

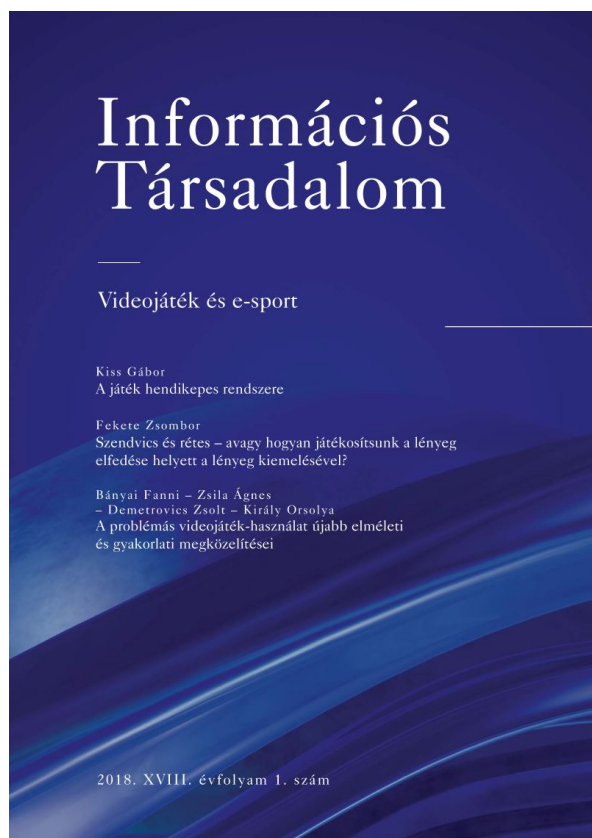
INFORMÁCIÓS TÁRSADALOM

SZAKTUDOMÁNYOS FOLYÓIRAT

Kiss Gábor: A játék hendikepes rendszere

Hivatkozás/reference:

Kiss Gábor, "A játék hendikepes rendszere", *Információs Társadalom*, XVIII. évf. (2018) 1. szám, 9–17. old.
<http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.1>



A folyóiratban közzétett művek a *Creative Commons* Nevezd meg! - Ne add el! - Így add tovább! 4.0 Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.

A dolgozat Bernard Suits nyomán hendikepes rendszerként határozza meg a játékot. Olyan tevékenységként, ahol triviális feladatokat oldunk meg nem hatékony módokon, különös kötelmek szerint. Az utóbbi kötelmeket a játék operatív szabályai rögzítik, melyek más, konstitutív és implicit szabályokkal kiegészülve hozzák létre a játék komplex élményét. A cikk amellet érvel, hogy a fenti módon valamenyny játék leírható, miközben egy a játékhoz és a létrejöttéhez közeli nézőpontot szorgalmaz. *Kulcsszavak: játék, játékelmény, konfliktus, lehetőség-tér, szabályok*

The Handicapped System of Play

Following Bernard Suits's *The Grasshopper*, the article seeks to define games as handicapped systems where players, according to special obligations, solve trivial tasks in ineffective ways. These obligations are recorded in the operative rules, combined with some constitutive and implicit rules, to create the complex experiences we call games. We attempt to prove that all games can be described in the above manner, which leads to an unusual critical perspective that closes the gap between the game and its creation.

Keywords: game, game experience, conflict, possibility space, rules

A játék hendikepes rendszere

A játékelmélet (*game studies*) klasszikusait végigolvasva gyakran támad az az érzése a játék iránt érdeklődőnek, hogy a szövegek többsége csupán közvetve foglalkozik magával a tárggyal, illetve jobban érdeklik a játék kulturális, társadalmi, pszichológiai és narratív lehetőségei, vagy épp a jövőbeli potenciálja (lásd Harrigan és Wardrip-Fruin 2004 és az úgynevezett „narratológia-ludológia” vita szövegeit). További furcsaság, hogy a szövegek csupán csekély része taglalja a játék létrejöttének körülményeit, folyamatait, a készítés mögötti szempontokat, holott az utóbbiak gyakran többet mondanak el magáról a kifejezésformáról, mint a külső nézőpontú, tárgyát más diszciplínák felől tárgyaló játékelmélet. Furcsa ellentmondás áll fenn tehát a játékról szóló irodalmon belül, ahol a szövegek komoly része más kifejezésformákon keresztül tekint a játékra, míg a vele közelebbi kapcsolatban álló fejlesztők meglátásait másodlagos, pusztán technikai vagy épp kulturális kuriózumokként kezeli.

A játék mint tárgy és mint tevékenység meghatározásához éppen ezért nem is mindig a kimondottan játékelméleti szövegekhez érdemes fordulnunk. Az alábbiakban mi magunk is ezt tesszük, amikor Bernard Suits 1978-as könyvében, a *The Grasshopper*-en keresztül próbáljuk meg körvonalazni a játékot. Suits szövegére, ami egy dialogikus formában megírt ezópuszi állatmese, manapság kevésszer hivatkozunk, bár játékelméleti szempontból igen hasznos meglátásokat tartalmaz. Suits a tücsök és a hangya ismert példázatán keresztül bontja ki a játékról, és közvetve az élni érdemes életről szóló filozófiáját. A játék és a munka (*play, work*) megkülönböztetéséből indul ki: játék alatt azon tevékenységeket érti, amelyeket önmagukért értékelünk („doing things we value for their own sake”), míg a munkát olyasmiként, amit valamely külső dolog miatt értékelünk („doing things we value for the sake of something else”). A játék ebben az értelemben olyan tevékenységeket is magában foglal, mint „a floridai vakáció, a bélyeggyűjtés, a regényolvasás, a sakkozás vagy a harsonán való játék”. Az utóbbiakat Suits a szabadidős tevékenységek („leisure activities”) kategóriája alá rendeli, melyek – mint hangsúlyozza – messze túlmutatnak a tényleges játék szűkebb értelmén (a „playing a game” kifejezésen). A játék és a munka közti megkülönböztetést tehát nem vezethetjük vissza kizárólag az önérvényűségére, mivel az önérvényűség más tevékenységekre is érvényes.

