

HLAVACSKA ANDRÁS

Bevezetés egy asztaliszerepjáték- kutatásba

Módszertani megjegyzések korábbi
asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező
résztevők belemerülésének vizsgálatához

HLAVACSKA ANDRÁS (1989) Budapest

1. BEVEZETŐ

A prototipikus asztali szerepjátékot mint speciális médiaszövegtípust José P. Zagal és Sebastian Deterding abban a tanulmányukban, amelyben áttekintik a szerepjátékok négy különböző megvalósulását (asztali szerepjáték, élő szerepjáték [röviden LARP], egy résztvevős szerepjáték tematikájú videojáték, több résztvevős szerepjáték tematikájú videojáték), a következő tizenegy jellemző alapján írják le: „1) A játék résztvevői egy asztal körül helyezkednek el (a játék egy időben és közös fizikai térben valósul meg), 2) A játékosok egyetlen karaktert irányítanak egy kitalált világban, 3) A kitalált világ történéseit a kalandmester határozza meg, és kommunikálja a játékosok felé; a nem játékos karakterek irányításáért is a kalandmester felel, 4) A játékosok és a kalandmester együttműködnek egy élvezetes élmény érdekében, 5) A játékvilág a játékosokkal, a nem játékos karakterekkel és cselekvéseikkel együtt a játékosok és a kalandmester közti beszélgetésből képződik meg, melyeket gyakran kiegészítők (karakterlapok, miniatűr figurák, szabálykönyvek, térképek stb.) támogatnak, 6) A játékvilág általában valamilyen zsánerbe sorolható (fantasy, sci-fi, horror stb., vagy ezek keveréke), 7) A játékosok által megkísérelt cselekvéseknek csak a játékosok képzelete szab határt, 8) A karakterek képességeit és a cselekvések következményeit egy szabályrendszer határozza meg, 9) A játék nyitott végű, és folytatólagosan többször játszható, 10) A játék eseményeit vagy egy előre elkészített modul, vagy a játékosok akciói határozzák meg, 11) A karakterek az idő előrehaladtával fejlődnek.”¹

Az asztali szerepjátékok tudományos vizsgálata négy évtizedre nyúlik vissza. A kutatási terület egyik úttörő munkája, Gary Alan Fine mai napig sokat hivatkozott monográfiája, a *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds* azért is meghatározó az asztali szerepjátékok kutatása szempontjából, mert már 1983-ban lefekteti azokat a módszereket, amelyekkel ez az interaktív médiaszöveg társadalomtudományos vizsgálatnak vehető alá. Fine kutatása nyomán az elmúlt évtizedekben az asztali szerepjátékok elemzésének három jól elkülöníthető paradigmája alakult ki: 1) az asztali szerepjáték vizsgálata a témakörhöz kapcsolódó írásos dokumentumok (szabálykönyvek, fanzinek, regények stb.) elemzésén keresztül, 2) az asztali szerepjáték vizsgálata a játék résztvevőivel készített interjúkon keresztül; 3) az asztali szerepjáték vizsgálata részt vevő megfigyelőként (akár játékosként, akár kalandmesterként). Ahogy Fine a kutatásában ezeket a módszereket ötvözte, úgy ma is akadnak olyan tanulmányok, amelyek e módszerek együttes alkalmazásával közelítenek az asztali szerepjátékokhoz. Jól megragadható ez például Joris Dormans az asztali szerepjátékok szabályrendszerére összpontosító munkájában: „Vizsgálatom során tanulmányoztam a szerepjátékról született szövegeket, a kiadott szabálykönyvek szabályrendszerét és leírásait,

A kutatás a Kulturális és Innovációs Minisztérium ÚNKP-22-4 kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs Alapból finanszírozott szakmai támogatásával készült.

