

Játékoskultúrák metszetében

Recenzió Jon Peterson *The Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity* című kötetéről.

Köszönetnyilvánítás

„Az Innovációs és Technológiai Minisztérium ÚNKP-21-3 kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának szakmai támogatásával készült.”



Szerzői információ

Krek Norbert, Debreceni Egyetem Irodalom- és Kultúratudományok Doktori Iskola
<https://orcid.org/0000-0002-2394-7382>

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Krek Norbert. „Játékoskultúrák metszetében”.

Információs Társadalom XXII, 1. szám (2022): 127–131.

== <https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XXII.2022.1.7> ==

A folyóiratban közölt művek

*a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0
Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.*

Az utóbbi évtized videójáték-iparát szinte egyöntetűen dominálta a hagyományosan a szerepjátékok műfaji sajátosságának tartott világepítés, testreszabhatóság és történet-központúság. Előbb a 2011-ben megjelenő *The Elder Scrolls: Skyrim* (Bethesda Game Studios) definiálta újra a műfaj és a médium normáit, majd tette ugyanezt a *The Witcher III: Wild Hunt* (CD Projekt Red) azóta is megkerülhetetlen hatást kifejtve például a mainstream videójáték-fejlesztés egyik legnagyobb franchise-ára, az *Assassin's Creed*-sorozatra (Ubisoft). A szerepjáték műfajának a videójáték médiumában megjelenő domináns jellege ugyanakkor szorosan kötődik a szerepjátszás más formáinak reneszánszához. A globális faluban egy-egy asztali szerepjáték (*tabletop role-playing game*) kampányához már elegendő egy működőképes számítógép (némi kényelmi extra egy webkamera és egy mikrofon) és stabil internetkapcsolat, illetve a közös nyelvismeret: a játék lefolyását pedig a médiafogyasztó a *Twitch* vagy a *YouTube* platformjaihoz hasonló felületen közvetített streamek formájában nézőként nyomon is követheti.

A szerepjáték-reneszánsz akadémiai recepciója is szinte késlekedés nélkülnek bizonyult: a nagyjából két évtizede létező, intézményeit éppen kiépítő játéktudomány (*game studies*) mellett irodalom- és kultúratudósok érdeklődésére is számot tarthatott. Az akadémia fokozott érdeklődése nyilván nem véletlen: mindamellet, hogy médiumokon átívelő műfaji tradíciókról van szó, olyan teoretikai gócpontok mentén pozícionálható, amelyek a játéktudomány alapjainak újragondolását is lehetővé teszik, ilyen központi terminusok például a narratíva, a játékelem, a szabály, az ágencia vagy a döntés fogalma is. A műfaj elméleti sajátosságait tárgyaló meghatározó munkák mellett (amilyen például a Sebastian Deterding és José Zagal szerkesztésében megjelent *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*) az utóbbi időszakban a szerepjátszás történetisége is egyre inkább a kutatások fókuszába kerülő terület. Beregi Tamás Jaroslav Švelch *Gaming the Iron Curtain* című kötetéről írt recenziójában tesz egy kisebb kitekintést az angol nyelven megjelent játéktörténeti munkák kapcsán, és állapítja meg, hogy „egészen mostanáig szinte minden videójáték-történettel foglalkozó munka (...) főképp a játékiparra, jól ismert játékokra vagy fejlesztőcégekre koncentrált” (Beregi 2019, 131). Ez az akadémiai trend az utóbbi időszakban valóban megváltozni látszik, a játéktörténet egyik meghatározó műhelye, az MIT Game Histories könyvsorozata például egyre nagyobb figyelmet szentel az alternatív, underground játékefejlesztéshez, játéktevékenységhez kötődő kulturális gyakorlatoknak. E könyvsorozat része jelen recenzió tárgya, Jon Peterson *The Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity* című munkája is.

