

# Úrhódító - Interjú Képes Gáborral

Megosztás |

2011.01.26. 06:00 FERENCK



2010-ben több informatikatörténeti kezdeményezés kapcsán is felmerült Képes Gábor muzeológus neve. Kiállítást rendezett, rengeteg előadást tartott, több tv-műsorban nyilatkozott, az első magyar számítógépes játék-történeti könyv lektora volt. Évek óta foglalkozik hasonló témákkal, de talán épp a 2010-es évben „érett meg a gyümölcs”. A cseresznye biztosan, hisz nem áttalott a kiállításán bemutatni régi „félkarú rabló” nyerőgépet is. Most pályájáról tettünk fel neki néhány kérdést.

**- Szerteágazó tevékenységeid közül az infokommunikációs technológiák szempontjából az informatikatörténet, számítógépes játékok és a sci-fi kutatása tűnnek a legérdekesebbnek. Banálisan hangzik a kérdésfelvetés, de: mi a három terület közös nevezője?**

- Úgy gondolom, a három téma nagymértékben összefügg, s kutatásaimban kettő mindenképpen összekapcsolódik: az informatikatörténet és a számítógépes játékok. Informatikatörténettel a Magyar Műszaki és Közlekedési Múzeumban foglalkozom, muzeológusként, s hasonló témákban adok elő az ELTE BTK Informatika



Tanszékén.

Muzeológusként

a szakma teljes történetével kell legalább a népszerűsítés szintjén foglalkoznom, de a saját szűkebb témám a magyar számítástechnika története – és a személyi számítógép számos magyar vonatkozással bíró története. A számítógépes játékhöz – a meghatározó egyéni élményeken túl – a személyi számítógép kutatása révén jutottam el, a játékot pedig úgy aposztrofáltam, mint a PC történetének katalizátorát, mint az egyik legjellemzőbb tevékenységi formát. Szerintem védhető álláspont, hogy a számítógépes játék elképesztő sikere és kihívása nélkül az elmúlt negyedszázad egész informatikatörténete – de megkockáztatom, talán egész kultúrtörténete másként alakult volna, szegényebb lenne.

- Te hogy csöppentél bele ebbe a történetbe?

- Az informatikatörténethez bölcsészként kezdtem el közelíteni. Az ELTE BTK-n Horváth Iván tanítványa voltam, egy reneszánszkutató irodalomtörténészé, aki Balassi Bálint műveiből készítette el a világ első internetes kritikai szövegkiadását, s aki már korábban, a hetvenes években elkezdett az irodalomtudományi informatika felé mutató kutatásokkal foglalkozni, például a régi magyar vers – eleinte peremlyuk-kártyákkal történő – adatbázisszerű feldolgozásával. Ezek rám is ihletően hatottak, s ehhez társult, hogy már gyerekként, kamaszként az informatikatörténet volt a hobbim. Hét évvel idősebb bátyámmal igencsak benne voltunk a ZX Spectrum, Atari ST számítógépek körüli mozgolódásokban, amelyek számomra meghatározó élményt jelentettek. A számítógéppel való találkozás jelentette azt az élményt, ami a korábbi nemzedékek számára a rádióamatőröké volt, az ifjúsági mozgalmak – vagy, megkockáztatom, a Rejtő-regények élménye. Tehát ez egy afféle generációs élmény volt, valamiféle lázadás is a számítógépben szemrontó haszontalanságot látó idősebbekkel szemben, s nem egy játékprogram esetén maradandó esztétikai élmény, „interaktív olvasmányélmény”. Majd 1992-ben megjelentettünk egy hirdetést a Commodore Világban, s attól fogva gyűjtöttük a mikroszámítógépeket. Ez az affinitásom tehát már megvolt, amikor az ezredfordulón bekapcsolódtam a Horváth Iván által vezetett Bölcsészettudományi Informatika Önálló Program munkájába, s kidolgozhattam egy informatikatörténeti bevezető előadássorozat koncepcióját.

