

GAZDA KLÁRA

## A MAGYAR HIDASJÁTÉKOK A SZAKIRODALOM TÜKRÉBEN<sup>1</sup>

### BEVEZETÉS

A

magyar népi gyermekjátékok kutatásának egyik legérdekesebb, legtöbb töprengést kiváltó témáját a Közép-Európa-szerte igen népszerű, formáit, változatait is számbavéve meglehetősen bonyolult, sokrétű *hidas játékok* alkotják. Ezeknek két alapvető formájuk van: a megszakítás nélkül haladó *bújó-vonuló*, illetve a kapulecsapásos *kapus-hidas*. Lényegük, hogy két vagy több egymás mellett álló játékos *kaput*, illetve *hidat* alkot a két egymás felé eső félkeze- tenyere imádkozásszerű összekulcsolásával. A többiek összefogással *láncot* formálva a cselekmény megfelelő szakaszaiban, a természetet biztatva-élesztgetve, vagy valamely emberi szándékot követve énekszó közben folyamatosan bújva-vonulva sietnek átjutni alatta. A kapus-hidas típusúaknál ezt a bújás-vonulást megelőzheti a zárt kapu előtti párbeszéd vagy ének, majd a kapunak az átvonulás folyamatát megszakító későbbi lecsapódása, mely az elakadt játékos *vámként*, *váltásáért* – lélekként – való visszatartásához vezet. A játék egyes mozzanatai során játékosai szerepet cserélnek a kapu- vagy hídlábakkal, erősítik-bővítik a sorukat, új átjárási területeket biztosítva, vagy éppen téve kötelezővé a lánc tagjainak. A foglyul esett léleknek választási joga van valamelyik kaputartóhoz csatlakozni, nem sejtve, hogy álnevük mögött az ördög *vagy az angyal* rejtőzik. Ez csak később derül ki, amikor azok többszöri próbatétellel mérlegelik megérdemelt helyét és annak értelmében őket vagy angyalként a mennybe, vagy ördöggként a pokolba irányítják. A keletkező két csoport tagjai kölcsönösen próbálják az ellenfeleiket is megnyerni a maguk számára.

A játék alaptémája tehát a hídon, illetve annak nyitott, vagy kinyíló és lecsukódó kapuján, valamely cél érdekében való áthívás, átkérezés vagy átvonulás, annak lehetősége, akadályozottsága/feltétele, menete és végső eredmé-

1 Jelen tanulmány a Nemzeti Kulturális Alap alkotói támogatása keretében készült, *A magyar népi gyermekjátékok szimbolikus jelentéseinek nyomában* című kézirat hidasjátékokról szóló fejezetének része.

nye. E téma különböző változatokban, különböző motívumok formájában, azok változatos módú összekombinálásában, gyakorta csonkult formában, sok esetben más játékokkal vagy folklóralkotásokkal – főként népdalokkal – kiegészítve jelentkeznek, és ennek megfelelően sokféle emberi problémát vet fel. Melyek ezek? A különböző csatornákon megjelenített képes kifejezési formák jelentésének a felderítését a változatok különböző összetevőinek: szövegeinek, a játszás helyének, idejének, módjának, szereplőinek, eszköztárának számbavétele segítheti. Szükséges a belső kontextusának az ismerete is melynek tényezői a világkép, a szokáshagyomány, játékkultúra, folklór és mélylélektan. Elemzésemben figyelmet fordítok olyan játéktípusokra is, melyek egyebekben különböznek tőle, de valamelyik, a hidasjátékban is fontos motívumra épülnek, pl. vagy csak a kapun átbújás cselekménymozzanatát, vagy csak az angyal-ördög kiszelektálásának folyamatát, még más esetben csak a két fél harcát tartalmazzák, ezzel hozzájárulván a hidasjátékok háttérvilágának a felderítéséhez. A mágikus-mitikus világkép és rituális cselekvés elemei igen gazdag jelentésfelhővel és szerepkörrel rendelkező szimbolikus képek formájában jelentkeznek. Milyen sejtelmes üzeneteket közvetítenek a magyar hidasjátékok a különböző korokból származó emberek problémáiról, világnézetéről, és mit a népi művészi gondolkodás szimbolikus hátteréről? Jelen dolgozatom e nagyobb lélegzetű monografikus tanulmányom bevezetéseként a terjedelmes szakirodalom eddigi eredményeit tekinti át.

## A HIDASJÁTÉKOK ÉS KUTATÁSI ELŐZMÉNYEIK

E játéktípus iránti érdeklődés kezdeményezője 1859-ben a német Wilhelm Mannhardt volt, aki 27, zömmel németországi, de összehasonlításként 1-1 dán, angol, szláv és magyar hidasjátékot<sup>2</sup> is közölve – mint Kiss Áron mondja – „mythológiai nyomokat keres e játékban s görög, zsidó és mohamedán hagyományokra hivatkozva azt állítja, hogy e játék a lelkeknek a mennyországba vagy a pokolba való jutását jelképezi” (Kiss szerk. 1891: 513–514). Mannhardt további feladatként jelöli ki annak a tisztázását, hogy a hidasjátékokban milyen arányban vannak pogány- és keresztény elemek (Mannhardt 1859).

## A MAGYAR JÁTÉKSZÖVEGEK RENDSZERE KISS ÁRON SZERINT

Mannhardt figyelemfelkeltésének minden bizonnyal jelentős szerepe volt abban, hogy a hidasjátékok imponálóan tekintélyes helyet foglalnak el az elsőként, 1891-ben megjelenő *Magyar gyermekjáték gyűjteményben*. Ennek létrehozója Kiss Áron jeles magyar pedagógus, polgári tanítóképzőintézeti magyar tanár és igazgató, később vallás- és közoktatásügyi miniszter, a népnevelésügyi mozgalmak lelkes, szakavatott képviselője, pedagógiai szakíró volt, aki e kötettel a néphagyományok pedagógiai hasznosítását kívánta előmozdítani. Gyűjteményébe részben a korábbi közlések anyagát, részben – az általa gyűjtőmunkára serkentett – 100 tanítótársa levelezéssel beküldött anyagát szerkesztette bele. Kiss Áron csaknem 80 magyar hidasjáték szöveget közölt (Kiss szerk. 1891: 201–247), 8+1 „változatba” beosztva.

2 A magyar játék Edvi Illés Pál 1837-ben, oktatási célból közölt játékleírásának a fordítása (Mannhardt 1859: 314).

Nem volt könnyű dolga, mert a különböző motívumok, hívószók, cselekményrészek a játékszövegekben váltakozó módon kapcsolódnak össze, csaknem lehetetlenné téve az egyértelmű rendszerezést. Az egyes címek alá besorolt alkotások önmagukban töredékesek, de valamennyiük együtteséből az összes mozzanatot tartalmazó koherens egész kerekedik ki.

Kiss Áron helyesen hívta fel a figyelmet a legjellemzőbb kulcsszavakra, melyek alapján játékcsoportokat választott szét, a következő megnevezést adva azoknak: *Aranykapu-játék*, *Újhold-játék*, *Hídépítés*, *Hidasmester*, *Szent Erzsébet-játék*, *Révészjáték*, *Lengyel László-játék*, *Eressztek kaput*, illetve *Falu hossza*. Lássuk ezeket sorban.

**ARANYKAPU-JÁTÉK** • Az első csoport az *Aranykapu* játékokat tartalmazza. Az ebben közzölt 11 alkotás jellegzetes témája a *zöldág*, *aranybúza*, *szegfű*, *liliom*, *gyönyörű kis madár*, *szederice-levelice* stb. átszalogatása egy képzeletbeli, kozmikus aranykapun. A meghívottak szívesen tennének eleget a kérésnek, de bizonytalanok abban, hogy nyitva van-e a kapu. A kozmosz, a természet és az ember közti kapcsolat személyes partneri viszonyként tűnik fel, melyben az ember képes előmozdítani a természet tavaszi megújulását. Szépségét az élet győzelme fölötti hatékonyság hite, a természeti dolgok szépsége, értékei iránt felfokozott rajongás adja. Például:

#### **Bújkálós játék**

*Gyere ki, gyere be,  
Szegfű, aranybúza!  
Bemennék, bemennék,  
Hogyha megnyillanék.*

*Nyitva van, nyitva van,  
Csak bújj által rajta!  
Bújj, bújj, zöldág, zöld levelestül,  
Nyitva van az aranykapu,  
Csak bújj által rajta.*

(Sopron, Győr-Moson-Sopron megye – Kiss szerk. 1891: 202/3.)

#### **Jöjj által, jöjj által, Te szép aranybúza**

Két kis leány egymásnak nyújtja a kezét s feltartja magasra. A többi játészó tőlük 10-12 lépésnyi távolságban félkört alkot. Most a két kis leány, s a többi játészó felváltva énekelik.

