szeged, Universum Kiadó, 1944. [HUIZINGA, JOHAN: *Homo Ludens*. London, Routledge and Kegan Paul, 1949.]
- MERLEAU-PONTY, MAURICE: *Az észlelés fenomenológiája*. Ford. Sajó Sándor. Budapest, L'Harmattan Kiadó, 2012. [MERLEAU-PONTY, MAURICE: *The Phenomenology of Perception*. Trans. C. Smith. London, Routledge and Kegan Paul, 1981.]
- NEVILLE, RALPH: *Light Come, Light Go*. London, Macmillan, 1909.
- NIETZSCHE, FRIEDRICH: *Virradat: Gondolatok a morális előítéletekről*. Budapest, Gondolat Kiadó, 2009.
- [NIETZSCHE, FRIEDRICH: *Daybreak*. Trans. R. J. Hollingdale. Cambridge, Cambridge University Press, 1982.]
- : *Így szólott Zarathustra*. Ford. Kurdi Imre. Szerk. Hévízi Ottó. Budapest, Osiris Kiadó, 2001. [—: *Thus Spoke Zarathustra*. Trans. R. J. Hollingdale. Harmondsworth, Penguin, 1969.]
- PASCAL, BLAISE: *Gondolatok*. Ford. Pődör László. Budapest, Gondolat Kiadó, 1983. [PASCAL, BLAISE: *Pensées*. Trans. A. J. Krailsheimer. Harmondsworth, Penguin, 1987.]
- PROUST, MARCEL: *Az eltűnt idő nyomában: A megtalált idő*. Ford. Jancsó Júlia. Budapest, Atlantisz Kiadó, 2009. [PROUST, MARCEL: *Remembrance of Things Past*. vol. 3. Trans. C. K. Scott-Moncrieff, T. Kilmartin, A. Mayor. Harmondsworth, Penguin, 1983.]
- PUSKIN, ALEKSZANDR SZERGEJEVICS: *Anyegin*. Ford. Áprily Lajos. Pécs, Alexandra Kiadó, 2000. [PUSHKIN, ALEXANDER: *The Queen of Spades and Other Stories*. Trans. R. Edmonds. Harmondsworth, Penguin, 1962.]
- RICHARDSON, JACK: *Memoir of a Gambler*. London, Jonathan Cape, 1980.
- SIMMEL, GEORG. *The Adventurer*. In: *On Individuality and Social Forms*. Ed. D. N. Levine. Chicago, IL, University of Chicago Press, 1971.
- SPANIER, DAVID: *All Right, O.K., You Win: Inside Las Vegas*. London, Mandarin, 1992.
- SPENCER, LOYD: *Allegory in the World of the Commodity*. = *The New German Critique* (34. Winter), 59–77.
- STRAUS, ERWIN: *Phenomenological Psychology*. Trans. E. Eng. London, Tavistock, 1966.