Suits éppen ezért újabb megkülönböztetést javasol, ahol a játéktevékenységet a nem hatékony eszközök kiválasztásának folyamataként határozzuk meg. Javaslata értelmében a munkát technikai tevékenységként érdemes felfognunk, „*azaz olyasmiként, ahol a cselekvő személy a lehető leghatékonyabb eszközöket alkalmazza a kívánt cél elérése érdekében. Mivel a játéknak evidens módon szintén vannak céljai, és mivel evidens módon maga is alkalmaz megfelelő eszközöket az elérésük érdekében, így az a lehetőség adódik, hogy a játék abban különbözik a technikai tevékenységtől, hogy az alkalmazott eszközei nem a leghatékonyabbak. Fogalmazzunk úgy, hogy a játék célorientált tevékenység, ahol szándékosan nem hatékony eszközöket választunk*” (Suits 1978: 22). Példaként a golfot és a pókert említi, ahol az első esetben nem mehetünk oda és nem pottyantathatjuk bele a lyukba a labdát, a másodikban pedig nem vehetjük el csak úgy, minden további nélkül a barátaink pénzét (ahogy a kezükben tartott lapokba sem pillanthat-

tunk bele). A nem hatékony eszközökhöz való alkalmazkodás értelmében egyértelmű, hogy a sportot is a játék körébe sorolja: a magasugró nem használhat létrát vagy katapultot a jobb eredmény eléréséhez, ahogy a futóversenyen sem vághatunk át keresztben a pályán. A fentieket Suits szellemes módon a tücsök szájába adja, aki a halálos ágyán szenvedélyesen érvel a hasonló, nüanszyi különbségek mellett.

A játék során tehát nem a legriviálisabb, legoptimálisabb eszközökhöz folyamodunk a célunk elérése érdekében. Még akkor sem, ha egyébként e cél más módokon könnyedén elérhető volna. Suits megkülönböztetését másképp megfogalmazva – és immár magáról a játékról téve egy fontos állítást – azt mondhatjuk, hogy minden játék *hendikepes* abban az értelemben, hogy triviális problémákat próbál megoldani nem triviális, azaz nem hatékony módon. A játék szabályai teszik lehetővé, hogy más, nem triviális módon oldjuk meg a problémát, azaz a játék biztosította eszközökkel valamiképpen ellensúlyozzuk az eredeti hendikepet. A későbbieket előrebocsátva: a játék tervezőjének dolga az, hogy megtervezze ezt a hendikepet, a rendszert, amelyben játékosként a rendelkezésre álló érvényes eszközökkel próbálunk érvényesülni. A játékos ebben az értelemben a játék legfontosabb „komponense”; ő az, aki elfogadja a hendikepes rendszer szabályait, amelyekhez más, a játék általános attitűdjére vonatkozó implicit szabályok is hozzáadódnak a tényleges játék folyamatában, és ezek összessége határozza meg a tevékenységét. A játék (*game*) ennyiben a designer által hendikepesre megtervezett rendszer, a játéktevékenység (*play*) pedig a hendikep adott lehetőségeken belüli folyamatos mérsékelése, enyhítése, ellensúlyozása a játékosok által, a játék által kijelölt cél elérése érdekében. Elfogadnak egy megoldásrendszert az eredeti problémára, és ennek megfelelően próbálják áthidalni a rendszer által támasztott akadályokat.

Suits játékos attitűdnek (*lusory attitude*) nevezi a hendikepes szituáció és a nem hatékony, korlátozott eszközök elfogadását, ami egyrészt kapcsolatba hozható Huizinga mágiikus körével, másrészt – különösen az ellenpárját, az *illusory* kifejezést tekintve – érdekes módon forgatja át a játék és a munka hagyományos megkülönböztetését. Huizinga időleges szerződést feltételez a játékban résztvevők közt: a játékosok elfogadják a „játszótér [az aréna, a színpad, a teniszpálya, a bírósági terem] abszolút és sajátos rendjét” (Huizinga 1949: 10), amivel időleges és korlátozott tökéletességet hoznak létre a környező világ tökéletlenségével szemben. Suits valami hasonlóról beszél akkor, amikor a játékos (*lusory*) attitűd ellentétéként az *illusory* kifejezést használja: a munkaként megnevezett technikai tevékenységgel ellentétben a játék során – a korlátozott eszközök elfogadásának fejében – egy sajátos rendbe lépünk be, ahol korlátozott és biztonságos keretek közt megkísérelhetjük elérni az előzőleg megállapított (*prelusory*) célokat, és ahol a tevékenységünk bizonyos értelemben fontosabb, mint a munka világának delúziója. Suits a tücsök érveit követve a játék „komolytalan”, „hamis”, „nem valódi” jellegére vonatkozó hagyományos előítéleteket fordítja visszájára, ahol mintha éppen a munka volna az, ami illuzórikus.

