

MESEVILÁG

ELŐSZÖR CSAK A KISLÁNYÁNAK KÉSZÍTETT TERMÉSZETES

alapanyagokból játékokat Bohony Beatrix (36), aki férjével, Zöld Lászlóval közösen kreatívügynökségi feladatokat látott el évekig. A válság a reklámos munkáikat lecsökkentette, majd a Marbushka Játékmanufaktúra sikere teljesen lezárta ezt a korszakot. Játékaikat ma már világszerte forgalmazzák, az eladásból származó bevételük jelentős része külföldről származik.

A mesevilág már a kislányod születése előtt is foglalkoztatott, vagy anyaként találtál rá?

Abszolút Bojkával együtt jött, előtte kizárólag tervezőgrafikával foglalkoztam. A férjemmel közösen főként induló cégeknek teremtettük meg az arculatát. Csak olyan márkákat vállaltunk el, amelyek szellemisége közel állt hozzánk. Először csak a grafikai megvaló-

sításon dolgoztunk, aztán szépen jött a többi, így a termékfotózástól a kapcsolattartáson át már ügynökségi feladatokat láttunk el. Közben anyukaként is helyt kellett állnom: kislánnyal közösen készítettünk játékokat, egyrészt mert nem voltam teljes mértékben elégedett azokkal, amiket a boltokban lehetett kapni, másrészt nagy öröm volt vele együtt alkotni. A kézművesség mindig közel állt hozzám, de Bojka révén éreztem rá igazán erre a világra.

Hogyan nőtte ki magát a játékkészítő hobbid?

Egy cég életében gyorsnak tűnik a váltás, hogy grafikai stúdióból játégyártó lettünk, de azért ez egy logikusan építkező folyamat volt. A válságot mi is megéreztük, mert egyre inkább elmaradtak a reklámos megbízások. Kezdetben a játékkészítés csak szerelem, majd pedig kiegészítő munka volt. Nem

előzte meg semmilyen piackutatás a Marbushka elindítását, hanem inkább a megérzés és a kereslet hívta életre. Nagyon szerencsésen rátaláltunk egy kézműves portálra, ahol egy év alatt eladtam közel 800 sorszámozott nyomatot és sok kézi munkával készített játék „őstípust”. Ennek az időszaknak a legnagyobb érdeme az volt, hogy közvetlen visszajelzést kaptam a vásárlóktól. A sok pozitív kritikából merítettünk bátorságot, hogy belevágjunk. 15 tárggyal indítottuk el a Marbushkát, eleinte felfrissítve néhány régi szabályon alapuló játékot, mint például a Torpedót, vagy a Ki nevet a végén?-t, majd egyre több létező játékot ötvöztem. A játékaink jellegzetességét a képi világ és a történet adja. Manufaktúránkban én lettem a kreatív, a férjem pedig a gyártmánygazda, aki a kivitelezésért, gyártásért és a kereskedelemért felel. Nagyon jól

MESEKÖNYV, AMIBŐL CSAK EGY VAN

Bohony Beatrix rendszeresen elhatározza, hogy a novemberi születésű kislányát saját készítésű ajándékkal lep meg, de a játék- iparban olyan húzós időszak az év utolsó két hónapja, hogy rendszerint karácsonyra készül el vele. Két éve egy mesekönyvet készített neki arról, hogy a szülei hogyan ismerkedtek meg, és hogyan vártak az ő érkezését. A tavalyi könyv tell van a kislány rajzaival, vicces mondataival és fotóival, idén pedig egy olyan digitális könyvet készít, amihez a rajzokat ő adja, de a történetet Bojánának kell begépelnie.



MARBUSHKA GRAND PRIX

Úttalan utakon, elhagyott tájakon száguldanak a mindenre elszánt versenyzők, hogy elnyerjék a legrangosabb díjat és egyben a legvakmerőbb pilótának járó dícsőséget a Marbushka Grand Prix nevű, hat év felettieknek szánt taktikai játékában. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur és Mr. Bugatti küzdenek meg az akadályokkal és egymással, ki-ki a saját stílusában. Csak az nyerhet a történelem első és legnagyobb versenyén, aki dacolva a mostoha körülményekkel, autósodájával eisöként gördül be a célba. A rátermettség mellett persze egy kis szerencsére is szükség lesz.

A NÉV EREDETE

A Marbushka név a marbie (angolul az üveggolyó) szóból származik, a bevezetés ötletét pedig az adta, hogy a házaspár kislánya egy időben minden szó után odarágasztotta a -sko-t, papuskának, mamuskának hívta a szüleit. A Marbushka játékokat kizárólag természetes anyagokból készítik, és a csomagolás során sem használnak nejlont vagy celofánt. A játékleírások nyolc nyelven készülnek el. A Marbushka játékokban megtalálható bábukat Beatrix egyenként, kézzel festi. A játékok kitalálását és a gyártás manuális részét nem szívesen adná át másnak.

jöttek a reklámos korunkból ismert kapcsolatok, mert tudtuk, hogy kivel tudunk jól együttműködni.