Ezúton mondok köszönetet mindazoknak, akik a Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékén működő Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport munkáját segítették: a 2021 őszén megvalósított kísérlet résztvevőinek, a kísérleti anyagok ellenőrzésében segédkező szeminaristáknak, mindenekelőtt pedig kutatótársaimnak: Krek Norbertnek, Mészáros Péternek, Molnár Kincső-Bernadettnek, Nagy Orsolyának, Tisza Eleonórának és Tóth Attilának.

a különböző szerepjátékos csoportok tagjaival készített mélyinterjúimat és a saját játékos tapasztalataimat.”² Jellemzőbb viszont, hogy a tanulmányírók e három módszer közül választanak egyet a kutatásuk során. Ritkábbak – de nem példa nélküliek³ – az olyan kutatások, amelyek a szerepjátékok bármely megvalósulását kevésbé közvetetten vizsgálják; melyek középpontjában a szerepjáték mint ergodikus médiaszöveg áll, nem pedig a szerepjáték-alkalmakhoz és -kulturához tartozó másodlagos vizsgálati anyagra (például szabálykönyvekre, novellákra, a játékosokkal készített interjúkra, a játékosok beszámolóira) fókuszálnak.

A Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékén működő Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport 2021 őszén lefolytatott kísérlete az asztali szerepjátékok kutatását jellemző magas fokú közvetettséget, áttételességet kívánta ellensúlyozni azáltal, hogy a kísérletben részt vevő egyetemi hallgatókról videofelvételeket rögzített asztali szerepjáték játszása közben, és e felvételek szöveges átiratainak segítségével elemezte a résztvevők különböző megszólalástípusait, valamint a játékba való belemerülésüket.⁴ Tanulmányomban a kísérlet előkészítését és lebonyolítását, a főbb módszertani megfontolásokat, valamint a résztvevők szóbeli kommunikációjára kidolgozott megszólalás-kategóriákat mutatom be, külön kitérve a munka során szerzett jó gyakorlatokra és azokra a döntésekre, amelyek utólagos felülvizsgálatot igénylenek. Fontos hangsúlyozni, hogy ez az írás a kutatás során az új szerepjáték-résztvevők immerziójáról szerzett belátásokat – részben terjedelmi okokból, részben a kísérleti anyag feldolgozottságának részlegessége miatt – nem tárgyalja.

2. ASZTALI SZEREJPJÁTÉK ÉS IMMERZIÓ

Immerzív élményt a médiaszövegek befogadói nemcsak játékokban való részvétel közben tapasztalhatnak meg (a belemerülést egy könyv, egy film, egy képregény stb. is előidézheti), de a játékok – különösen pedig az asztali szerepjátékok – értelmezésében kitüntetett pozíciója van az immerzióknak. Egyes kutatók a belemerülést a szerepjátékok elengedhetlen részének, elsődleges céljának tartják.⁵ Az elmúlt négy évtizedben az asztali szerepjátékok területén az immerzió szükségszerűségének megítélése sokat változott, de a téma teoretikusai abban egyetértenek, hogy a belemerülés az asztali szerepjáték nyújtotta élmény egy gyakori tapasztalata.

Játékkritikák (legyen szó asztaliszerepjáték-, videojáték- vagy éppen társasjáték-kritikáról) hajlamosak a játék során megélt tudatállapotra átfogóan immerzív élményként hivatkozni. Fontos azonban hangsúlyozni – és a kísérlet során is ebből a feltételezésből indultunk ki –, hogy a játékok anyagiuk, játékmechanikájuk, céljaik és összetevőik függvényében többféle típusú és mértékű immerzió kiváltására lehetnek alkalmasak. Az immerzió szakirodalmában mind a mérték, mind a minőség leírására különféle modellek terjedtek el. A mértékre vonatkozóan találunk általánosabb felosztásokat, de kifejezetten egy-egy immerziótípusra kidolgozott skálákat is. Paul Cairns és Emily Brown például a belemerülés három szintjét különbözteti meg: az elköteleződést (engagement), mely a „kezdeti idő-, energia- és figyelembefektetést foglalja magában”; az elmélyedést (engrossment), amelynek során a játék hat a játékos érzelmeire; és a teljes immerziót (total immersion), amelyben „a játékos leválik a valóságról, és teljes figyelmét a játéknak szenteli”.⁶ Moyra Turkington viszont speciálisan a karakterbe történő belemerülés (Immersion into Character) szemléltetésére használ egy színházi metaforát, melynek értelmében a játékos viszonyulhat úgy a karakteréhez, mint egy „marionettszínész a bábjához” (teljes kontrollt gyakorolva egy távoli perspektívából), „vagy mint egy bábót a kezére húzó bábjátékos” (még mindig erős kontrollt, de már nagyobb beleélést gyakorolva), „viselheti maszkként is a karakterét”, vagy „megtapasztalhatja a karaktert olyan erőként, amely hatalmába keríti, és átveszi az irányítást a játék kontextusában”.⁷