Jöjj ál - tal, jöjj ál - tal, Te szép a - rany búza! Ál - tal mennék  
ál - tal, Hogy ha megnyil - la - na! Nyitva van, nyit - va van,  
Csak jöjj ál - tal raj - ta!

*Ekkor a félkörben állók összefogott kezekkel átbújnak a két leányka feltartott keze alatt, s a játék újra kezdődik.*

(Potyond, Győr-Moson-Sopron megye – Kiss szerk. 1891: 201/1.)

**ÚJHOLD-JÁTÉK** • Ez a csoport alkotás a *fényes kapu* kozmikus mibenlétét, fényes vagy újholdhoz való tartozását világítja meg, mely az átkelni vágyó utasai – főképp növények - számára csak régi kártételeik jóvátételének ígéretében bízva ad szabad utat. Például:

**Nyiss kaput , Újhold!**

*Fiúk és leányok felállnak vegyesen, hosszú sorba, kezeiket összefogva, s a két legnagyobb (fiu és leány) a jobb szárnyra áll.*

*Ekkor egy pár messze megy tőlük (10-15 lépés), arccal feléjük állván összefogott kézzel. Ez a pár az újhold.*

*Ekkor a nagy sor vezetője kiáltja az újholdnak:*

*Nyiss kaput, Újhold!*

*Ez felel:*

*Minapába itt járátok*

*Hídam lábát lerontátok,*

*Meg sem ácsolátok.*

*Ekkor a hosszú sor megindul és megy gyorsan az Újhold felé, és az egész mondja ekkor:*

*Ácsok vagyunk, ácsmesterek,*

*Diófából kifaragjuk,*

*Meg is aranyozzuk.*

*Ezalatt keresztül érnek a két Újholdon, és csatlakoznak a más végére, és ekkor ők mondják a más végén valóknak a fentebbit.*

*(Hely nélkül – Kiss szerk. 1891: 206–207/2.)*

**HÍDÉPÍTÉS** • Az altípus arról tájékoztat, hogy hogyan keletkezett az égi átjáró: az úr- (új) asszony küldte megbízottait aranyhidat építeni. Például:

**Hidas-játék**

*Két gyermek összefogja a kezét, s föltartja; ez a híd. A többiek, az utasok, egy láncná fogóznak. Az utasok a híd felé közelednek. A kettő (a híd) énekelve kérdezi:*

*Mért küldött az úr-asszony?*

*Haja, gyöngye, gyöngye!*

*Az utasok felelik:*

*Aranyhidat csinálni,*

*Haja, gyöngye, gyöngye!*

*Hidasok:*

*Minek néktek az a híd?*

*Haja, gyöngye, gyöngye!*

*Utasok:*

*Nekünk azon átjárni.*

*Haja, gyöngye, gyöngye!*

*Nyisd ki, asszony, a kapudat,*

*Haja, gyöngye, gyöngye!*

*Itt a hidasok felemelik a kezüket, s az utasok alatta átbújnak, s énekelik:*

*Hagy kerüljük váradot,*

*Haja, gyöngye, gyöngye!*

*A két utolsó feltartják, s ha újra kezdik, ez a kettő játssza a hidasok szerepét.*

*(Pécska. Magyar Nyelvőr, V. K. 44. – Kiss szerk. 1891: 208/2.)*

Egy változat szerint ez a vár, mely az Újhold, *fényes ház fényes kapitánynéé*, kivet vagy befogad:

*Héj, vára, vára,*

*Ezrek vára*

*Kettős kívül,*

*Tüzes gyűrű*

Vesd ki vára,  
Vesd be!

(Jászapáti, Jász-Nagykun-Szolnok megye – Kiss szerk. 1891: 210.)

Más változatokban asszonyt vagy leányt kérnek a kapunyitásra. Tizzaszalókon a leány a *királyné leánya* (ZTI.047070). E kapu vonzereje a szépség, frissesség, virágillat, mozgatója a szerelemvágy:

Rózsafának illatja  
Az én szívem bizgatja.  
Hej, tulipán, tulipán,  
Teljes szegfű, szép virág,  
Tele kertem zsályával,  
Szerelemnek lángjával.

(Tizzaszalók, Bereg megye – Kiss szerk. 1891: 211/8.)

Az átengedés feltétele itt is a korábbi rombolás helyrehozatala, melyhez többek közt *bürököt* és *bodzát* (zöld növényeket) szándékoznak felhasználni.

**HIDASMESTER** • A nyomaték e játékcsoportban részben a *Hidasmester* – nem tudni, tulajdonos-e, gazda-e, vagy intéző – átkérező utasokkal kapcsolatos kifogásaira, azok részéről a jóvátétel felvállalására, valamint a zöld növényzet átbúvársra biztatására esik. Az elromlott hidat az esetek többségében *Istentől* vagy *Boldogasszonytól* ingyen kapott értékes anyagokból, pl. *arany-gyöngyből*, *sáraranyból*, különböző zöld növényekből meg fémekből kívánják megjavítani.

15-20 kis leányka félkörbe áll egymás kezét fogva. Jókora távolságban tőlük két leány szemközt foglal állást, szintén kezét fogva. Most a félkörben állók énekelve kérdezik:

A.: Itthon vagy-e, hidas-mester?

B.: Itthon vagyok, csak most jöttem.

A.: Eressz által a hidadon!

B.: Nem eresztlek, mert leszakad!

A.: Ha leszakad megcsináljuk.

B.: Mivel tudnád megcsinálni?

A.: Arany gyönggyel, gyöngyharmattal.

B.: Hol vennéd az arany-gyöngyöt?

A.: Isten adná szent markából.

Most a félkörben állók futva közelednek összefogódzva egyenes sorban a két leányka felé, akik hátrálva mondogatják:

Bújj, bújj, bokrostul.

Kukoricaszárastul.

Mikor aztán a futók elérik a hátrálókat, ezek mind egy híd alatt áteresztik a sort, kivéve a két utolsó. Most ezek csinálják a hidat, és a játék ismétlődik.

(Lelle, Somogy megye – Kiss szerk. 1891: 213/1.)

**SZENT ERZSÉBET-JÁTÉK** • *Szent Erzsébet* e játékcsoportban a híd tulajdonosaként, a szerelem patrónusaként jelenik meg. Az átkeléssel kapcsolatos huzavona ezúttal is fennáll, de a híd kijavításához szükséges aranyat éppen ő adja, ingyen (Cserépfalu, Borsod-Abaúj-Zemplén megye – Kiss szerk. 1891: 221/5). Nagyobb hangsúly jut a kaput nyitó leány szépségének, meg a szerelem boldogsága fölötti ujjongásnak, és megjelennek benne az esküvői szimbólumok: a kaputartók által magasra emelt *kendő*, meg az átvonulóknak szóló biztatás: a *szűjjétek-szapuljátok* felszólítás (Kiss szerk. 1891: 219–220). Ugyanis az esküvő

előtti szokás volt, hogy a leánybarátnők szövessel segítettek be a menyasszonyjelölt kelen-gyéjének elkészítésébe.

A játék másik újdonsága, hogy *szilaj csitkókat* is áthoznak a hídon:

### **Hídacska**

(Fiújáték)

*Két gyermek egymással szemközt letérdel, s ez a híd. Ezután jön egy csikós, aki lovakat vezet. A csikós így szólítja meg a hidat.*

*Csikós: Gyihí, gyihí, gya?!*

*Híd: Szent Erzsébet hídja*

*Csikós: Általmegyünk rajta.*

*Híd: Nem bánom én,*

*Ezt a néhány*

*Szilaj csikót*

*Áteresztem*

*Rajta.*

*Ekkor jó sebesen át kell a csikósnak surranni a hídon, mert máskülönben megfogják a csikókat. Ez így megy, míg utoljára minden csikót elfognak.*

(Kis-Oroszi, Pest megye – Kiss szerk. 1891: 219–220/3.)

