

Budapestre vonatkozó ujságcikkek

Szerző: *B. N. E.*

Cím:

Kulturális játék vagy szellemi lottó

Forrás: **a „Dupla vagy semmi”?**

Hétfői Hírek 1959. I. 12.
(Hely) (Idő)

(Köt. v. fűz.) (Oldal)

Osztályozás

Tárgy

794

Hely

Idő

"1959"

Személy

Helyszám

tejetlen is, felesleges is volna. Viszont módszertanával érdemes lenne tudományosan

Ki fedezte fel a Kanári-szigeteket? Melyik magyar költő született Válon? Kinek köszönheti az emberiség a himlőtöltést?

Két esztendeje hangzott el a rádióadás, melyben hasonló kérdéseket tettek fel, két esztendeje honosodott meg nálunk az azóta „Dupla vagy semmi” néven rendkívül elterjedt kulturális játék. Maig a színházak, ifjúsági klubok, rádió- és televízió rendezéseivel együtt, több mint ezer alkalommal került sor ilyen szellemi tornára. És kiderült, hogy hosszú évek egyoldalú, s éppen ezért nem a legegészségesebb sportpropagandája sem tette közömbössé az ifjúságot a kultúra kérdései iránt. A játékok napról napra növekvő népszerűsége arról beszél, hogy ifjúságunkban nagy a műveltség-igény, kedvét leli az olyasfajta szórakozásokban, amelyek feltétele az általánosan nagyobb szellemi felkészültség.

Nálunk — bár egy-egy szerencsésebb és felkészültebb játékos esetleg több száz forintot is nyerhet —, mégis a játék értelmi versenyjellege az uralkodó, nem úgy, mint számos nyugati országban, ahol a közérdeklődés főként a megszerezhető bankókötegek-re irányul.

Középpontban: a gondolkodó ember

A játék külföldön szokásos változatai általában egyetlen tárgykörből követelnek lexikális tudást a versenyzőktől. Nálunk a rádióban kialakult stílus lényegesen általánosabb érdeklődést feltételez, inkább a *gondolkodásra épít*, az ember egész ismeretanyagára kiterjed. Egyik műsorhoz készítettek például olyan „megkevert” hanglemezt, melyen hét opera szereplői énekeltek felváltva egymásnak. S volt versenyző, aki azonnal fel tudta sorolni, ki, miből, mit énekel. De a következő kérdés már az volt: *mondjon hatféle női ruhaanyagot*, majd az öt követő férfi jelentkezőnek is egészen női feladatot kellett megoldania: *felszólítottak, verje fel egy tojás habját.*

Mindez, így, gyors egymásutánban elég szellemi összehasonlításnak hat. A műsorokban elhangzott kérdések összessége azonban *mindig valami erkölcsi, kulturális vagy világnézeti probléma köré csoportosul*. S ezért jelent egyszerre műveltségi próbát, szórakozást és erkölcsi gyarapodást a résztvevőknek, hallgatóknak egyaránt.

Ma már olyan szenvedélyes hívei vannak az efféle szellemi olimpiáknak, hogy sokan vidékről saját költségükön utaznak Budapestre, csak hogy

részt vehessenek a rádió VI. stúdiójának egy-egy ilyen nyilvános műsorán.

Az irodalmi „Dupla vagy semmi”

A televízió az Irodalmi Színpaddal együttműködve, *Ungvári Tamás* irodalomtörténész összeállításában és játékmesterségével megrendezte az első olyan kifejezetten irodalmi „Dupla vagy semmi” műsort, amely felelevenített bizonyos hagyományos pesti szellemi játékokat is. A jelentkezők ilyen kérdéseket is kaptak: *fejezzen úgy ki egy fogalmat, hogy a körülírásnál a magánhangzók közül csak „e” fordulhat elő a szavakban.* Vagy: *mondjon gyors egymásutánban tíz olyan híres embert, akinek neve „z” betűvel kezdődik.* Felolvastak egy *Karinthy*-novellát, elhagyták a végét — *mondja meg a versenyző a csattanót.* S előre kiadott tételként *Móricz Zsigmond* „*Úri muri*” című műve szerepelt rengeteg részletkérdéssel.

Ez a műsor — azon túl, hogy a játéknak szinte irodalomtörténeti gyökerét megmutatta, arról is beszélt, hogy a vártalan helyzetekben érvényesülő emberi műveltség, talpraesettség, kombinatív készség szemléltetése nemcsak tanulságos, hanem izgalmas, gyönyörködtető szórakozást is jelent.

A legjobbak a 16–30 évesek

Legszívesebben és *legjobb eredménnyel általában a 16–30 évesek szerepelnek.* Ez már csak azért is örömteli, mivel gyakran hallunk olyasfajta véleményt, hogy ezeket a korosztályokat a labdarúgáson kívül egyéb nemigen érdekli. Tatabányán az ottani nyilvános „Dupla vagy semmi” játékot, melyet a rádió is közvetített, országos feltűnést keltve, *a helyi általános iskola egyik VII. osztályos tanulója nyerte.*

Figyelemreméltó az is, hogy az egyetemisták közül a műszakiak általában felkészültebbek szakmájuk kérdéseiben, mint a humán tudományokkal foglalkozó társaik, a maguk „szakmájába” vágó kérdésekben. A játék során akadt olyan bölcsészhallgató, aki *nem tudta megmondani, ki festette a Mona Lisát.* Egy másik kollégája nem tudott megbirkózni azzal a feladattal, soroljon fel tíz magyar közmondást; egy harmadik nem tudott hetet megnevezni a 13 aradi vértanú közül.

Gondolkodási és világnézeti próba

A kézikönyvek korát éljük. Szinte naponta jelennek meg könyvek a brídergelő, csakúgy mint a versenyvezérszól. Ehhez a szellemi játékhoz olyanfajta kézikönyvet összeállítani, amely a legjobb kérdéseket és feleleteket összegezi — ér-

foglalkozni. Éppen annak érdekében, hogy abba a helyes irányba fejlesszék tovább a játékot, amelyen elindult. Mert például szélesíthető lenne a kérdések tárgyköre a szociológia, a filozófia, s a mindennapok követelte ismeretek irányába. Főként olyan kérdéseket kellene kidolgozni, melyek a résztvevők képzettségét, társadalmi képességeit veszik igénybe. Megőrizni a szórakozás játékos kereteit, vidámságát, s ugyanakkor óvni a haladó világnézeti tartalmát.

Mindezeket azért is mondtuk el, mert értesülésünk szerint az *Országos Rendező Iroda 12–15 vidéki nagyvárosban akar megszabású „Dupla vagy semmi”-játékot rendezni, amelynek országos döntője Budapestben lenne.* Ez már nyilván olyan méretű, oly sok résztvevőt felsorakoztató szellemi torna lesz, amely az egész ország érdeklődésére igényt tarthat.

Nem sok ez? Azt hisszük, nem. Karinthy Frigyes, aki egyszerre volt korának egyik legnagyobb mókamestere és legkomolyabb gondolkodója, azt mondta: *„Ne becüljük le a játékot, akármilyen gyermekes is... ha annak az ösztönnek gyökerét keressük, amiért játszaniunk kell, rábukkanunk ama másik ösztön gyökerére, melyből a nagy felfedezések, vagy megismerések származtak.”*

B. N. E.