Hasonló általánosabb és speciálisabb leírásokkal találkozhatunk az immerzió típusainak megkülönböztetésekor is. Carl Therrien például tanulmányában Frans Mäyrä és Laura Ermi nyomán az immerzióknak alapvetően három megvalósulását különbözteti meg: az érzékszervit (sensory), a kihíváson alapulót (challenge-based) és a képzelőerőn alapulót (imaginative).⁸ Az első típus a lekötött érzékszervek számával és a lefoglalásuk mértékével áll összefüggésben, a második a Csíkszentmihályi Mihály által leírt flow-élménnyel rokonítható, lényege a befogadó elé állított optimalizált kihívásokban ragadható meg, a harmadik pedig azt az érzetet jelöli, amelyet egy elképzelt világban

tett „látogatással” (transportation) tapasztal a befogadó. Egy másik népszerű immerzió-elmélet – melyet Gordon Calleja videójátékokra kidolgozott modelljét⁹ felhasználva Sarah Lynne Bowman alakított át és alkalmazott szerepjátékokra – az immerzióknak hat típusát különbözteti meg: a tevékenységbe való belemerülést (Immersion into Activity), a játszásba való belemerülést (Immersion into Game), a környezetbe való belemerülést (Immersion into Environment), a narratívába történő belemerülést (Immersion into Narrative), a karakterbe történő belemerülést (Immersion into Character) és a közösségbe való belemerülést (Immersion into Community).¹⁰

Bowman kategóriái nemcsak immerziótípusokat írnak le, hanem – áttételesen – a különböző minőségű immerziók kiváltásáért felelős játékoszervezőkre is ráirányítják a figyelmet. Bár magától értetődőnek tűnik, hogy egy, a játékmester által részletesen kidolgozott és hatásosan előadott játékbéli történeteket tartalmazó megszólalás a narratívába történő belemerülést segítheti; vagy hogy nyomtatott és digitális térképek a környezetbe való belemerülésért felelhetnek, valójában – mivel a különféle immerziók egy játékkalkalom során átfedik egymást – egy-egy játékoszervező többféle típusú immerzió kiváltására is alkalmas lehet.

A 2021 őszi lefolytatott kísérlet során a játékosok immerziójának vizsgálatát arra a meglátásra alapoztuk, hogy a kísérlet résztvevőinek karakterbe történő belemerülése szoros összefüggésben állhat a játék során tanúsított szóbeli kommunikációjukkal. Az asztali szerepjátékok alkalmával a karakterbe történő belemerülés feltétele, hogy a befogadó a játék(ok) során megképzett diegetikus világban alakított karakterével minél jobban azonosuljon, éppen ezért ez az azonosulás feltehetően abban is tetten érhető, ahogyan a megszólalásait megformálja. A játékkalkalmak felvételeiből készült szöveges átiratok elemzése alapján a résztvevők nyolcféle megszólalástípusát állapítottuk meg,¹¹ melyek közül a karakterben történő (In-Character) megszólalásokat azonosítottuk a karakterbe történő belemerülés jeleiként. Az elemzés során arra fókuszáltunk, hogy egy-egy játék, valamint az egymást követő játékok alkalmával arányaiban történik-e változás a résztvevők karakterben történő megszólalásaiban, illetve hogy mely játékoszervezők segíthetik a résztvevőket a karakterben történő megszólalások megformálásában. A kísérlet résztvevőinek utólagos beszámolója alapján a játékkalkalmakon a karakterbe történő belemerüléstől eltérő típusú immerziókat (például a narratívába, a játékba, a közösségbe történő belemerülést) is tapasztaltak, ám a szóbeli kommunikációjukat nem láttuk alkalmasnak ezek azonosítására, így vizsgálatukra nem tértünk ki. Hasonló okokból vetettük el a résztvevők körében az immerzió mértékének vizsgálatát.