**RÉVÉSZJÁTÉK ÉS LENGYEL LÁSZLÓ JÁTÉK** • A szereplők e két játékcsoportban valóságos, de egymással szembeálló történeti személyek vezette népek, magyarok és németek. Az ellentét oka a trónkövetelés. A magyarok már meg is koronázták a jelöltjüket, Lengyel Lászlót, ám a Habsburg-párti Erzsébet révészei nem akarják átengedni a Duna hídján. Az ellenségeskedés mint játékos téma, a lakodalmakban is megjelenik, a násznépnek a menyasszony házához vezető hídon való átkelés akadályozottsága miatt. Ezt a kettősséget találjuk két szomszédos faluban talált szövegváltozat összeházasításában:

### **Lengyel László-játék**

*Násznép: Jó Ulászló király seregiből jöttünk,*

*Útunkban elfáradtunk. Jó révészek vigyetek át a Dunán!*

*Legény: Ki népei vagytok?*

*Násznép: Lengyel László jó királyé*

*Legény: Hun van a királytok, Lengyel László?*

*Násznép: Hozzuk a királyt gyémánt koronával.*

*Legény: Az is a mi ellenségünk.*

*Násznép: Miről való ellenségtek?*

*Legény: Ti pogányok vattok.*

*A minap is itt jártatok.*

*Hídunk lábát eltörtétek,*

*Meg sem csináltátok.*

*Násznép: Mivel tudtuk eltöretni?*

*Legény: Az ő piros pejlóval.*

*Násznép: Ácsok vagyunk, ácsorogjunk?*

*Fenyőfából, zöld bocfából*

*Kiácsoljuk, ingyen aranyozzuk.*

*Legény: Az zöld bocfa elrothandó.*

*Násznép: Megcsináljuk rézólomból.*

*Legény: A rézólom elolvadó.*

*Násznép: Megcsináljuk sáraranyból.*

*Legény: Hun vennétek sáraranyat?*

*Násznép: Fel-felmennénk Boldogasszony Kiskertjébe,*

*Kérvén kértük, adván adta,*

*Kisteknövel mérték,*

*Rúddal taszigálták.*

*Legény: Hazudtok, mert loptátok.*

*Násznép: Egy Istenünk, egy a lelkünk;*

*Se nem loptuk, se nem csaltunk:*

*Isten adománya.*

*Legény: Az aranynak vámja vagyon,*

*Vámat veszünk rajta.*

*Násznép: Akár vesztek, akár nem,*

*Által megyünk rajta.*

*Egy kis lányt férjnek adunk,*

*A Dömötör Klárit.*

*Egy szép legényt házásítunk,*

*Dali Kovács Gábort.*

*Mi a kaputok váltásága?*

*Legény: Egy koszos malac!*

*Egy akó bor!*

*Egy kemence kalács!*

*Három piros alma,*

*Meg egy szép lány!*

*Násznép: A kis malac most szopik,*

*A hordó bort most szűrik,*

*Az alma most bimbózik,*

*A szép lányt most öltöztetik,*

*Nem adhatjuk nyomban.*

*Legény: Átmehettek a hídon,*

*Vámat veszünk rajta.*

*Násznép: Akár vesztek, akár nem,*

*Által megyünk rajta!*

(Bágyog és Rábaszovát, 1933, Nagy Gyula gyűjtése, Kiss Lajos kompilációja – Kiss 1953: 374.)

**HÍDERESZTÉS** • Hogy milyen fontos külön közlendője van a *Híderesztés* játékcsoportnak, azt nem sikerült megfejtenem. Talán az, hogy ide egyedi, töredékesebb változatok kerültek. Például a *Szabad-e átmenni a lyukas hídon?* (Békéscsaba, Békés megye) elnevezésű játék érdekessége a *lyukas híd* motívum, melyet az *angyal* és *ördög őriz* (Kiss szerk. 1891: 243). Az átmenetelre az angyaltól kérnek engedélyt, amit az megtagad a szokásos okokból. Az *Eresszenek kaput!* (Háromszék – Kiss szerk. 1891: 245) játék újdonsága, hogy a hidat tartó játékosok az átbúvók hátára olykor-olykor jókat ütnek.

**(FALUHOSSZA)** • Végül, külön cím nélkül, de külön számozással jelölt három játékváltozatot, melyeknek lényege, hogy a játékosok a játék során az egész falun, sőt olykor még a határ egy részén is átszaladnak. Ide sorolt egy más térformájú játékot, a *Kötélfonást* (Pebernyik, Békés megye – Kiss szerk. 1891: 247/3), melyben az arcsorba összefogózott, hidat tartó játékosok minden kapun átbújnak, miáltal kötélszerűen összefonódnak.

## KISS ÁRON JEGYZETEI A JÁTÉKOK MITIKUS ÉS RITUÁLIS HÁTTERÉRŐL, ÉS NEMZETKÖZI PÁRHUZAMAIRÓL

Kötetéhez Kiss Áron gazdag, tartalmas és érdekes jegyzetanyagot közöl. A közreadott hidas-játékokról megállapítja, hogy „ugyanaz a közös jellegük van ezeknek is, mint középeurópai



testvéreiknek, s ép azt a mythost lehet bennök megtalálni, melyet Mannhardt a német változatokban látni akar, de egy nagy különbséggel. Nálunk a mythicus részhez lakadalmi szokások tapadtak, s ezek, kivéve az aranykapu játék egy-két darabját, a többiben mind megtalálhatók” (Kiss szerk. 1891: 513–515). Mi több, mondja, „a mi hidasjátékunk szebb, mint középeurópai testvérei. Változata sokkal több, kiállítása fényesebb. [...] A magyar alak az eddig ismeretes hidasjátékok közt a legváltozatosabb és legteljesebb.” (Kiss szerk. 1891: 515.)

Kiss Áron figyel a kötetbe szerkesztett hidasjátékai nemzetközi párhuzamaira. Két ilyen említ. Az egyik a *Győri gyönggyel, gyöngyvirággal* motívum, mely a német *Mit Perlenring und goldenem Stein* (Gyűrűgyönggyel és arany kősziklával, értelme szerint drágakövel) fordulatra emlékezteti. A jelenleg rendelkezésünkre álló szövegekben ezeknél pontosabb egyezéseket is találunk, az alábbi két szöveg tanúsága szerint:

[– .... ]

- Miből tudnád megcsinálni?
  - Gyűrű gyöngyből, gyöngyvirágból,
  - Hun vennéd a gyűrűgyöngyöt?
  - Isten adná szent markából.
  - Bújj, bújj bokrostul, bokrod itt maradjon!
- (Lesencetomaj, Zala megye – ZTI. 047202; kiemelés tőlem.)

- Király, király, Eressz átál a hidon!
  - Nem lehet, mert leszakad!
  - Ha leszakad, majd fölragad!
  - Mivel ragadna föl?
  - Győri gyönggyel, kősziklával.
  - Hol veszed a győri gyöngyöt, kősziklát?
  - Isten adja szent markából.
- (Nyárád, Veszprém megye, 1959 – MTA ZTI AP 7796 n; kiemelés tőlem.)

Kiss Áron másik összehasonlító megfigyelése a Mannhardt által közölt szláv szöveg *Nojadunda haja* refrénjére vonatkozik (Mannhardt 1859: 313), mely hasonlóan hangzik, mint a magyar *Haja gyöngye, haja*. Ennek alapján a magyarban ő szláv hatásra gyanakszik (Kiss szerk. 1891: 514–515). A szláv változatban, a némethez hasonlóan kősziklával, a magyarban *rozmaringszállal* javítják meg a hidat:

- Gyerünk hidat csinálni, haja gyöngyöm, haja.
  - Mínek nektek az a híd, haja, gyöngyöm, haja.
  - Nekünk azon átjárni, haja, gyöngyöm, haja.
  - Miből lesz a két lába, haja, gyöngyöm, haja.
  - Két szál rozmaringszállból, haja, gyöngyöm, haja.
  - Haja, gyöngyöm, haja.
- (Vizslás, Nógrád megye – ZTI 11759e.)

A szövegértelmezés tekintetében Kiss Áron elfogadja Mannhardt állítását, miszerint a Közép-Európában népszerű hidasjáték a lelkeknek a mennyországba vagy a pokolba való jutását jelképezi, de hozzáteszi annak lakodalmi vonatkozásait.



## SZLÁV ROKONMOTÍVUMOK ÉS ÉRTELMEZÉSEK MELICH JÁNOS TOLMÁCSOLÁSÁBAN

Csaknem ötven év múltán Melich János szlavista nyelvészként figyel fel a *Haja, gyöngyöm*, *haja* refrénű hidasjátékokra, gyűjt belőlük több Nógrád megyei magyar példát, és hasonlítja össze az érintkező tót, horvát, kisorosz és morva párhuzamaival. Ismerteti, hogy mit mondanak, mit „hisznek” a szláv folkloristák a magyarral rokon változatokról. Dobšínský a játékot a tót ifjúság egyik legkedveltebb, *királyi* játékának nevezi (Melich 1939: 100; kiemelés az eredetiben). Bartholomaides László a refrénjét örömujjongásnak gondolja, és a játék szövegösszefüggéseiből a tótok etnogenézisére, pontosabban a csehek 15 századi beszivárgására és tótok közé való beolvadására vonatkozó hivatkozást vél kitapintani. Királyasszony szereplőjét Erzsébet királynéval, II. Albert özvegyével azonosítja, aki 1440-ben, jogai védelmére a zsoldjába fogadta a cseh Giskra János huszita rablóhadát (Melich 1939: 97).

Jana Kollár szerint a játékban felismerhető ujjongás a szerelem, házasság és vigasság pogány istennőjének, *Ladának* szól (Melich 1939: 9). A kisorosz Vrabely Andrejevics egy lábjegyzetben említi, hogy Gyungya egyesek véleménye szerint az összlávok bálványképe (Melich 1939: 102). A játékot, a „tót iskolákban mint a tótság kereszténység előtti, tehát nem keresztény származású emléket tanítják” (Melich 1939: 96). Schröer K. J. azt állítja, hogy a magyar és szláv (tót, kárpátaljai kisorosz) hidasjátékok közelebb állnak egymáshoz, mint a némethez (Melich 1939: 104).