Suits a játékot végső soron „a szükségtelen akadályoknak való önkéntes alávetettségként” határozza meg (Suits 1978: 41). A magasugró fenti példájához visszatérve: a sportoló nem azért nem használ létrát vagy trambulint, mert nem komoly a szándéka. Éppenséggel nagyon is át akar ugrani a lécc fölött, azonban ezt a megfelelő szabályok szerint kívánja elérni, mert csak így vehet részt a játékban (ami szintén a szándéka). Aláveti magát a hendikepnek, önként, saját akaratából, mert a magasugrásban szándékozik részt venni, és nem a létramászásban. Szándéka komoly, bár nem pusztán arra irányul, hogy túljusson az előtte tornyosuló akadályon, hanem hogy a megfelelő módon jusson túl rajta. Kívülről nézve érthetetlennek tűnik a macacssága, amely nem engedi, hogy a könnyebbik utat válassza; az általa választott tevékenység, a magasugrás felől nézve viszont nagyon is jogos,

hogy így jár el. Tevékenységének szabályai (az ugrási kísérletek száma, a léc emelésének mértéke) elválaszthatatlanok a végcéljától (a léc átugrásától), ennyiben a cél elérésének módjai korlátozottabbak is e szabályok miatt. Ugyanakkor csakis a hozzájuk való alkalmazkodás teszi lehetővé a tevékenységben való részvételt. A játékosok mindezek fényében, úgy tűnik, azért fogadják el a korlátozó szabályokat, mert „*a szabályok által rájuk rótt kötelek közt szeretnének cselekedni. Elfogadják szabályokat, hogy játszhassanak, és ezeket a szabályokat fogadják el, hogy ezt a játékot játszhassák*” (Suits 1978: uo.).

Suits, mint láttuk, a nem hatékony eszközökhöz való alkalmazkodás értelmében nem tesz különbséget a játék és a sport között. Különbséget tesz azonban a játékot megelőző (*prelusory*) célok és a ténylegesen a játékhoz kapcsolódó (*lusory*) célok között – és ez az a pont, ahol például a sakk és a futóverseny elválnak egymástól, függetlenül attól, hogy a sakk egyébként maga is sport. A futóversenynek van egy jól meghatározható, a játékot megelőző célja (az ellenfél vagy a zsákmány lefutása, vagy a prédaként való menekülés), amelynek megértéséhez nincs szükségünk egy külön szabályrendszer ismeretére. A sakk esetében viszont, bár a cél maga itt is egyértelmű, a játék „institúciójának” ismerete nélkül nehezen érthető, hogy hogyan is érhetnék el ezt a célt. A cél maga ráadásul messze nem a legfontosabb: egy verseny megnyerése nem ugyanaz, mint más versenyzők előtt, a szabályok szerint célba érni (az előbbi csalás útján is véghezvihető, az utóbbi viszont nem). A játék által biztosított eszközök (*lusory means*) ennyiben a játékot megelőző célok (*prelusory goals*) legális, legitim módon való elérését biztosítják, a játék szabályai pedig „tiltások” sorozataiként is értelmezhetők, amennyiben kizárnak minden egyéb eszközt, amelyek segítségével a kívánt cél elérhető volna. A fentiekből talán kitűnik, hogy a *The Grasshopper* – ez az eredeti kontextusa és ideje szerint nem tipikus játékelméleti szöveg – mennyire pontos elhatárolásokat és meghatározásokat tartalmaz a játékkal kapcsolatban.

Szabályok

A szabályok teszik lehetővé, hogy nem hatékony módokon ériük el a játék célját. A futóverseny és a sakk példájához visszatérve: mindkettő játék, amennyiben a jól kodifikált szabályaiknak megfelelően járunk el, és mindketten függetlenek a játékot megelőző egyéb céloktól (a verseny, a játszma *bármiféle* eszközzel való megnyerésétől). Suits kétféle célt állapít meg a játékkal kapcsolatban (*lusory, prelusory goals*), és ennek megfelelően kétféle szabályról is beszél. Az elsőt a „konstitutív” szabályok együttesének nevezi (*constitutive rules*), mivel tulajdonképpen ezekből áll a játék, függetlenül attól, hogyan játszzák. A második típusú szabály az első által körülhatárolt térben létezik – Suits ezeket jobb híján a játékban való „jártasság” szabályainak nevezi (*rules of skill*), és olyasmikre gondol, mint a labda követésének vagy a kártyák megfelelő sorrendben való kijátszásának képessége. Egy adott helyzet, játékot megelőző cél játékon belüli, megfelelő eszközökkel való elérését érti alatta, amit csakis akkor tekinthetünk úgy, hogy teljesült, ha a rögzített szabályok szerint ment végbe. A konstitutív szabályok összetettsége játékonként változhat ugyan, bár nem ez a legfontosabb a játék és a szabályokkal rendelkező egyéb tevékenységek megkülönböztetésekor. Ami igazán fontos az az, hogy a játék konstitutív szabályai nem feltétlen utalnak egy külső, a játékon túl is létező dologra, állapotra, tevékenységre, célra (mint a magasugrás vagy a futóverseny esetében). A sakk szabályai – a bábuk lépései, a sakk, a patt, a sáncolás, az en passant és a gyalogcsere – a sakkon túl nem bírnak semmiféle jelentőséggel, bár hordoznak bizonyos történeti, kulturális jelentéseket. A sakk „institúciója” – ahogy azt a célok esetében is láttuk – a szabályok szempontjából nézve szintén megkerülhetetlen.