- **Innen már egyenes út vezetett a Múzeumba?**

- Lényegében igen. Ennek kapcsán ismerkedtem meg Kovács Győzővel, a Mikroszámítógép Magazin egykori vezetőjével, aki 2003-ban a Neumann centenáriumi év felelőse volt, s



az ő szakmai vezetésével, akkor még magángyűjtőként kapcsolódtam be informatikatörténeti kiállításokba. Utána a gyűjteményem nagyját az akkori Országos Műszaki Múzeumnak ajándékoztam, s ott találtam meg a helyem. Elég hamar elkezdtem olyan kutatásokkal foglalkozni, amelyek – ha úgy tetszik – mikrotörténetiek, nem elsősorban a fejlesztőre, hanem a felhasználókra helyezik a hangsúlyt. Az ilyen témákban nagyszerű partnerem volt elődöm, Tóth Endre mérnök úr, akitől átvettem a gyűjteményt, s akivel még évekig együtt dolgoztunk számos projekten. Az első ilyen felhasználóközpontú kiállításunkat a Néprajzi Múzeum által koordinált MADOK program keretében rendeztük, ez volt a *Menő üzletember*. Gondolom, kitalálható: a hordozható számítógépről és a mobiltelefonról, s annak használójáról, a „bunkofonozóról” szólt. Egy-két évre rá pedig már körvonalazódott a következő téma: a számítógépes játék.

- **De hogy jön mindehhez a sci-fi?**

- Túlzó kijelentés, hogy sci-fi kutató lennék. Sokkal inkább sci-fi rajongó vagyok, az egy kellemesebb és kötetlenebb állapot. Mivel a jó „hard science-fiction” tudományos hipotéziseket ír le szépirodalmi igényvel – vagy legalábbis racionális, tudományos alapokon nyugvó világokat

mutat be, a technikatörténettel való összefüggése kézenfekvő. Az én kedvenc sci-fi íróim, Clarke, Asimov, Bradbury, Lem, a Sztrugackij testvérek mind a huszadik század második felében alkottak, s az űrkutatás és az informatika fejlődése ihlető volt a számukra. 2010-ben megadattott nekem, hogy Clarke tiszteletére a sci-fi és a technika kapcsolatáról családi napot rendezek a múzeum Tanulmánytárában, olyan előadókkal, mint például Galántai Zoltán, a nagy tudománytörténeti műveltséggel rendelkező jövőkutató és sci-fi író – vagy Kasztovszky Béla, aki villamosmérnök és író egy személyben. 2010-ben két Clarke-regény magyar kiadását is szerkesztettem (egyik egy korai regénye, a másik pedig az utolsó könyve), s ezek is megerősítettek abban, hogy a jó sci-fi ezer szállal kötődik a tudományhoz, annak szövetségese. Több is, mint csupán népszerűsítője. S Clarke esetén elég csak a *2001: Űrodüsszeia* HAL-9000 fedélzeti számítógépét említeni, hogy belássuk, a sci-finek érvényes kérdésfeltevései vannak a tudomány számára.

**- Az informatikatörténelem kutatása kifejezetten ritka tevékenységnek tűnik Magyarországon. Milyen hagyományai vannak, kik a terület klasszikusai, hol és milyen jellegű ezirányú kutatások folynak jelenleg?**

- Ha a kutatócsoportok és egyéni kutatók felsorolásába kezdenék, biztosan kihagynék fontos és tiszteletreméltó személyiségeket, amiből csak sértődés lenne. Így csak