Peterson munkájának fókuszában, ahogy azt a kötet alcíme is jelzi, a szerepjátszás kialakulásának történetisége áll, mégpedig annak feltárása, milyen folyamatok vezettek odáig, hogy a szerepjáték mint műfaji megnevezés, mint kereskedelmi címke a '70-es és '80-as évek produktumaihoz kezdett kötődni, illetve milyen konvenciók és gyakorlatok társultak ebben az időszakban e jelenséghez. Történeti munka révén Peterson elsődleges forrásként a korban fellelhető amatőr szerepjátékos rajongói kiadványok, a fanzinok szolgálnak, egyéb összekötő platform híján ugyanis e nyomtatványok nem csupán a kor szerepjátékosainak vitafórumai voltak, de esetenként a játékok tervezői is a fanzinokba írták meglátásaikat, állásfoglalásaikat.

A *The Elusive Shift* a szerepjátszás előfutáraként alapvetően két kultúrát nevez meg. A szerepjátékok megjelenését hagyományosan – mind rajongói, mind akadémiai konszenzus alapján – az 1974-ben megjelent első *Dungeons & Dragons* (továbbiakban *D&D*) kiadáshoz szokás kötni. A *D&D* későbbi közönsége pedig tehát két egymással némileg átfedésben lévő kultúrából, a harci szimulációt középpontba állító hadijátékok (*wargames*) játékosából, valamint a fantasztikus és tudományos-fantasztikus irodalmat olvasók táborából került ki. Peterson alaptézise pedig ehhez a gondolathoz kötődik: mégpedig, hogy e két játékosábrát alapjaiban formálta a *D&D*-t, illetve azzal együtt a szerepjátékról való gondolkodást, ugyanis az eltérő hagyományok, gyakorlatok, beállítódások két eltérő játékfilozófiát alakítottak ki. A szerző egy korábbi munkájában, a 2012-ben megjelent *Playing at the World* című kötetében már vizsgálta a *D&D* közönségeként szolgáló két kultúra különbözőségeit (Peterson 2012), ezt eleveníti fel a *The Elusive Shift* első fejezetében is. A *D&D* első kiadása a szerepjáték fogalmát ugyanis még nem használta önmeghatározásként, kereskedelmi címkeként a hadijátékot tüntették fel. A játék ugyanakkor már érezhető elmozdulást jelentett a hadijátékok korábban megszilárdult hagyományait tekintve, ennek legérzékелhetőbb jele az, hogy a hadijátékok dizájnya nagy hangsúlyt fektetett a szabályszerűségekre és e szabályok mentén kiismert stratégiák segítségével történő győzelemre – ez utóbbi sajátja, hogy könnyen beazonosítható. A *D&D* esetében azonban maga a játék dizájnya sem egyértelmű, könnyen átlátható szabályokat nyújt, sőt a játék (és így a kor szerepjáték-felfogásának) egyik alapproblémája, hogy tulajdonképpen társszerzői pozícióba emeli a játékmestert (*dungeon master*, *game master*), így limitálva jelentősen a játékosok ágenciáját.

Abból fakadóan tehát, hogy maga a *D&D* dizájn szintjén több szabadságot nyújt – egy Peterson által idézett fanzinszerző például inkább játékfejlesztéshez szükséges felszerelések gyűjteményének (*design-a-game kit*) nevezi –, megváltozik a később játékmesternek nevezett játékvezető (*referee*) és a játékosok viszonya. A játékvezető a hadijátékokban tapasztaltakhoz képest megváltozó szerepe – mutat rá a szerző – tulajdonképpen az a pont, ahol megnyílik az út a szerepjáték műfajának létrejöttéhez. A játék szabályait ugyanis a játékvezető interpretálja, ismerteti, tisztázza a játékosok számára, illetve ő az, aki a helyszíneként szolgáló világot felépíti, megtölti – kezdetben csupán – kazamatákkal. Ez a szintű hatalomi koncentráció viszont döntéshelyzetek önkényes vagy rosszakarató kezelése során tulajdonképpen azt a helyzetet alakítja ki, hogy a játékmester a szabályokat ismertető és betartató felügyelő szerepéből egy a játékosokkal szembeforduló pozícióba helyezkedik. Erre az eshetőségre pedig Peterson bőségesen idéz példákat a fanzinokból. A játékos ugyanis alapvetően szándéknyilatkozatokkal (*statements of intention*) kommunikál a játékvezetővel, azaz verbálisan fejezi ki, hogy az általa megszemélyesített karakter éppen mit szeretne tenni az adott szituációban.