Suits különbséget tesz ugyan a konstitutív szabályok és a jártasság szabályai között, többnyire mégis általánosságban beszél róluk. Olyasmiket mond, mint hogy a jártasság szabályainak való meg nem felelés azt eredményezi, hogy nem jól játszunk a játékot, míg a konstitutív szabályok elvétéséből az következik, hogy már nem is a játékot játszunk. Annak ellenére, hogy a célok mellett a szabályokat tekintve a játék meghatározása kulcsának, nem különösebben foglalkozik velük; jobban érdeklik a szabályok által a játékosra rótt megkötések, mint az osztályozásuk. A jártasság szabályaival való további foglalkozást már rögtön a meghatározásakor el is utasítja, mivel – mint írja – „*célom nem a jól játszott játék meghatározása, hanem a játéké*” (Suits 1978: 38). Érdemes tehát más szövegekhez fordulnunk a szabályok osztályozásakor, hiszen úgy tűnik, bennük rejlik a játék hendikepes rendszerének kulcsa.

Katie Salen és Eric Zimmerman *Rules of Play* című könyve – amely már a címével is a játékszabályok kérdésre utal, bár végső ambícióit tekintve messze túlmutat rajtuk – rendhagyó szöveg a fent jelzett szempontból: képes elméleti szempontokat tisztázni úgy, hogy a nézőpontja eközben mindvégig gyakorlati marad. Salen és Zimmerman a játék szabályainak megértéséhez háromosztatú rendszert ajánl, ahol az „operatív” szabályok (*operational rules*) a Suits által konstitutívnek nevezett szabályoknak feleltethetők meg, a „konstitutív” szabályok (*constitutive rules*) a játék felszíne alatti logikai és matematikai összefüggésekre utalnak, míg az „implicit” szabályok (*implicit rules*) a játék íratlan szabályaival azonosíthatók (egyebek közt a sportszerű viselkedéssel). Operatív szabályok alatt a tényleges vagy elképzelt szabálykönyvben bennefoglaltak összességét értjük: a játék formális és procedurális leírását, a lehetséges „lépések” (vagy ha tetszik, a játék által kijelölt korlátozások és eszközök) pontos lajstromát, melyek nélkülözhetetlenek a játékot megelőző célok legitim módon való eléréséhez, közvetve pedig a játék működ(tet)éséhez. Fontos, hogy az operatív szabályok minden eshetőségre, a játék összes lehetséges állapotára kiterjedjenek és kitérjenek, hiszen csak így garantálható az, hogy a játékosok ne szoruljanak házi szabályok bevezetésére, illetve ne játszassák körül a rendszert. Salen és Zimmerman konstitutív szabályok alatt a „motorháztető” alatti mélyebb összefüggéseket, számszerű viszonyokat, tranzitív mechanizmusokat érti, melyek a játék elemeinek viszonyait meghatározzák. Játékosként ezekkel a szabályokkal kevésbé van dolgunk, mint az operatívakkal, bár ez játékonként változó. A konstitutív szabályok elsősorban a játék tervezőjére tartoznak, aki azzal, hogy megállapítja a játék elemeinek viszonylagos értékeit, a játék belső gazdaságtanát alakítja ki.

A játék formális rendszerének tulajdonképpeni, egyedi jellegét az operatív és konstitutív szabályok interakciója adja. Az előbbihez olyasmik tartoznak, mint a műfaj, a korosztály, a játékosok száma és a játékidő, a játék komponensei és az áttekintésük, a „setup”, a körök leírása és a játékmenet szabatos (példákon keresztül) magyarázata, a játék céljának, valamint a variánsainak ismertetése. Az utóbbihoz a játékbalansz mechanizmusai, a különböző elemek közti számszerű viszonyok, értékük és hasznosságuk, a „resource”-ok és a „cost curve”-ök megállapítása tartoznak – mindaz, ami a játékos számára rejtve marad a játék folyamatában, ám azonnal szemet szúrna, ha nem volna jelen. A játék formális értelmét, ahogy fogalmazzuk, a játék konstitutív és operatív szabályainak együttműködése hozza létre (Salen és Zimmerman 2003: 134). A játék esszenciája, mint írják, nem a logikai-matematikai mélyrétegeiben keresendő, hanem a konstitutív és operatív, kodifikált és formalizált szabályok együttesében.