Milyen a jó gyermekjáték?

Akkor jó egy játék, ha összhangban van a tartalma, a külleme és minden résztvevő számára élmény, hogy játszhat vele. Számomra az is fontos szempont, hogy a gyerekek és a felnőttek is találjanak benne valamit, ami megszólítja őket. A közös játék nagyon fontos: nemcsak az együtt eltöltött idő miatt, hanem azért is, mert a közben felmerülő új szituációkban jobban megismerjük egymást. A játék a közös nyelv a gyerekekkel. Ezen felül a jó játék igényes kivitelű, biztonságos, és ha maximalista szeretnék lenni, akkor azt mondanám, hogy ember- és környezetbarát is egyben. Ne a gyűjtés legyen benne az elsődleges motiváció, vagyis ne az legyen a gyerek számára fontos, hogy még a 101. alkatrészt is be kell szerezni a boldogságához, mert az az utolsó darabka után sem jön törvényszerűen.

Nem gondoltatok arra, hogy kampányt indítsatok a Marbushkának?

Eddig nem nagyon volt energiánk és tőkénk arra, hogy a kötelező kommunikáción, vagyis a hírlevélben, blogon és Facebookon kívül egyéb módon népszerűsítsünk. A Marbushka híre szerencsére eddig szájról-szájra terjedt. Az elé-

gedett vásárlóink a legfontosabbak. Törvényszerűen egy kampánynak is eljön majd az ideje, és akkor ebben a műfajban is szeretnénk valami szokatlannal előrukkolni.

A lányod nyolcéves, vagyis ő is abban a korban van már, amikor az osztálytársak erőteljes hatást gyakorolnak rá. Mit tesztek, ha miattuk olyan tárgyakat szeretne, ami számotokra nem tartozik a fent említett jó játék kategóriába?

Természetes, hogy őt is megbűvöli minden újdonság, és mi nem akarunk tiltani, mert az adott dolog a tiltástól csak kíváncsabb lesz. Először megpróbáljuk elmagyarázni, hogy miért nem találjuk megfelelőnek az adott játékot, miért nem illik a mi világunkba, és milyen veszélyeket rejt. Ha ennek ellenére sem tudjuk meggyőzni, akkor természetesen megkapja. Persze néhányszor nagyon csalódott volt, amikor a játék nem váltotta be azt az ígéretet, amit a csomagolás kínált, azóta ő is sokkal kritikusabban szemléli a lehetőségeket.

Neked gyerekként mi volt a kedvenc játékod?

Nem igazán voltak jó játékaim, akkoriban nem voltak egyéni szabott lehetőségek, csak a szereotípiák: ha lány vagy, baba jutott, ha fiú, matchbox. Mivel a szüleim nem engedhették meg maguknak az igazán jó játékokat és az

utánajárást, ezért ajándékozaskor nagyon kicsi volt a találati arány.

Ahogy mondtad, a mesevilág a kislányoddal együtt talált meg. Mi lesz, ha ő felnőtt?

A cégek általában úgy indulnak, hogy négy-öt évre elegendő friss energia van bennük, de bízom abban, hogy ezen túl is megmarad a gyermeki fantáziám, mert szeretek játszani. A játéktervezés és -készítés szerintem nem nagyon különbözik a könyvillusztrációtól, csak ebben az esetben a mesevilág térbe kerül. Nagyon fontos számomra, hogy a Marbushka keretein belül a saját álmaimat valósítom meg, és nem másokét, mint tervezőgrafikusként. Bebizonyosodott, hogy nem tudok irányítás alatt dolgozni, a kompromisszumok hosszú sorát, amit az ügyfelek miatt kell tenni, és azt a pánikot, amit emiatt érzek, nem vágyom vissza.

Próbálkoztál már meseírással?

Igen, de nem nagyon megy. Azt a két-három mondatot tudom lendületesen kiírni magamból, ami egy játék felvezetéséhez kell. Szerencsére ez pont elég: elindítja a gyerek képzeletét, és nem kell lezárni a történetet, mert az a játék során fejlődik ki.

A budakeszi otthonokban készülő játékok szinte a világ valamennyi országába eljutnak, az eladási adatok szerint a bevétel négyötöde külföldről jön. Hogy sikerült ezt elérni?

Figyeltük a dizájnjátékboltokat, és ahová szerintünk illettek a játékaink, oda bemutatkozó emailt küldtünk magunkról. Akinek megragadtuk a figyelmét, elkezdte a játékaikat árusítani, de volt olyan, aki bennünket keresett meg, mert látta más boltban a Marbushkát. A forgalmazók szakmai tudása nélkülözhetetlen számunkra, az ő segítségük nélkül nehezen boldogulnánk a külföldi piacon. – Molnár Kinga