Ez az alapvető feszültség játékos és játékvezető között pedig – mutat rá Peterson – arra készítette a kor szerepjátékos közösségét, hogy kezdjenek valamit az egyre inkább elharapódzó dizájnproblémával. A hetvenes évek vége és a nyolcvanas évek eleje között megjelenő szerepjátékok sora igyekezett különféle kísérleti játékdizájnok létrehozásával orvosolni a felmerülő problémákat. Az egyik ilyen megoldási javaslat az úgynevezett hívó (*caller*) szerepének alkalmazása a játék során. E szerepet

általában valamelyik tapasztaltabb játékos vette magára, akinek a feladata onnantól kezdve a többi játékos szándéknyilatkozatainak a minél pontosabb és egyértelműbb megfogalmazása volt, ez azonban – ahogy azt a szerző is hangsúlyozza – a játékosokat tulajdonképpen a néző szintjére fokozta le. Bár a *D&D* és a többi korabeli szerepjáték dizájnja alapján a játékevezető kezében összpontosult jelentős hatalom, Peterson szerint esetenként maguk a játékosok is előszeretettel feszegették a játék határait. Annak ellenére, hogy már a *D&D* megjelenését követően érezte a játékosközösség, hogy itt már nem egy szokványos hadijátékról van szó, Peterson szerint a szerepjátékok születése nagyjából erre a pillanatra tehető – azaz, amikor a játékos megalkotott karaktere szerinti döntéshozatal, a „karakterben” maradás fontosabb részévé vált a játéknak, mint valamilyen cél elérése.

Erre az új jelenségre, játéktípusra a kezdetektől fogva nem használták azonban a szerepjáték megnevezést. Ahogy az a Peterson által idézett forrásokból is kiderül, a szerepjáték helyett először a piaci szektor is inkább az igencsak akadémiai tünő „szerepfelvételi játék” (*role-assumption game*) címkével kísérletezett. Az időközben megszilárduló szerepjáték megnevezést a kritikai diskurzus megjelenése kísérte, melynek fő terepe szintén a fanzinok voltak. E diskurzus tépje pedig a szerepjáték mibenlétének meghatározása, a kialakuló új műfajhoz egyfajta definíció társítása. Ugyanakkor Peterson kiemeli, hogy a játékosközösség egy része korántsem törődött bele abba, hogy a szerepjátszás bizonyult a *D&D* népszerűbb és kedveltebb játékmódjának. A hadijátékok hagyománya felőli játékmód mellett kiálló Lewis Pulsipher a hetvenes évek vége felé a következőt írta az egyik, igen szemléletes megállapításokat tevő cikkében: „a *D&D*-játékosok két csoportra oszthatóak, akik játékként tekintenek rá, illetve akik egy fantasy regényként” (127. o). A szerepjáték meghatározása mellett ez, a *D&D* alapját alkotó két játékoskultúra mentén húzódó, egyre jobban artikulálódó, egyre inkább elmélyülő törés határozta meg a diskurzust a hetvenes évek végére.

Annak ellenére, hogy a fanzinok hasábjain a szerepjátékot érintő mai akadémiai vizsgálódások, kérdésfelvetések, problémakörök mentén utólag is roppant fontosnak bizonyuló cikkek jelentek meg – Peterson egyenesen a szerepjáték-kutatás előzményeit látja ezekben a félig amatőr, félig tudományos igényű gondolatfüzérekben –, ez a termékeny diskurzus nem tartott sokáig. Az eredeti *D&D* egy fejlesztett kiadása, az *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)* a hetvenes évek végén jelent meg, ez pedig több szempontból is meghatározónak bizonyult. Valójában ez a kiadás nyitotta meg az utat a játékosok széles tömege előtt – amiben nem melleleg tevékeny szerepe volt a James Dallas Egbert III eltűnését követő médiafigyelemnek (King 2021) –, ekkor pedig a játékosközösség belső feszültsége már egy új töréspont mentén szerveződött. Az egyre inkább kisebbségbe szoruló „régimotorosok” egy ideig még folytatták vitáikat a fanzinok hasábjain, ugyanakkor egyre inkább többségbe kerültek azok a fiatal játékosok, akik már semmit sem tudtak az eredeti kiadást meghatározó két kultúra hagyományairól és szembenállásairól, viszont így az időközben kialakult elméleti belátásokról sem. Ez az új töréspont, a címadó tünékeny váltás (*elusive shift*) az, ami a kötet legfontosabb belátását adja, és aminek megfogalmazása, címmé választása tulajdonképpen Peterson legkiemelkedőbb érdeme. A nyolcvanas évek elejére ugyanis a szerepjátszás underground tevékenységből mainstream hobbivá lett, a jövővényeket konformistáknak tituláló korábbi generáció pedig, ahogy az egy ilyen változás