Az operatív és konstitutív szabályok mellett ugyanakkor nem szabad megfeledkez-nünk a harmadik típusról, az implicit szabályok csoportjáról, melyek nélkül aligha beszélhetünk játékról. Stephen Sniderman az *Unwritten Rules* című cikkében részletesen

foglalkozik az implicit szabályokkal. Sniderman a játékbeli etiketre (a fair játékra, sport-szerúségre, udvariasságra) vonatkozó hiedelmek mellett a „trash talkra” (a játékasztal melletti fesztelen heccelődésre) vonatkozó íratlan, valamint a pénzdíjakat, téteket és versenypontokat érintő írott szabályokkal is foglalkozik. Tárgyalja a lépések visszavételének módjait, a helyes játékos viselkedést, és a sikeresség, illetve sikertelenség játékbeli kritériumait is. Fontos bekezdéseket szentel a játék közbeni kommunikációnak, a játék megakasztásának, a metajátéknak és a szerepjátéknak, ahogy az írott szabályok értelmezésére és betartatására, a versengésre, a „kemény” és „alkalmi” játékra, a gyakorlásra, a játékba való be- és kilépésre, a játék közbeni rítusokra és vele kapcsolatos hiedelmekre is kitér. A fentiek, mint írja, történetileg, egyénenként, közösségenként, társadalmakként és kultúrákként változóak, így maradéktalanul soha nem lehetünk tisztában a játék összes szabályaival, függetlenül attól, hogy milyen játékról beszélünk éppen. „A játék [mint tevékenység] alatt az adott játék céljára való törekvést értjük, miközben (többé-kevésbé) alkalmazkodunk a kényszereihez” (Sniderman 1999). Az utóbbi kényszerek – Sniderman a „rögzített szabályok” kifejezést használja velük kapcsolatban – Suits konstitutív, illetve Salen és Zimmerman operatív szabályainak feleltethetőek meg. A legtöbb játékot ugyanakkor más, rögzítetlen szabályok is irányítják, és Sniderman elsősorban ezekkel foglalkozik. A delfinek példáját említi az implicit szabályokkal kapcsolatban, akiket képtelenség megtanítani vízipólózni, mivel ahelyett, hogy játszanának, totális háborúként élik meg az ösz-szecsapást – ahol szó szerint le kell győzzék az ellenfeleiket, minden áron, a lehető legdirektebb eszközökkel. (Suitsra visszautalva azt mondhatjuk, hogy a delfinek munkaként tekintenek arra, amit mi játéknak tekintenénk.) A példából levont következtetés az, hogy a rögzített, leírt és előírt operatív, valamint a burkolt, matematikai-logikai, konstitutív szabályok önmagukban soha nem elegendőek, soha nem írják le maradéktalanul a játékot, és mindig is kiegészülnek íratlan, implicit szabályokkal. Salen és Zimmerman ezzel kapcsolatban arra hívja fel a figyelmet, hogy „[a]z implicit szabályok megkérdőjelezése a játékdizájn számára is igen hasznos eszköz.” Ha képesek vagyunk túllépni a velük kapcsolatos beidegződéseinken, az felszabadítóan hathat nem csupán a játékosra, de a játék tervezőjére is.

Salen és Zimmerman szerint az előírások sorozataként működő operatív, a játék mélyen működő konstitutív, valamint a játék körül létező implicit szabályok összetartozását mi sem igazolja jobban, mint hogy önmagukban, egymás nélkül működésképtelenek. Operatív szabályok híján a játékosok nem tudják, hogy mi a dolguk a játék során, nincsenek tisztában a lehetőségeikkel és a játék biztosította hendikeppel – ahogy a játék céljaival sem. Konstitutív szabályok nélkül a játék szó szerint működésképtelen, vagy ha működik is éppen, kiegyensúlyozatlan élményt biztosít. Végül, az implicit szabályok ismeretének hiányában maga a játéktevékenység válik kétségessé, bár mint láttuk, olykor hasznos, ha nyitott módon közelítünk feléjük. A három szabálytípus bármelyikének módosítása a játékelmény egészét módosítja, és a játéktervező feladata elsősorban éppen az utóbbi élményegyüttes kialakítása. Salen és Zimmerman ezt úgy fogalmazza meg, hogy „[j]átéktervezőként általában arra törekszünk, hogy a szabályok értelmessége helyett a játékelményre irányítsuk a játékosok figyelmét. A szabályok megtervezésének egyik fontos szempontja, hogy élményeket hozunk létre, ahol az elegáns szabályok képesek fenntartani a játékos érdeklődését” (Salen és Zimmerman 2003: 136). A szabályokkal való játék ennyiben valóban hasznos eszköz a játéktervező számára.

Salen és Zimmerman szerint a sikeres játékdizájn elsődleges ismérve az értelmes játék (*meaningful play*), ami a játékos és a játék közti interakció során jön létre. Az értelmes játék értékelő (*evaluative*), azaz segít abban, hogy kritikailag is értékeljük a játékon belüli

cselekvéseinket és a cselekvések következményeit – ahogy abban is segít, hogy eldöntsük, értelmesek-e a játék rendszerén belül. A játékosok, miközben a játékkal játszanak, döntéseket hoznak és cselekednek a játékrendszeren belül, amelyet úgy terveznek meg, hogy támogassa az értelmes döntéshozatalt. A játékon belüli cselekvéseikkel folyamatosan új és új jelentéseket hoznak létre, a cselekvések és következményeik közti kapcsolatoknak pedig mindig egyértelműnek kell lenniük a számukra, illetve értelemmel kell bírniuk a játék nagyobb egészén belül. Az utóbbiakat Suits meglátásaival kiegészítve azt mondhatjuk, hogy az értelmes játék feltétele az, hogy a játék által kodifikált kötelmek támogassák a rendszeren belül értelmes döntéseket, és hogy a rendszer visszajelezze e döntések következményeit, biztosítva ezzel az új döntések meghozatalát, megint csak az adott kereteken belül.