néhány nevet említek meg, akikkel személy szerint is kapcsolatban állok. Az úttörő informatikusok közül Muszka Dániel és Kovács Győző vetették fel elsőként, még az 1970-es évek tájékán, hogy az elavuló, de fontos számítógépek megőrzésre érdemesek. Ők, szerencsére, mindketten aktívak még, s a közreműködésükkel létrehozott szegedi Informatika Történeti Múzeum Alapítvány egy európai nagyságrendű informatikai gyűjtemény, ami remélhetőleg egy-két éven belül méltó helyre kerül. Az ő munkatársuk Bohus Mihály is, akivel szintén remek a munkakapcsolat. 1997-ben az eddigi legátfogóbb magyar nyelvű informatikatörténeti könyvet alkotta meg Raffai Mária, akivel szintén több közös munkánk is van. Nagyon fontos lépés volt, hogy megalakult az NJSZT Informatikatörténeti Fóruma, Dömölki Bálint vezetésével, ami egy rendszeres találkozási lehetőség informatikatörténészeknek és senior informatikusoknak. Több fontos informatikai műhelyt bemutattunk ott, s például Sántáné Tóth Edit a magyar informatikaoktatás kezdeteinek feltérképezésével, Vasvári György pedig az informatikával kapcsolatos fényképanyag rendszerezésével nagy szolgálatot tett. Az ITF jelenlegi elnöke Kutor László, az Óbudai Egyetem tanára, aki az egyik legjelentősebb magángyűjtő, s impozáns gyűjteményét az oktatás szolgálatába állította. A fiatalabb kutatók közé tartozik Király Zoltán, aki a mechanikus számológépek történetéből védte meg a doktoriját, és számos olyan adalékot is kikutatott, amivel múzeumunkat is meglepte. S akkor még nem beszéltem a hobbistákról, a retro számítógépesek közösségeiről, akik között szintén vannak olyan szakemberek, akik hatalmas érdemeket szereztek például nehezen elérhető anyagok digitalizálásával, publikálásával. Hirtelen a primo.homeserver.hu vagy a sinclair.hu csapata jut eszembe, vagy az olyan lelkiismeretes magángyűjtők, mint Nagy Károly. De szerencsére ez a tevékenység, tehát a számítógépgyűjtés, ami valahol az informatikatörténeti kutatásoknak is ösztönzője (néha „előszobája”), egyáltalán nem ritka manapság. A múzeumunk is

igyekszik ösztönözni a magángyűjtőket, ezért hozta létre a Műszaki Örökség Programot.

**- Milyen korszakokra osztanád a hazai informatika történetét, mennyiben függenek össze ezek a korszakok a számítástudomány „világtörténetével”?**

- Az informatikatörténet korszakolásában továbbra is használjuk azt a generációs elméletet, amely egy-egy nemzedéket egy-egy jellemző felépítő-elemhez köt. Így beszélünk első generációs, már tisztán elektronikus, elektroncsöves számítógépekről, második generációs, azaz tranzistoros, harmadik generációs, azaz integrált áramkörös, negyedik generációs, azaz mikroprocesszoros számítógépekről. E történetben a számítógépek mellett a számológépek és a számolóeszközök története is érdekes a számunkra, sőt egy tágabb értelemben vett informatikatörténet számára minden, ami az információközlés történetével kapcsolatos. (Én az Országos Műszaki Múzeum és a Közlekedési Múzeum integrációjakor egyébként kimondottan javasoltam, hogy hagyjuk meg a számítástechnikai gyűjtemény hagyománytisztelő elnevezését, épp azért, mert a tágabb értelemben vett informatikatörténet tárgyai sokkal szélesebb körből merítendőek.) Ez a generációs besorolás kiegészül az elektromechanikus, „nulladik generációs” és a mechanikus, „mínusz egyedik” generációs gépekkel, melyek az előtörténetet képviselik. A hazai informatikatörténet korszakai követik a világtörténetet, még ha gazdasági vagy politikai okokból elő is fordulnak fáziskésések. Egyébként múzeumunk őrzi az első magyar elektromechanikus számítógépet, Kozma László professzor MESZ-1-ét – és szintén mi őrizzük az első magyar elektronikus számítógép, az M-3 megmaradt darabjait. A két korszakjelölő gép szinte párhuzamosan készült, a MESZ-1 1958 körül készült el, az M-3 pedig 1959. január 21-én mutatkozott be a nagyközönségnek (az Esti Hírlap számolt be róla). Az informatikatörténet nagyon izgalmas a fejlesztés tere szerint is, ahogy a katonai és egyetemi kutatóintézetek világáról az önálló számítógépiparra terelődik a hangsúly – vagy ahogy Amerikában az 1970-es évek közepén, nálunk a nyolcvanas évek elején megjelennek a Bill Gates-szerű „amatőrök”, s létrehozzák maguknak az új „háziállatot”, az otthoni számítógépet, s ezzel együtt, ahogy Theodore Roszak fogalmaz, egy valóságos „ellenkultúrát”. Az pedig egy más kérdés, hogy a külföldön alkotó magyar informatikusok mennyire részesei a hazai informatikatörténetnek. Számunkra fontosak, Neumann János, Kemény János vagy akár Charles Simonyi megemlézése nélkül aligha lehetne kiállítást rendezni, tárlatvezetést tartani.