során lenni szokott, a „felhígult” játékosbázisra hivatkozva végül felhagyott a játékkal. E változás következményei pedig máig hatnak: az ugyanis, hogy a szerepjátás mögött nem tudott kialakulni egy intézményi háttér azt eredményezte, hogy az eljövendő játékosgenerációk újra és újra kitermelték ugyanazokat a problémákat, hibákat, kérdésköröket, amelyekkel az eredeti kiadás játékosai is szembesültek, illetve a fanzinok oldalain már törekedtek valamiféle megoldás, konszenzus kidolgozására.

A *The Elusive Shift* mint kötet egyik koncepció problémája azonban éppen ennek az új töréspontnak a leírása köré szerveződik. Azzal ugyanis, hogy Peterson – nagyon jó érzékkel – a kötet címének választotta ezt, a szerepjátás korai történetében kiemelt jelentőségű mozzanatot, egyúttal az olvasói elvárásokat is ehhez igazította – azaz, hogy ez a tünékeny váltás kerül a munka középpontjába. Ehhez képest azonban némi hangsúlyeltolódásnak lehetünk tanúi: a tünékeny váltásról csupán a kötet utolsó, *Maturity* című fejezetében esik szó, ekkor is relatíve szófukar módon, ami akkor válik különösen nyilvánvalóvá, ha megfigyeljük, hogy a szerepjátás előfutáraként elemzett két kultúrának a szerző jelen kötetben is szentel egy egész fejezetet, holott korábban, ahogy már említettem, tárgyalta azt egy önálló kötet formájában (Peterson 2012). A tünékeny váltásnak nevezett töréspont leírása viszont jóval kevesebb figyelmet kap, ez pedig egy olyan aránytalanság, amit egy következő, bővített kiadással mindenképp érdemes lenne pótolni. Ugyanakkor Peterson *The Elusive Shift* című kötete ezzel együtt is kiemelkedő jelentőségű munka azok számára, akik a szerepjátás története iránt érdeklődnek akár kutatói, akár rajongói oldalról. Módszertanában nem csupán a nemzetközi, de a hazai akadémiai szerepjátékos érdeklődők számára is mintául szolgálhat. Annak ellenére ugyanis, hogy a kortárs szerepjátás vizsgálata lassan, de biztosan egyre nagyobb teret nyer a magyarországi játéktudomány berkein belül is, tudományos jelentőséggel bíró publikáció még ropant csekély számban foglalkozott a hazai szerepjátás korai történetével, annak sajátosságaival, esetleges nemzetközi rezonálásaival, különbözőségeivel.

Irodalom

- Beregi Tamás. “The Little Czech Who Dreamed about Pixels (Jaroslav Švelch, Gaming the Iron Curtain).” *Illuminace*, no. 4 (2019): 131–135.
- Peterson, Jon. *The Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity*. Massachusetts: MIT Press, 2020.
- Peterson, Jon. *Playing at the Word: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. San Diego: Unreason Press, 2012.
- Screenrant, King, Austin. “How Dungeons & Dragons Was Wrongfully Blamed For A Missing Student.” Utolsó elérés: 2021. 08. 30.
<https://screenrant.com/dungeons-dragons-missing-student-james-dallas-egbert-detective/>
- Zagal, José P. és Sebastian Deterding (szerkesztők). *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations. Role-Playing Game Studies*. New York: Routledge, 2018.
<https://doi.org/10.4324/9781315637532>