Melich a négy nyelv párhuzamos szövegelemeinek a hang- és jelentéstörténeti elemzésével, valamint a közép- és újkori versfordítások sajátosságainak megfigyelése alapján bebizonyítja, hogy a játék e, Kiss Áron rendszerében *Hídépítésnek* nevezett „fajtáját” a magyar nyelvhatár mentén élő horvát, szlovák, ukrán és morvaföldi vlach népek a magyarból vették át. A refrénnek – *Haja, gyöngye, haja* – csak minálunk van értelme: jelentése a kedves biztatása. A *Gyöngy szó személynévi jelentésben* már 1295-ben is létezett, és köznévként máig gyakran használt kedveskedő kifejezés, az 'oh', 'hej' jelentésű *haja* indulatszót pedig szerinte legelőbbről a *Haja, haja virágom* kezdetű 16. századi körmőcbányai táncszókból ismerjük (Melich 1939: 108–112). Melich egy 1818 körülről származó trencsényi morva szokásleírás alapján megállapítja, hogy ott a *Hoja, D'und'a, hoja* nem is hídjátékkal volt kapcsolatos, hanem annak foszlányaira épült házról házra járó kántáló virágvasárnap ének refrénje volt. A leírás szerzője a szöveget a magyarból származtatta (Melich 1939: 86).

## UJVÁRY ZOLTÁN HOZZÁJÁRULÁSA A KÖLCSÖNHATÁSOK ÉS A JÁTÉK FUNKCIÓJA KÉRDÉSÉHEZ

Ugyancsak a *Hídépítés* vizsgálatára, Melich gondolatainak összefoglalására és kiegészítésére vállalkozik 1975-ben Ujváry Zoltán. Feltérképezi az ide tartozó „variánsok” magyarországi elterjedését és Nógrád megyei gócközpontját, hangsúlyozza, hogy a két – szlovák és magyar – szomszédos nép énekének szövege, versmértéke, melódiája és refrénje közös eredetre utal. Az a tény, hogy Csehország felé haladva ez a hasonlóság fokozatosan megszűnik, kizárja a szláv eredeztetés lehetőségét (Ujváry 1975: 6). Viski Károlyra hivatkozva állítja, hogy a játékokra, táncra, mozgásra, cselekvésre biztató *haja, heje* kifejezés „szinte elmaradhatatlan része a magyar népi lírai költészetnek, különösen a régi formákból sokat őrző gyermek ének-hagyományak. [...] A *haja, gyöngyöm, haja*, illetve *haja rózsa, haja* stb.

féle sortoldalékok, illetőleg refrének a magyar folklóréban közismertnek tekinthetők” (Ujváry 1975: 8). Fontos megjegyzése, hogy a magyar sámánhit jeles kutatója, Diószegi Vilmos a hidasjátékok kapcsán „bizonyos mértékig hajlik a mitológiai magyarázat felé”, amikor azt mondja: »ha egyáltalán tartalmaz mitológiai vonatkozásokat, ha valóban a 'pogányság csökevénye', akkor nem a szlovákok, még kevésbé a szlávok, hanem a magyarok 'pogánykori emléke'» (Ujváry 1975: 12).

A szlovák szakirodalomnak a játék jelentésére vonatkozó, ismertetett állításait Zilynskyj Orestre hivatkozva néhány újabbal egészíti ki: „voltak, akik a játék hídját a szerelem hídjának tartották. A híd zavart épülne meg, hogy azon a fiú átmehessen a leányhoz. A hasonló kapujáték értelmét is ezzel magyarázzák: ha kinyitják a kaput, a szerelemben beleegyeznek, ha nem, a kapu zárva marad. [...] A híd összekapcsoló szerepére mutat, ukránok értelmezése is amely szerint a híd a házassági frigy szimbóluma. A hídépítés motívumát ugyanis megtaláljuk a lakodalmi szokásokban is. [...] A játék jelentésének és eredetének magyarázatában új szempontot vet fel Zilynskyj, aki mind a híd-, mind a kapujátékoknak szociális tartalmú magyarázatot ad. Úgy véli, hogy a játék utánzása a hídvámok rendszerének. A hidakon való átkelés, a városkapun való átjutás bizonyos vámhoz van kötve. A játékban ez a vám a »hídon« áthaladó utolsó leány, akit elválasztanak a többiektől.” (Ujváry 1975: 11.)

Végül Ujváry felveti annak valószínűségét, hogy e játék télvégi/tavaszi időzítése révén gonosz szellemek távoltartását, a jó győzelmet biztosító hagyományok körébe tagolódik be, a természetesség kibontakozását elősegítő rítus részeként. Úgy véli, „a felmerült problémák szükségessé teszik a részletes, funkcionális szempontú vizsgálatot s feljogosítanak bennünket a további kutatásra” (Ujváry 1975: 13).

## A MAGYAR HIDASJÁTÉKOK APRÓLÉKOS VIZSGÁLÓJA: KISS LAJOS

Kiss Lajos, a Magyar Népzene Tára Gyermekjátékok kötetének egyik legbuzgóbb munkatársa, szerkesztője és feldolgozója, fókusz tanulmányt szentel 107 játékvariáns összetettsége, szövegmotívumai, cselekménye, térformái és zenei anyaga aprólékos összehasonlító elemzésének. Ezek zömét a különböző publikációkból merítette, de 8 változatot magamaga is gyűjtött a Szigetközben. Időrendbe szerkesztve közli a felhasznált anyag bibliográfiáját. Az összehasonlítás kiindulópontja a legteljesebbnek tartott, már idézett kompilációja, a *Lengyel László-játék*, ehhez viszonyítja a Kiss Áron tipológiájában szereplő változatcsoportok szerkezeti összetettségét, hasonlóságait és hiányait, és közli az szövegelemei változatait. Megállapítja, hogy „a *Lengyel László-* és a *Révész-játék* a szöveggel a legszorosabb kapcsolatban állnak, míg az *Aranykapu-* és *Újhold-játék* a mi játékunk végső fázisát adják, a *Hídépítés* pedig rövidített alakját. A *Szent Erzsébet-játék* a Lengyel László nevet hagyja el, a *Híderesztés* már a szöveget is csak töredékesen alkalmazza, a *Faluossza* pedig a játékot magát is.” (Kiss 1953: 373.) A *Bújj-bújj, zöldág* szerinte *utójáték*, mely a legtöbb változatban megvan. A szövegértelmezés vonatkozásában ismerteti a Lengyel László kilitére vonatkozó nézeteket, akit egyesek I. Ulászló lengyel királlyal, mások Szent Lászlóval azonosítanak, ő maga ez utóbbit tartja valószínűbbnek, az Érdy kódex egy adatára támaszkodva. De szerinte erre utal a *Jordán vize* említése is – ezen vagy ennek a hídján szeretnének átjutni az utazó seregek –, melyet II. Endre szentföldi hadjáratával hoz kapcsolatba. Ugyanakkor arról is tudomása van, hogy a Dunán átkelés megnevezése párhuzamba állítható az Ulászló – és az Albert király Erzsébet nevű özvegye ellenségeskedésével kapcsolatos történésekkel. Ezekből levonja azt a következtetést, hogy egyik legrégebbi gyermekjátékunkról van szó. Régiségét

bizonyítja – jegyzi meg – egy mitikus mozzanat is: a *Boldogasszonynak*, ősvallásunk tündérének vagy istenasszonyának említése (Kiss 1953: 376). *Szent Erzsébet* nevét a lakodalmi szokásokkal hozza kapcsolatba: szerepeltetésével „valami házasságelősegítőnek fogalmát őrizhette meg a gyermekjáték” (Kiss 1953: 385). Kiss Lajos értékeli a játékszövegek művészi erőseit: a párbeszédés részek drámai feszültségét és a költői szépségű hasonlatokat. A cselekmény, mozgás és térforma vonatkozásában Kerényi György tipológiáját (MNT 1951: 751–754, 769–772, 785) veszi alapul, ebbe sorolja be az általa vizsgált darabokat.