**- A Magyar Műszaki és Közlekedési Múzeum kurátoraként 2010 folyamán szerveztél egy játéktörténeti kiállítást. Ismertetnéd a kiállítás alapkonceptióját, illetve mennyire vagy elégedett az eredménnyel? Elképzelted, hogy a kiállítás és a hozzá kapcsolódó szakkonferencia, valamint Beregi Tamás játéktörténeti munkájának megjelenése „felkavarja az állóvizet”?**



- A kiállítás azt a címet viselte, hogy *Úrhódító – a számítógépes játék evolúciója*. (Ilyen cím alatt még mindig megtalálható a [Facebook-csoportja](#).) Ez eddigi pályám legszebb és legélvezetesebb feladata volt. A MADOK keretében megkezdett kutatásból nőtt ki ez a kiállítás, amely részben a számítógépes játék



történetét mutatta be, részben pedig a mai popkultúrára gyakorolt hatását. Nemcsak személyi számítógépeket állítottunk ki, de működőképes játéktéri automatákat is (persze azt az obligát megjegyzést is megkaptam néhányaktól, hogy bűnbarlangot csinálók a múzeumból). És nemcsak hardvert és szoftvert mutattunk be, de Pac-Man és Space Invaders ikonokat ábrázoló iparművészeti alkotásokat is (Gerzsenyi András műveit), és a kiállítás megnyitóján a Budapest Micro chiptune zenéje szólt. A kiállítást közel kilencvenezer ember látta, ami hatalmas előrelépés a korábbi informatikai kiállítások néhány ezres látogatószámához képest. Ehhez főépületünk, a Közlekedési Múzeum infrastruktúrája is kellett. S nagyon nagy eredmény, hogy a Ludus EU-s projekt keretében, a MOKK és az ITTK kutatócsoportok támogatásával, személy szerint pedig Kacsuk Zoltán és Rab Árpád barátaim segítségével megszerveztük ősszel azt a konferenciát, ahol a számítógépes játékot kutató szociológus, mérnök, újságíró, hadtörténész, technikatörténész, Demoscene-művész, zenész, iparművész és megannyi más kutató egyáltalán találkozhatott egymással. Valami elindult, egy közösség, s talán a számítógépes játék szerepével kapcsolatban egy nyitottabb szemléletmód is létjogosultságot kap. A kiállításban is közreműködő Beregi Tamás könyve ebben alpmű, elképesztően



sokszínű, méretében is lenyűgöző munkát állított össze, ami Magyarországon úttörő. Ráadásul olyan igényes kiállítású, vonzó könyv, ami valószínűleg ideális ajándék azoknak, akik a „retró” kultúrát szeretik – vagy a közelmúlt iránt érdeklődnek. Sok olyan helyre eljut ezáltal, ahová egy informatikatörténeti szakmunka nem jutna – és maradandó élményt jelent, úgy fogják forgatni, mint én annak idején a „Szuper Bit-Let” kiadványt. Amelyek viszont igazán felkavarják az állóvizet, azok a neten alakuló kezdeményezések, az [iddqd](#) blogtól a különböző Facebook-csoportokig. Az internet legaktívabb felhasználói számára az, hogy a számítógép a kultúrateremtés legfontosabb eszköze, s története a műveltség része – alighanem természetes. Ez pedig látványosan alakítja át a kultúráról való közgondolkodást.