Fontos tehát a visszajelzés, a visszacsatolás (*feedback*), mivel miatta érezzük úgy, hogy a játék jól integrált, hogy „*a játékos cselekvései nem csupán közvetlen jelentőséggel bírnak, hanem a játék későbbi élményét is befolyásolják*” (Salen és Zimmerman 2003: 35). Példaként vegyük az 1. c4, c5 sakkmegnyitást, a szicíliai védelem úgynevezett „zárt” változatát. A játék institúcióját, előzetes szabályrendszerét ismerve egyértelmű, hogy a két lépés hogyan befolyásolja a játékállást. A kezdő lépés célja nyilvánvaló, ahogy a válaszá is; a játékosok feltehetően értelmes akciókként élik meg egymás lépéseit, érzékelik az adott helyzetben benne foglalt lehetőségeket, és tudják, mindez hogyan illeszkedik bele a játék nagyobb egészébe. Van lehetőségünk további értelmes lépések megtételére (például 2. c3.), tudják, mik a helyes és helytelen lépések, és ismerik a játék szélesebb kontextusát. A játék általános élménye a szabályok ismeretében harmonikusnak mondható, mivel mindkét játékos „azonos lapon” játszik. Tisztában vannak a játék kötelmeivel és a lehetséges lépések körével, kiélvezik a gazdag lehetőség-teret, értéklik a döntéseik nyomán érkező válaszokat. Az utóbbi harmonikus állapot feltétele az, hogy mindketten elfogadják és betartsák az operatív és implicit szabályokat, hogy tisztában legyenek a konstitutív szabályok biztosított esélyekkel, és képesek legyenek megbecsülni a lépéseik következményeit. A játék közbeni újabb és újabb jelentésekre adott válaszok értelmes döntéseket feltételeznek a játék keretein belül.

Döntések, konfliktusok és lehetőség-terek

A legelemibb szinten a lépések (a játék keretein belüli értelmes és helyes döntések) sajátos „döntés-molekulákként” képzelhetők el, ahol ismét Salennel és Zimmermannal élve döntésenként öt kérdéssel szembesülünk (Salen és Zimmerman 2003: 65):

1. Mi történt a döntésünket megelőzően? (Milyen döntéseket hoztunk meg korábban? Mi a játék aktuális állapota?)
2. Hogyan közvetíti a játék az előttünk álló lehetőségeket, és mennyire felismerhetők ezek a lehetőségek?
3. Milyen szempontok alapján hozzuk meg a döntést, és végül hogyan döntünk?
4. Mi a döntésünk következménye, és hogyan befolyásolja a későbbi döntéseket?
5. Hogyan közvetíti a játék a döntésünk következményeit? (Mennyire teszi ezeket felismerhetővé?)

Az akció-következmény molekula fázisai láthatóan két csoportra oszlanak. Az első, harmadik és negyedik fázisokat „belső” eseményeknek tekinthetjük abból a szempontból,

hogyan ránk, a játékosokra tartoznak. Mi tartjuk fejben a játék állapotát és az eddigi lefolyását, miközben a jövőbeli lehetőségeket latolgatjuk. A második és ötödik fázisok „külső” események, a játék kommunikatív képességével függnek össze, ahol mindig az a kérdés, hogy mennyire észrevehető az, amit tennünk szabad vagy tennünk kell.

Az akció-következmény molekula a játék fejlesztője számára is hasznos diagnosztikai eszköz, mivel ha törés áll be a fenti kérdések folyamatában, ha nem kapunk értelmes választ bármelyikükre, akkor rögtön tudjuk, hogy hol siklott félre a játék és a játékos közti kommunikáció. A veterán játékfejlesztő Chris Crawford a *The Art of Interactive Design* című könyvében maga is kommunikációs folyamatként, sajátos beszélgetésként írja le a játék és a játékos közti interakciót. Mint írja: „[a]z interaktivitás kifejezést túl gyakran használjuk és igen kevésbé értjük. Jómagam a beszélgetés fogalma mentén határozom meg: ciklikus folyamatként, ahol két cselekvő felváltva hallgat, gondolkodik és beszél. Az interakció minősége az egyes alfeladatok minőségétől függ (a hallgatásétól, a gondolkodásétól és a beszédétől). Számos dolog, amit hagyományosan annak tekintünk, ily módon nem interaktív” (Crawford 2003: 3). A játék és a játékos közti interakció ciklikus és iteratív folyamat, ahol a résztvevők felváltva „lépnek”, ahol a „inputot” az input feldolgozása, majd a megfelelő „output” követi. Az input-feldolgozás-output folyamat megbicsaklása gyakran magyarázható tervezési hibával – az operatív szabályok elégtelenségével, nem szabatos mivoltával, vagy a konstitutív szabályok kiegyensúlyozatlanságával –, ennyiben valóban hasznos diagnosztikai szempontból. A tervezési hibák, amelyekkel olykor a játékokon belül szembesülünk, általában a döntések meghozatalának valamely fázisára vezethetők vissza. A tetszőleges, ad hoc döntések, vagy a túl sok opció problematikus és kontraproduktív, a döntések gazdagsága pedig gyakran vezet az úgynevezett „analízis paralízishez”. A játékbeli döntésképtelenség oka sokszor az információhiány, vagy épp a túl sok információ, amit egyes játékok úgy próbálnak meg ellensúlyozni, hogy kézen fogva vezetik végig a játékost a lehetőségek erdejében. Az olyan esetek is problematikusak, amikor az okok és a következmények tisztázatlanok, például amikor a tudtunkon kívül, hirtelen veszítjük el a játékot. Itt ismét információhiánnyal van dolgunk, illetve a döntéseinkre érkezett válaszok elégtelenségével, ami fokozatosan (és ami rosszabb: tudtunkon kívül) vezethet el a játék végállapotához. Végző soron többnyire a visszacsatolás hiánya, az akció-következmény molekula megszakadása jelenti az igazi problémát, ami a molekulalánc fenti kérdéssorán végighaladva szerencsére a legtöbb esetben korrigálható.