Végül a zenei anyagot szegényesebbnek ítéli meg. Viszont Cikolaszigeten és környékén sikerül olyan változatokat gyűjtenie, melyekben a bevezető parlando mellett megvan a játék fődallama és az utójátéké is. Ez fellelkesíti: hiszi, hogy „sok elveszettnek hitt népi kincsünk lappang még elrejtve, és várja a felfedezést, megörökítést. Ezért vitatja Kiss Áron szkeptizmusát, aki az akkori időkben óriási munkával, küszködéssel, erőfeszítéssel létrehozott játékgyűjteménye zárótanulmányában azt mondta: „Úgyis csak töredékek mindezek, mint maguk a játékok szövegei, melyeket az idő hatalmas kalapácsa szétzúzott.» Igaz, hogy a fejlődés során a formák szét pattannak, de elemeikből, anyagukból új és új alakzatok keletkeznek a népköltés hatalmas kohójában. Mint *Kodály* írja [kiemelés tőle]: »A népdal intenzívebb megismerése világot derít sok csonka, törmelékes részletre. De kérdés, hogy minden esetben a kerek egész-e a régibb, mindig csak romlás eredménye-e a rövidebb.« Ezek a szavak útmutatást adnak arra, hogyan kell tovább gyűjtenünk: lelkiismeretesen megörökíteni, nem lebecsülni a legkisebb, látszólag csekély értékű töredéket sem. Így derül világossá sok homályos részletre és így tehetjük népi kultúránk alapjává néphagyományunk kincseit.” (Kiss 1953: 398.)

## MÉSZÁROS ISTVÁN NÉPI GYERMEKJÁTÉKAINK „LENGYEL LÁSZLÓ” KIRÁLYÁRÓL

Mészáros István a közép- és újkori históriás énekek, illetve a nép között forgolódnó prédikátorok, iskolamesterek „Chronikáinak” kutatása nyomán megállapítja, hogy Lengyel Lászlónak a lengyel Jagellótól és a magyar Izabellától származó I. Ulászlót, Vladislaut neveztek a magyarok, akit Hunyadi János a magyar Rendekekkel egyetértésben 1440-ben hazahívott Lengyelországból, és királlyá koronáztatott, hogy ezzel megakadályozza az utód nélkül meghalt előző király, Albert özvegye, Erzsébet megbízottjának, Habsburg Frigyesnek a trónfoglalását. A hidasjátékbeli utalások az ebből keletkező, a főurakat megosztó 4 éves háborúra, „Ulászló csapatának ellenséggel való szembenállására és legyőzésére vonatkoznak.” Ugyanis ilyen csatát nyert meg Ulászló Esztergomnál is, Budánál is. Az óbudai rév a cseh zsoldosokat megfogadó Erzsébet tulajdonában volt, ezért kellett tisztázni az átkelők kilétét.. „A sok ősi elemet tartalmazó hidasjáték tehát a 15. században gyarapodott a Lengyel László motívummal” (Mészáros 1963: 278). Feltételezése szerint ezt valamelyik iskola tanítója állíthatta össze a 15. század táján, mendikáló-rekordáló diákjai számára” (Mészáros 1963: 275). Felvetődik a játékbeli Erzsébet név azonosításának kérdése is, ő róla van-e szó benne, s ha igen, miért emlegetik e nevet gyakrabban Szent Erzsébetként. Borsai Ilona véleménye, hogy a királyné alakját a történelmi háttér elhomályosulásával helyettesítették egyre inkább a szegényeken segítő Árpádházi Szent Erzsébettel (Borsai 2010).

## A DALLAM ÉS MOZGÁS MINT A RENDSZEREZÉS ALAPJA A MAGYAR NÉPZENE TÁRA SZERINT

A Kiss Árontól számítva is több, mint 100 év óta folyamatosan megörökített – hidasjáték korpusz rendkívül egyenetlen, a gyűjtés céljából, módjából, igényességéből a gyűjtő kilétéből következően. Az egyes játékleírások többé-kevésbé tartalmazzák a játék szövegét, de kérdéses, hogy mennyire betűhíven, és sok esetben hiányzik belőlük a dallam, a játszás körülményei és mikéntje leírása. „Tudvalévő – írja Kodály Zoltán –, hogy a dallam nélkül közölt népdalokban sok a hiba, a ritmust sok esetben nem lehet megállapítani, a dallam a szöveg épségének őrzője. Sokkal inkább mondhatjuk ezt a játékdalokról. Itt a szótagszám kötetlensége miatt a ritmus gyakran bizonytalan, dallam nélkül sohasem tudhatjuk nem hibás-e a szöveg. Valószínű, hogy a dallam nélkül közölt gyermekdalokban még több a szöveghiba, mint a népdalokban. Ezért még a dallamnélküli gyermekverset, kiolvasót is kottával kell följegyezni, mert ritmusa akkor is van, s nem mindig egyértelmű. Igazi élő-hangzó formáját csak a fölé írt ritmusjelzés adja meg. Sőt, még a dallamára is figyelni kell! Mert a dallamnélküli mondókák hanglejtése gyakran eltér a közönséges beszédétől, azt tehát jelezni kell.” (Kodály 1951: XVI–XVII.) A Bartók Béla és Kodály Zoltán szerkesztette első nagylegzetű összegzés, a Magyar Népzene Tára I., *Gyermekjátékok* című kötete kiküszöböli a fenti hibát, viszont csak a kottával lejegyzett gyermekjátékokat közli. Ez kollektív munka eredménye, melyben dr. Kerényi György, a kötet sajtó alá rendezője mellett Rác Ilona, dr. Járdányi Pál és dr. Kiss Lajos is egyforma erőbevetéssel dolgoztak. A kötet a játéktípusok rendszerezésével úttörő a világirodalomban. Fő szempontja a dallam magva: egy-egy jellemző dallamképlet, mely rendszerint meghatározott, többé-kevésbé változatlan ritmusképlettel társul. Summásan rendszerezi mozdulatanyagukra alapozva az énekes-táncos játékok cselekményét is, mely szerinte tükrözi a gyermekek életkori sajátosságainak megfelelő közösségi magatartását, a játszóké egymás közti kapcsolatát is. Érdeke a magyar és külföldi anyag összehasonlítása is (MNT I. 874–875).

A hidas-kapus játékok egyrészét a Magyar Népzene Tára játékkönyve III. csoportja *Egyik a másik mellé* néven „a már közösséget alkotó nagyobb gyermekek csoportos fogó-gyarapódó játékaik” között tárgyalja. Ezekben „maga a csoport változik: a vonuló lánctól kiépült híd lesz”. A hídon (kapu alatt) átvonulók közül az utolsó kettőt visszatartják: ezek vagy teljesen átveszik a kaputartók szerepét, vagy gyarapítják azok sorát. A kapuk számának növekedését kifejező *Hídépítés (III C1.)* megvalósulhat a pillérek elő-, avagy oldalirányú szaporodásával. Az *Aranyalma, aranykörte (III C2.)* névvel megnevezett *Hídépítés-* változat sajátossága, hogy benne a visszatartott játékosok tudattalan választás alapján kerülnek jobb- vagy baloldalra, és ez pozitív vagy negatív minősítést eredményez. A *Zárójátékokban (III.C5.)* végül az ellentétes póluson állók megmérkőznek egymással. A játék, számtalan változatban, „az ítélkező, a rendet kereső embert” jeleníti meg. Lakodalmi szokás része is lehet. A Magyar Népzene Tára a hidasjátékok másik *IVA 1-2* számú csoportját, játékkönyve *IV. Egyik a másik mellett* csoportjába sorolta, mint „a felnőttek világa határán” álló korosztály jellemzőjét. Ennek a közössége már egységes, a játékosok helyzetét sem váltás, sem fogás-gyarapodás nem zavarja (MNT I. 704, 706, 772). Vonulások, táncok és színjátékszerű alakoskodások jellemzik. Az átbúvók egyirányban folyamatosan vonulnak át a kapu alatt, különböző térformákban: soros, körös vagy oszlopos (lugasos) formációban (MNT I. 704, 706, 772, 769–772).

Külön csoportba kerülnek az *V.* csoport *Kapcsolódó és átalakuló játékaik*. Ezeket az Átalakult hidasjátékokat a MNT-ben az egyazon játékesemény alkalmával megszakítás nélkül egymásra következő hídépítéses, de *a szokásostól eltérő befejezésű* – csigavonalba csavarodó *Rétes* és a párbeszédés *Itthon vagy-e hidaszesterjáték (V.B.2.)* képviseli (MNT I. 704, 706, 785).

