

A játék fogalmában van valami lekicsinylő. Egy tipikus játékos komolytalannak, léhának képzelünk el, tevékenysége önmagáért való. Nem is beszélve arról, hogy gyerekeknek szeretjük gondolni, vagyis a játék fogalmát az egyetlen olyan nagyobb társadalmi csoporthoz kötjük, amelynek mindmáig nem sikerült emancipálnia magát, és mások sem igen akarták őket. Ők a mintaszerű inkompetensek, akik érvényességgel csakis jövőendő felnőttként bírnak. „Csak játék” – szoktuk mondani azokra a dolgokra, amelyeket nem találunk méltónak arra, hogy vesztegessük rá az időnket. Nem meglepő ennek fényében, hogy a különben hosszú múltra visszatekintő játéktörténet hagyományosan a történettudomány „érdekességek, kuriózumok” rovatában kap megjelenési lehetőséget, helyet legfeljebb a „kis színesek” között szorítanak neki. Ez a kötet arra tesz tétova kísérletet (természetesen nem elsőként), hogy megmutassa: a játékok talán mégsem „csak játékok”, ahogy azt a címlap is mutatja. Nem is olyan nehéz belátni, hogy az ágy alá paterolt régi Barbie-jaink és matchboxaink igenis komoly jelentést hordoznak. A társadalom üzenetet rejt el a játékokban, amelybe belefoglalja normáit, elvárásait, például a nemi szerepeket. A játékosnak azonban megvan a maga szabadsága, félreértheti az üzenetet, és így átírhatja az őt körülvevő valóságot azzal, ahogy játszik. Barbie-val katonásat is lehet játszani.

*A szerkesztők*