Az interakció dialogikus elképzelésénél maradván azt látjuk, hogy a játékok többségében folyó beszélgetés nem feltétlen barátságos. Ha tetszik, azt is mondhatjuk, hogy az értelmes döntések meghozatala mellett a *konfliktus* a másik leggyakoribb mozgatójuk. Túlzás nélkül állítható, hogy minden játék valamiféle versengést visz színre, ami „a legkülönbözőbb formákat öltheti, a kooperatívól a kompetítívig, a játék ellen folyó szülő konfliktustól a többjátékos társas konfliktusig” (Salen és Zimmerman 2003: 80). Az utóbbi formák változhatnak is a játék folyamatában: gyakoriak a kooperatív (a kooperatívot a kompetitívvel vegyítő) játékok, vagy az olyan esetek, ahol akár menet közben váltunk szerepet, együttműködőből ellenféllel változunk át, vagy vissza (*Ghost Stories: Black Secret* [designer: Antoine Bauza, kiadás éve: 2011], *Betrayal at House on the Hill* [Rob Daviau et al., 2004], *Battlestar Galactica: The Board Game* [Corey Konieczka, 2008], *Forbidden Island* [Matt Leacock, 2010] „traitor” változat stb.).

A versengés és a kooperáció hagyományos elgondolásai ugyanakkor félrevezetőek, mivel egyfelől minden játék kompetitív – legyen ez akár a játékosok közti nyílt versengés, vagy a játékkal szemben végrehajtott közös erőfeszítés –, másfelől minden játék kooperatív abban az értelemben, hogy a játékosok közösen vesznek részt a játék diskurzusában, kö-

zösen lépnek be a mágikus térbe és fogadják el a feltételeit. A versengés latin eredetije, a *con petire* annyit tesz, mint „együtt [keresni]”, ami szintén az utóbbi feltételezést igazolja. „A játszott játék maga az együttműködés aktusa. A játék törekeny, mágikus köre csakis a játékosok közös erőfeszítése révén alakulhat ki és képes fennmaradni a játék során” (Salen és Zimmerman 2003: 256). Az együtt keresés értelmétől a kifejezés mára igencsak eltávolodott: ma a versengést, a küzdelmet, az agónt helyezi előtérbe. A konfliktus, a kompetíció mai értelme ugyanakkor hasznos és szerencsés minőség a játéktervezés szempontjából, illetve magyarázattal szolgál az erőszak mindenütt jelenvalóságára a játékban. Az erőszak bináris döntéseken alapul, így jól algoritmizálható; egy cselekvés, esemény vagy erőszakos, vagy nem az. A játék ebben az értelemben konfliktusról-konfliktusra halad, a kifejezés legtágabb értelmében; ez mozdítja előre és lendíti tovább a folyamatát.

A konfliktusrendezés módjai, a fentiek fényében aligha meglepő módon, igen változatosak. A konfliktus lerendezése, lejátszása egyszerre léptet ki a játékból és ad módot a továbblépésre. Példái – a csökkenő „dice pool” mechanizmus (például a *Button Men* című játékban [James Ernest, 1999]), az „exploding dice” (például a *Burning Wheel* szerepjátékban [Luke Crane, 2002]), a „programming” (például *RoboRally* [Richard Garfield, 1994], *Colt Express* [Christophe Raimbault, 2014]), a „poker hand” (például *Doomtown* [Dave Williams, 1998]), a „card selection” (például *Blue Moon* [Reiner Knizia, 2004]), vagy épp a kő-papír-olló – kiszakítanak a játékból, zárványként működnek a játék szélesebb folyamatában, ám a következményeik révén tovább is lendítik. Talán ez az a pont, ahol a játékok kapcsán oly sokat vitatott elbeszélés kérdése valóban értelmet kap. A közös keresés, a kompetíció szélesebb folyamatába illeszkedő konfliktusok óhatatlanul is történeteket hoznak létre, melyek utólagos elbeszélések nem feltétlen utalunk a rendezésüket meghatározó eredeti szabályokra és kötöttségekre – bár a jelenlétük mégiscsak nélkülözhetetlen. Együttesen hozzák létre a játékként ismert sajátos élményegyüttest, amit a hype-tól a csomagoláson és a témán át a legelemibb mechanizmusokig, szabályokig és kötöttségekig több koncentrikus réteggént képzelhetünk el.