## A JÁTÉKMAG MINT VEZÉRFONAL A MTA JÁTÉKARCHÍVUMA RENDSZERÉBEN

Kiss Áron és a Magyar Népzene Tára lezárt gyermekjáték-köteteivel szemben, a MTA Zene-tudományi Intézete Játékarchívuma folyton gyarapodó, terjedelmes, elvileg teljes magyar forrásanyagot őriz. Gondozója, dr. Lázár Katalin, az 1970-es évek végén új típusrendet dolgozott ki számára. Ez a játékcselekményt a állítja középpontba, melyen belül a játék leglényegesebb elemét, a *játékmagot* teszi a rendszerezés alapjává. „A típuscsoportokat összetartó jellegzetességek a legkülönfélébbek lehetnek; nem előre meghatározott skatulyákba kell(ett) behelyezkedniük, hanem a játéanyagban létező kapcsolatoknak megfelelően alakultak ki. A játékmag fő típusán belül érvényesülnek a (régebben is használt) egyéb rendező elvek, végül pedig a lelőhely.” (Lázár 1997: 29.) A hasonló cselekményű játékleírások egymás mellé utalásával határozza meg a játék *típusát*, melyen belül különböző sajátosságok, pl. eltérő szövegváltozatok, dallamtípusok, földrajzi elterjedés stb. határozzák meg az egyes *változatok* speciális jellegét. A típusok több közös jeggyel rendelkező föltes kategóriájába a *típuscsoportokat* sorolja, azoknak egymáshoz közelálló formáit pedig *játéktömbökbe*. Legalapvetőbb lényegük szerint összesen hat játéktömböt különít el: az *Eszközös-, Mozgásos-, Szellemi-, Párválasztó játékokét*, valamint a *Mondókákét* és a *Kísorsolókét*. Ezek közül minket elsősorban a *mozgásos játékok típusömbje* érdekel, melynek *típuscsoportjai* az *Őbéli gyermekek játéka*, a *Fogócskázás*, a *Különféle ügyességi és erőjátékok*, valamint a *Sokféle vonulások*. Utóbbiak a játék és a rítusok, szokások, illetve az ünnepi szórakozási formák között álló ünnepi, sétaszerű felvonulások, gyakorta csattanó és tánclépés nélkül. Típusait jellegzetes kötöttségük: pl. *kanyargós-, csigavonalas járás, kezeken sétáltatás, meg a kapu alatt haladás* jellemzik. Általában utóbbiak alkotják az általunk vizsgált, a magyar népi játékkultúra talán legnépesebb és legváltozatosabb, alcsoportokba sorolható típusát, a *Hidasjátékokat*. Lazán tartozik közéjük a *Faluhozsza játék* kapunélküli változata, amely esetében a leányok egymásba karolva, vagy egymás után vonulva, esetleg lugas (két oszlop) külső oldalánál haladnak előre vagy hátra. Lázár Katalin következetesen, a legapróbb részletekre kiterjedően osztályozza anyagát. Rendszere a játék összetettségéből indul ki. Ez esetben a vonulás milyensége a vezető kérdés, ez adja meg a típust. Megkülönböztet a folyamatos haladás jellemezte *bújó-vonuló*, valamint a kapuzárással járó *kapus-hidas, meg a kettő öt-vözetéből álló* formát. A bújó vonuló formában átbújhatnak egy-, két-, sok-, két szembenálló csapatba szerveződő-, illetve *gyarapodó kapu* alatt, a kapu kapcsolódhat az átbújók sorához, vagy állhat külön tőle. A kapuváltás keletkezhet szerepcserével, bújással, cserével, vagy mögéállással. Ezek már az altípust meghatározó szempontok. Számára a szövegtípusok és változatok jellemzik.

## A HIDASJÁTÉKOK A SZAKIRODALOM TÜKRÉBEN. ÖSSZEGZÉS ÉS KITEKINTÉS

A továbblépés előtt szükségesnek látszik a téma viszonylag gazdag szakirodalmában felvetett szempontok – a játék és tipológiai bemutatása, nemzetközi párhuzamai, mitológiai, pszichikai, rituális és történeti vonatkozású értelmezései – szükségű összegzése.

## GYŰJTEMÉNY ÉS TIPOLÓGIA

Bármely gyűjtemény hozzáférhetőségének előfeltétele a rendszerezés. A magyar szakirodalomban a hidasjátékok első nagyobb seregszemléjének kezdeményezője, Kiss Áron, a szervezése során összegyűlt 80 hidasjátékot szövegtípusok szerint csoportosítva tette közzé. Annak ellenére, hogy az archaikus imákhoz hasonlóan, ezekben „a kép- és motívumanyag rendkívül sokféleképpen ötvöződik”, a „különböző képi elemek keverednek, [...] egy másik szövegben másfajta kombinációkat hoznak létre”, és emiatt tartalmi szempontból nehéz eldönteni, hogy a nagyobb szövegegységek központi magjának mit is tekintünk (Tánczos 2000) rendszerét a híd és kapu körüli problémák újabb és újabb meghatározó jegyeire építi: mi a funkciója, kik és milyen körülmények közt élnek a gazdáik, ki készíteti és mi célból, kiket biztatnak az átjövételre és kik szeretnének saját kezdeményezésükből átvonulni rajta, ez milyen feltételek mellett sikerül vagy sem, mi a váltásdíj, mi a foglyul esettek további sorsa? E játék lényege két, híddal összekötött szembenálló – mitikus és reális – világ közti kapcsolat megteremtése: Egyfelől a természet újjászületése érdekében, a kozmikusból az ember által uralt szférába csalogatja be a tavaszt. Másfelől az emberi lélek mitikus szférába való átlépésének képét teremti meg, annak minden feltételével, áldásával vagy veszélyével és buktatójával.

Kiss Lajost a változatcsoportok tartalmi–szerkezeti aránya érdekli, amit a legteljesebb változathoz, a Lengyel Lászlóhoz igazít, egymás mellé állítva valamennyi változat legaprólékosabb részleteit. Ezt egy következő kutatás értékesítheti.

A Magyar Népzene Tára a legnagyobb hangsúlyt a *dallam*magok szerinti rendszerezésre teszi, melyek után bemutatja a népdalokkal, továbbá a más népek dalaival rokon gyermekdalokat és a tandalokat is. Kiderül, hogy a szöveg-cselekmény és dallamtípusok igen változatos módon kapcsolódhatnak. A cselekményt a játékmozdulatok formai-tartalmi tényezőinek mentén rendszerezi, mely a játékosok életkoronkénti csoportokba szerveződésére is rámutat.

A Zenetudományi Intézet Játékarchívuma rendszerét Lázár Katalin a *játék*mag – a játék legfontosabb eleme – alapján határozza meg: ennek változatos mivolta (eszköz-, mozgás-, gyors reagáló képesség, párválasztás-, alkalomhoz társuló mondóka) az alá-fölé rendelődő szempontok típuscsoportonként eltérő hierarchiáját is nehezen áttekinthetővé teszi. Ezt a 10-12 számjegyből álló rendszám tükrözi. Az egyes játékváltozatok visszakereshetőségét az archívum vezetője által Excelben szerkesztett adatbázis könnyíti meg.<sup>3</sup>

A rendszer szerkezetét jól tükrözi az alábbi, a ZTI archívumában 1191 alkotással 154 típuszámon szereplő 483 *Bújj-bújj, zöldág* kezdetű játékból összevont táblázat, melynek anyagát Lázár Katalinnak a *Bújó vonuló játékok* típusait bemutató adatbázisából összesítettem.

3 Köszönettel tartozom Lázár Katalinnak az adatbázis nagylelkű átadásáért.



A *Bújj-bújj, zöldág* kezdetű játékok rendszere a bújó-vonuló játékok között:

Csoport	Típus	altípus	A változat belső osztása 1	A változat belső osztása 2				
Vonulások	Bújó-vonuló egy kapu alatt (falukerülő jellegű)	Kapcsolódó kapu	Bújj, bújj, zöldág	Magában				
		Különálló kapu		Jöjj átul. Jújj átul				
				Hiányos leírás	Egyéb			
	Bújó-vonuló sok kapu alatt (falukerülő jellegű)	Bújj, bújj, zöldág		Kétséges, hiányzó játékleírás	Magában			
					Folytatással Itthon vagy-e			
					Folytatással: Új a csizmám, most vették			
					Egyéb			
					Egyéb			
	Kapus-hidas (kapulecsapásos)	cserével		mögé állással	gyarapodó kapukkal	Egyéb		
						Bújó-vonuló/ Kapus-hidas (falukerülő és kapulecsapásos)	Hiányos, vagy hiányzó leírás leírás	Magában
								Átul-, átulbújnék
	Hányat termett a mogyoró							
	Juliskának szép a neve							
	Nem megyünk mi meszsire							
	Sárga cukor, vörös bor,							
	Tele kertem zsályával							
Új a csizmám, most vették								
Egyéb								
Ki népei vagy-tok?	Bújj, bújj, zöldág							
	Vámja+Bújj, bújj, zöldág							
Kié ez a híd?	Bújj, bújj, zöldág							
Mért küldött az úrasszony?								

A *Bújj, bújj, zöldág* szövegegység 359 alkotásban játékezdő, a többi 124-ben más játékhoz kapcsolódó belső motívum. 71%-hoz a *Nyitsd ki, rózsám (asszony, stb.) kapudat* képrész is hozzátartozik, de azt, hogy a *Szita-szita, péntek* kezdetű is -e, nem jelöli.



A *Bújj-bújj, zöldághoz* kapcsolódó további szövegek a következők:

A <i>bújj-bújj zöldághoz</i> kapcsolódó szövegváltozatok	Ha a motívum játékezdő	A kapcsolódási esetek száma
Itthon vagy-e hidasmester		122
Révészjáték		18
Gyerünk hidat csinálni		3
Kié ez a szép híd?		3
Nyiss kaput, új hold (új vár)		2
Jöjj el, szép zöld ág		2
Gyere ki, gyere be		2
Bújj, bújj, lilium		2
Teli kertem zsályával.		1
Bújj, bújj, bokrosdi (bokrostól)	Ha a motívumot más játékezdő előzi meg	2
Lehajtom fejem		1
Hol jársz, hová mész? (várkörjáró-leánykérő játék)		1
Egyet-kettőt érik a cseresznye (párválasztó körjáték?)		1

Összefoglalva az elmondottakat tehát, eltekintve Kiss Áron kísérletétől, megállapíthatjuk, hogy a magyar hidasjátékokról szóló szakirodalomban a tipologizálás alapját a térformákhoz kapcsolódó cselekvések képezik. A szöveg – a szélesebb csoportokat felölelő mozgás és cselekmény-részletek után – csak változatkötő tényező. A tartalmi elemzés a rengeteg változat, és a résztémaegységek rapszodikus ismétlődése miatt nehezen oldható meg. Pedig valójában ezek hordozzák a játék mondanivalóját, a többi játékkomponens csak meg támogatja-megjeleníti a szövegben is elhangzottakat. A jelzett változatcsoportokon kívül gyakorta játszanak hidasjátékként más játéktömbbe tartozó játékot. Különösen gyakoriak a *Kis kacsza fürdik* és a *János úr készül* kezdetűek. A vámul esett játékok oszta lyozásánál és a fölöttük való ítékezésnél ugyanazokat a motívumokat használják fel, mint a *Szellemi játékok* tömbjébe sorolt *Tiltó játékok*, amilyen a *Sántapipás* (a MNT-ben *Pám-pám, paripám* néven), a *Virágnevezés*. Végül az ellentétes besorolású csapatok harcát képező ún. Záró-játékok leginkább az *Ügyességi és erőjátékokhoz*, valamint a *Fogócskákhoz* hasonló motívumokat tartalmaznak (MNT I. 755–760). Főleg a felnőtt fiatalok *Falurossza* játéka i vagy egyszerű vonulása i során gyakorta hangzanak el erkölcsi vétségeket megfogalmazó, továbbá szerelmi vagy csúfolódó tematikájú népdalok, melyek száma akár 6-8 is lehet. Ugyanezek a fiatalok a rendelkezésükre eső tér meghatározott pontján (pl a hegyre vagy játszóra érve, vagy a faluközpontba visszaérkezve) bizonyos alkalmakkor a hidasjátékot más játéktípusokkal, legfőképp *párválasztó körjátékokkal* váltják fel, vagy kapcsolják össze. Ilyenek a *Hej szénája, szénája, széna szakadékja; Csillag Boris, Érik a meggyfa* stb.), kezdetű körjáték.

## A POÉTIKAI HASONLÓSÁGOK HÁTTERE

Az európai elterjedtségű hidasjátékok hasonlóságai felismerésének egyik alapját poétikai-motívikai tényezők alkotják. Kiss Áron egyfelől megállapítja, hogy a „magyar alak az ed-

dig ismeretes hídjátékok közül a legváltozatosabb, legteljesebb” (Kiss szerk. 1891: 515). Egyes magyar motívumoknak (*gyűrűgyöngy, haja, gyöngye, haja*) némettel, illetve szlávval való hasonlóságára figyel fel. Utóbbiról megállapítja, hogy az szláv hatás minálunk.. A mai gazdagabb forrásbázis a németből való kölcsönzést valószínűsíti csak: az arany kőszikla motívum németből való szó szerinti fordítás (az eredetiben ez ’drágakő’ jelentésű.). A szlavista Melich János fonetikai, nyelv- és poétikatörténeti, tartalmi jegyei és elterjedés-sűrűsége alapján bizonyítja, hogy a *Haja, gyöngye, haja* refrénhez hasonló szláv motívum magyar eredetű. Ezt egy 1818 körülről származó trencsényi morva kántáló virágvasárnapi szokásleírás tetelesen is igazolja: a magyar hídjáték szövege ráépült a rítusszövegre (Melich 1940: 86).

Ujváry Zoltán rámutat a játékra, táncra, mozgásra, cselekvésre biztató a *haja, heje* kifejezés indulatszó magyar népi lírában, különösképpen a játékdalokban elterjedtségére, és régiségére, és Diószegi Vilmos feltételezése nyomán (Diószegi 1958: 410) esetlegesen annak pogánykorig visszanyúló eredetére figyelmeztet. Diószegi szerint ez „a refrén, a »hej, regő rejtem« sorának eredeti jelentése szerint révülésre, vagyis a természetfeletti lények idézésére szolgált. [...] Ugyanakkor a magyar történeti adatok azt mutatják, hogy a *haj* típusú indulatszó a honfoglaló magyarság valamiféle isten-kiáltó szava volt. Sámánhitű rokonnépeink rituális énekeikben, nevezetesen a sámánénekekben ugyancsak szerepel az indulatszó, mégpedig a magyarhoz hasonlóan refrénszerűen, sőt a rögtönzött sámánénekeknek éppen ez az egyetlen állandó része. Ennek az indulatszónak – magyar példákhoz hasonlóan – hívó jellege van: a pogány magyarok csatakiáltásához hasonlóan a szellemeket hívja vele a sámán.” (Diószegi 1958: 432.)

Elemzett játékaikban 15 különböző dolgot vagy személyt szólítottak meg *hej, haja, haja* indulatszóval: virágokat – *rózsát, liliomot, tulipánt, ibolyát* – haszonnövényeket – *meggyet, lent, széna gyöngyöcskéjét* –, állatokat – *csücskét* (disznót), *kis gilicét*, személyeket – *Juli-Bulikát, Vasas Lajost, Bélát* –, a magyar és német népet, dolgokat és létesítményeket – *meszlőt, várat*, és nem utolsósorban a *lilét*, meg a *kiszit*, Utóbbi kettőt, és talán a szövegösszefüggés alapján Bélát is, nyilván, mint elhajtásra méltó hiedeleményt. A kérdés további elemzést érdemelne a poétikai jegyek – szimbólumok történeti alakulását illetően.

A képi egységek és tartalmi jegyek számbavétele és összehasonlítása további nemzetközi kapcsolatok, egyezéseket, rokonvonásokat tárhat fel. Néhány ilyenre a MNT is utal (MNT I. 874–875).

A Lengyel László-játék művészi értékeire Kiss Lajos hívja fel a figyelmet: „A szöveg fő részéhez tartozik a fokozódó feszültségű drámai párbeszéd. [...] Páratlan gazdagságot találunk a különböző változatok költői szépségű hasonlataiban, színjátékaiban, népi etimológiai szellemes szóferdítéseiben. A híd helyreállításánál csak úgy tobzódunk az arany, ezüst, gyöngy pazar bőségében. Megkapó az ellentét a révészek rideg gyanúsítása után következő gyermeki bizalommal telt, mitikus elemeket belekapcsoló feleletek páratlan változatoságával szemben.” (Kiss 1953: 379.)

## A SZÖVEGÉRTELMEZÉS ROKON- ÉS SZEMBENÁLLÓ ESETEI

Az értelmezés egyik irányvonala mitológiai jellegű. A német Mannhart a játék alaptémájaként a lelkek mennyországig, avagy pokolig vezető útját jelöli meg. Ezzel Kiss Áron is egyetért, megjegyezve, hogy ehhez a témához nálunk „a mythikus részhez lakodalmi szokások tapadnak” (Kiss szerk. 1891: 514). Két szláv kutató feltételezése szerint a játék a szlovákok pogánykori bálványképeinek, illetve a szerelem pogány istennőjének címzett örömujjongás.

Magyar vonatkozásban sejtelemként villan fel a pogány sámánének költői elemeinek lehetséges továbbélése. Kutató elődeink, egymás nyomában hozzák szóba a hidasjátékok néhány további mitológiai vonatkozását. Ilyenek a sámánizmusból származtatott szítával és dobbal, meg visszafelé számlálással való varázslás, az égbe vagy pokolba vezető aranyhíd, a játékosok angyallá vagy ördöggé minősítésének középkori istenítéletekre emlékeztető zárómotívumai (Dömötör 1974, Lázár 1990: 618–619), Isten és *Boldogasszony, ősvallásunk istenasszonya* (vö. Kálmány 2011: 85–114), „a honfoglalást megelőző idők termékenységestennője” (Tánczos 2006: 185–186) valamint Szent Erzsébet segítő támogatása. Bizonytalankodnak abban, hogy a hidasjátékok az ide-oda kigyózó, nyitott láncformában mozgó labirintusjátékok közé sorolhatók-e, az ugróiskola és a más vonulások játékok mellett, vagy sem.<sup>4</sup> „Egyes kutatók szerint ezek utánozzák az égitestek mozgását, a madarak repülését; mások szerint az avatási szertartásokra, az avatandó jelképes halálára és újjászületésére utalnak.” (Borsai 2010.)