Fentebb a szabályok kapcsán már említettük, hogy a játék élményét a szabályok következetessége, átgondolt mivolta, ismerete és betartása befolyásolja, és hogy ezek hiányában az élmény maga válhat elégtelenné. Salen és Zimmerman többször hangsúlyozza, hogy a játék tervezője közvetlenül nem a játszott játékot (*play*) tervezi meg, hanem a szabályrendszerbe foglalt játékot (*game*): egy „struktúrát és kontextust”, amelyben a játék lezajlik, így „közvetett módon alakítja a játékosok cselekvéseit. A jövőbeli cselekvésnek a játékdizájn által feltételezett teret lehetőség-térnek nevezzük” (Salen és Zimmerman 2003: 67). Lehetőség-tér alatt a lehetséges cselekvések összességét értjük a játékon belül, ami a szabályok és a játék hendikepjének kialakításával kerül megtervezésre; és bár a tervezés soincs tisztában az e térben ténylegesen megjelenő valamennyi lehetőséggel, arra mindenképpen törekednie kell, hogy a lehető legszabatosabb módon körvonalazza. Mark Venturelli szerint a lehetőség-tér alatt alapvetően a játék kötelmeit (*constraints*) értjük, a játék által megállapított kényszereket, melyeknek önként vetjük alá magunkat. A lehetőség-tér így „mindazon döntések összessége, melyek mindenkor a játékos rendelkezésére állnak. Kevesebb opció – kisebb lehetőség-tér; több opció – nagyobb lehetőség-tér” (Venturelli 2016). A lehetőségek közti szelekció azt jelenti, hogy a designer a személyes esztétikai döntéseinek, a játékosban felkelteni kívánt érzelmeknek megfelelően válogat a szimulált jelenség, a „valóság” (olykor egy elképzelt valóság) elemei közül. A játék milyenségét nagyban befolyásolja, hogy a tervezője mely elemeket tekinti fontosnak, illetve miféle elemekre redukálja le az összetett jelenségegyüttest. Redukciója a már említett kötelmekben és kötöttségekben, operatív és konstitutív szabályokban, valamint a konfliktus-

tusrendezés módjaiban mutatkozik meg. Az utóbbiak implicit szabályokkal egészülnek ki a játék folyamatában, létrehozva a játék komplex élményét.

A lehetőség-tér szinonimájaként gyakran a „design space” kifejezést használjuk, ami az adott játékban rejlő lehetőségek összességére utal, a fejlesztés oldaláról. A totalitásra való törekvés természetesen itt is értelmetlen, illetve gyakran csak a már kész játék ismeretében mutatkoznak meg a további lehetőségek. A design space kapcsán az is fontos, hogy a több jobb elve itt sem érvényes: „*ha túl sok választás elé állítjuk a játékost, akkor vagy taláalomra választ, vagy a korábban már kipróbáltakhoz tartja magát*” (Venturelli 2016). A megoldás gyakran az, hogy a lehetőség-teret ideiglenesen korlátozzuk, fokozatosan bővítjük, vagy a *soft limits* eszközeivel adunk módot arra, hogy a játékos maga tapogassa körül e tér lehetőségeit (Tyler 2014). (A „soft” és a „hard limit” különbsége abban áll, hogy míg az utóbbi konkrét, egyértelmű határokat ad meg a játék hosszával, a karakterünk életerejével stb. kapcsolatban, addig az előbbi tartózkodik ettől, illetve játékosra bízva a határok kikapogását). Ha a játékos előtt álló lehetőségek átláthatóak, ha értelmes döntések elé állítják, akkor a már kiismert lehetőségektől való eltávolodással maga mehet elébe az újabb lehetőségeknek, kihívásoknak. A sikeres és időtálló játékok tervezői szem előtt tartják az utóbbi eshetőséget. A játékot nem csupán a mesterséges konfliktus közegének tekintik, ami adott szabályokkal és mérhető kimenetellel bír, hanem az értelmes döntések közegének, ahol a játékosok boldogan kísérleteznek. Gúzsba kötve táncolnak, önszántukból, a mindannyiuk által elfogadott hendikepek rendszerében.

Irodalom

- Crawford, Chris, *The Art of Interactive Design. A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*, No Starch Press, San Francisco, 2003.
- Harrigan, Pat and Noah Wardrip-Fruin, *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Universum Kiadó, Szeged, 1990 [1949].
- Salen, Katie and Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2003.
- Sniderman, Stephen, “Unwritten Rules”, *The Life of Games*, No. 1. (1999)
<http://www.gamepuzzles.com/tlog/tlog2.htm>
- Suits, Bernard, *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*, University of Toronto Press, Toronto, 1978.
- Tyler, Glaiel, “Gameplay Limits in Bombernavts”, *Gamasutra*, 20 January 2014. https://www.gamasutra.com/blogs/TylerGlaiel/20140120/208946/Gameplay_Limits_in_Bombernavts.php
- Venturelli, Mark, “Constraining The Space of Possibility”, *RogueSnail*, 28 August 2017.
<http://www.roguesnail.com/constraining-the-space-of-possibility/>

Kiss Gábor Zoltán, Phd, 1973-ban született, Dunajvárosban. 2000-ben szerzett bölcsészdiplomát a PTE-n, majd 2008-ban doktorált ugyanott médiatudományból. Dolgozott az MTA Irodalomtudományi Intézetében, tanított több magyarországi egyetemen. A videojáték kritikai elméletéről szóló első kötete 2013-ban jelent meg. Tanított a BME játéktervező képzésében; jelenleg játékot és 3-d grafikát oktat a Kaposvári Egyetemen. Egyebek mellett játékelmélettel és -tervezéssel, valamint adaptációelmélettel foglalkozik.