Az értelmezések egy másik csoportja feltörő érzelmekkel, vagy azok szimbolikus kifejeződésével kapcsolatos. A szlávok az örömujjongást hangsúlyozzák. Van náluk olyan feltételezés, miszerint a szóban forgó híd a szerelem hídjá, amelyen át a házasságig el lehet jutni. Hasonló értelmezési lehetőséget sugall a magyar változatok lakodalmi rítusokban játszott szerepe, számos azokra visszautaló motívuma is.

Magyar vonatkozásban Ujváry Zoltán hívja fel a figyelmet a játék és a tavaszköszöntő, illetve termékenységarvázló rítusokhoz való kapcsolódására.

Végül, a kutatók a Lengyel László altípus esetében történeti kapcsolatok lecsapódására is gondolnak. A megénekelte 15. századi eseményeket a szlovákok etnogenézisükkel hozzák kapcsolatba, vagy éppenséggel pogánykorinak tartják. Minálunk a Lengyel László kiléte a fő téma: az, hogy Szent Lászlót, avagy Ulászlót nevezik így. A bizonyítékok utóbbira utalnak: Mészáros István rámutat arra, hogy a történeti esemény és a játék elemeivel párhuzamba állítható és megállapítja a történet folklórba való beépülésének iskolai gyökerét (Mészáros 1963).

Mint középkori jogi eredetű fogalmat tartják számon a *hídvámra* való hivatkozást.

## ZÁRSZAVAK

Dolgozatom célja a természet- és élet tavasza kiteljesedésére várakozó, azt sürgető ember képekben kivetülő vágyainak, gondjainak, képzeteinek értelmezése, és bonyolult, sokfelé elágazó képzettársításai közös, maradandó üzeneteinek kitapintása. Megfigyelésem szerint az egyes elszigetelt alkotások kompozíciójából is kikerekedhetnek önálló történetek, kisu-gározhatnak hangulatok, vagy kifejeződhetnek párhuzamos példák által nyomatékosított erkölcsi nézetek, felvillanhatnak a koruk körülményei által is befolyásolt emberi problémák, de a beleérző megértéshez méginkább a korpusz hasonló képrészecskéik, és a belőlük építkező nagyobb képi *egységeinek* (Tánczos 2000: 221) a kontextuális elemei, egymásra vetítései, kölcsönös kiegészítései vezetnek el.

A játék értelmezéséhez, funkcióinak és jelentéseinek megközelítéséhez minden, fentebb már jelzett alkotóelemére – ahogy Ivan Evseev mondja, *ludémájára* figyelniünk kell (Evseev 1994). A játékos kiléte, a játszás ideje, eszközei, alkalmi, cselekménye, szövege, dallama, térformája, a játékosok gesztusai egyaránt hordozhatnak egymást megerősítő-kiegészítő, vagy éppen tagadó-megsemmisítő közléseket. Mégis, kiemelt hely jut a szövegeknek, lévén azok a legkönnyebben felfogható közlési formák.

4 A labirintusjátékok Borsai Ilona kismonográfia méretű játéktanulmányában külön címen szerepelnek: ennek altípusai a „Rétes” és a Kanyargó járás három gyermek körül.

## SZAKIRODALOM

- Bartók Béla – Kodály Zoltán (szerk.), Kerényi György (s.a.r.)  
1951 *Gyermekjátékok*. (Magyar Népzene Tára, I.) A Magyar Tudományos Akadémia, Budapest.
- Borsai Ilona  
2007–2010 Népi gyermekjátékok, mondókák. In: Dobszay László: *A magyar dal könyve, II. Fejezet*. Timp Kiadó – Hagyományok Háza. Digitális Tankönyvtár. Elérhetőség: [http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/2011\\_0001\\_550\\_a\\_magyar\\_dal\\_konyve/index.html](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/2011_0001_550_a_magyar_dal_konyve/index.html).
- Diószegi Vilmos  
1998 *A sámánhit emlékei a magyar népi műveltségben*. Reprint. Akadémiai Kiadó, Budapest. Eredeti kiadás: 1958.
- Dömötör Tekla  
1974 *A népszokások költészete*. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Evseev, Ivan  
1994 *Jocurile tradiționale de copii*. (Rădăcini mitico-rituale.) Editura Excelsior, Timișoara.
- Kálmány Lajos  
2011 *Magyar hitvilág. Válogatott tanulmányok*. Szerkesztette és az utószót írta Péter Lajos. Ős-kép Kiadó, Budapest.
- Kiss Áron (szerk.)  
1891 *Magyar népi gyermekjátékgyűjtemény*. Kiadja Hornyászký Viktor Könyvkereskedése, Budapest. Reprint: 2000, Szentiványi Tibor és Dr. Kriston Vizi József, Holnap Kiadó, Budapest.
- Kiss Lajos  
1953 A Lengyel László-játék. In: Szabolcsi Bence – Bartha Dénes (szerk.): *Emlékkönyv Kodály Zoltán 70. születésnapjára*. (Zenetudományi Tanulmányok, I.) Akadémiai Kiadó, Budapest 373–398.
- Kodály Zoltán  
1951 Előszó. In: Bartók Béla – Kodály Zoltán (szerk.), Kerényi György (s.a.r.): *Gyermekjátékok*. (A Magyar Népzene Tára, I.) A Magyar Tudományos Akadémia, Budapest, XIII–XVII.
- Lázár Katalin  
1997 *Népi játékok*. (Jelenlevő Múlt.) Planétás Kiadó, Budapest.
- Mannhard, Wilhelm  
1859 Das Brückenspiel. In: *Zeitschrift für deutsche Mythologie und Sittenkunde*. Vierter I. Band. Verlag der Dieterichschen Buchandlung, Göttingen, 301–320.
- Melich János  
1939 Adalék a magyarországi hídjátékokhoz. *Ethnographia* L. 90–112.  
1940 Pótlás az „Adalék a magyarországi hídjátékokhoz” c. értekezésemhez. *Ethnographia* LI. 84–86.
- Mészáros István  
1963 Népi gyermekjátékaink „Lengyel” László királya. *Ethnographia* LXXIV. 272–278.
- Magyar Népköltés Remekai II.  
Elérhetőség: <http://mek.oszk.hu/06600/06664/html/02.htm#135>.
- MNT I. – lásd: Bartók Béla – Kodály Zoltán (szerk.), Kerényi György (s.a.r.)
- Ujváry Zoltán  
1975 A hídjátékok egyik variánsáról. In: Uő: *Varia Folkloristica. Írások a néphagyomány köréből*. (A Hajdú-Bihar Megyei Múzeumok Közleményei, 25.) Debrecen, 5–13.
- Tánczos Vilmos  
2000 *Eleven ostya, szép virág. A moldvai csángó népi imák képei*. (Krónika Könyvek.) Pro-Print Kiadó, Csíkszereda.  
2006 *Folkloršimbólumok. Egyetemi jegyzetek*. (Néprajzi Egyetemi Jegyzetek, 2.) KJNT – BBTE Magyar Néprajzi és Antropológiai Tanszék, Kolozsvár.

## JOCURILE DE COPII DE TIP PODUL DE PIATRĂ ÎN LITERATURA ETNOGRAFICĂ MAGHIARĂ

Lucrarea reprezintă partea introductivă a unei prelucrări monografice ample, și prezintă rezultatele cercetărilor legate de jocurile de tip podul de piatră, probabil cel mai divers și complex joc tradițional pentru copii. Pentru a facilita utilizarea colecțiilor ce s-au format începând cu sfârșitul secolului al XIX-lea – printre care cea mai bogată este Arhiva de Jocuri a Academiei Maghiare de Științe, cu 1191 de creații populare – au fost elaborate mai multe concepții de clasificare, de la text la melodie, de la acțiune și grupa de vârstă vizată până la elementele structurale de bază. Având în vedere răspândirea europeană a acestui joc, cercetările comparative ale motivelor au analizat unele imagini, funcțiile, semnificațiile acestora, fundalul poetic-istoric, astfel au stabilit direcția răspândirii jocului. Au fost scoase în evidență aspectele mitice, rituale, social-istorice, morale, conceptuale, psihice ale semnificațiilor variantelor.

## THE LONDON BRIDGE-TYPE GAMES IN THE HUNGARIAN ETHNOGRAPHIC LITERATURE

The study represents an opening part of a larger monograph and it presents the results of Hungarian ethnographic research on probably the most complex and diverse traditional children's game, the London Bridge. In order to ease the use of the collections that have been founded starting with the end of the 19<sup>th</sup> century – among which the Games Archive of the Hungarian Academy of Sciences leads with its 1191 pieces – several classification concepts have been elaborated, based on the text, the tune, the plot and the movements, the target age group, respectively the structure. Taking into consideration the European diffusion of this type of game, comparative research analysed some of its images, their functions, meanings, poetical-historical background, revealing the direction of the diffusion. It drew attention on the mythic, ritual, social-historical, moral, conceptual, psychical aspects of the meanings of the variants.