3. A KUTATÁS ELŐKÉSZÍTÉSE

A kutatás elsődleges célja az volt, hogy megvizsgálja, korábbi primer asztali szerepjátékos tapasztalattal nem rendelkező résztvevők játék közben kifejtett szóbeli kommunikációján keresztül elemezhető-e a játékosok karakterbe történő belemerülése, valamint hogy azonosíthatók-e olyan játékelemek, amelyek a játék többi összetevőjénél alkalmasabbak a karakterbe történő belemerülés kiváltására.

A kutatás céljából lefolytatott kísérlet négy szakaszból épült fel: 1) a kísérletben részt vevő hallgatók kiválasztásából, 2) a kísérletre kiválasztott hallgatók asztali szerepjátékokra történő felkészítéséből, 3) az asztaliszerepjáték-alkalmak lebonyolításából, 4) valamint az utolsó kísérleti alkalom után a játékosok tapasztalatainak rövid megbeszéléséből, a reflexióik meghallgatásából. A második, harmadik és negyedik kísérleti szakaszcsoport az utólagos elemzés érdekében hang- és képfelvétel rögzítettünk.

Az asztaliszerepjáték-alkalmakon a játékosok azonosulhatnak egy elképzelt karakterrel, és a játék során kisebb vagy nagyobb mértékben a viselkedésükkel is megformálhatják a választott karaktert. „Egyes csoportokban a játékosok »karakterben« maradhatnak az egész játék során: egész idő alatt úgy viselkednek és beszélnek, mint a karaktereik, néha még a hangjukat is megváltoztatják, akcentusokat vesznek fel, és jelmezeket viselnek. A legtöbb csoport keveri a »karakteren belüli« és a »karakteren kívüli« beszélgetést, zökkenőmentesen váltva egyik módból a másikba, vagy egész idő alatt »karakteren kívül« marad.”¹² A karakter megformálása, a szerepjátszás, a színészkedés egy, a játékosok mindennapi attitűdjétől eltérő viselkedési forma, melynek megvalósítását számos környezeti elem segítheti és nehezítheti. Az egyik legnagyobb akadályt minden bizonnyal az

idegenségérzet okozhatja; ennek csökkentése céljából a kísérlet megtervezésekor arra törekedtünk, hogy a résztvevők számára a kísérleti körülményekhez mérten egy minél otthonosabb környezetet teremtsünk.

Noha a kísérlet lebonyolítása előtt a kommunikáció- és médiatudomány szak hallgatóival folytatott informális beszélgetések alapján világossá vált, hogy egy olyan kísérlet is megvalósítható lenne, amelybe a hallgatók közül a több asztali szerepjátékos tapasztalattal rendelkezőket vonjuk be, végül amellett döntöttünk, hogy a kísérletet primer asztali szerepjátékos tapasztalattal nem rendelkező résztvevőkre tervezzük. A döntésünket arra a feltételezésre alapoztuk, hogy a rutinos játékosok számára a megszokottól eltérő mediális környezet – elsősorban a kamera, a mikrofon és a kutatói asszisztens állandó jelenléte – erősebben befolyásolná a mutatott játékot, a verbális és nonverbális kommunikációt, mint új játékosok esetében. A rutinos játékosok az asztali szerepjátékos tapasztalatát elsősorban egy elzárt, privát térhez kötik, amely – Johan Huizinga kifejezésével – egyfajta „varázskörként” funkcionál, így a játékot „a »közönséges élet«-től való »különözőség« tudata kíséri”.¹³ Ennek a privát térnek az átalakulása erősen befolyásolhatja a viselkedésüket, és a megszokottól jócskán eltérő játékos magatartást eredményezhet. „A szerepjátékok nyelve különbözik a hétköznapok nyelvétől, mert a szerepjátékban megképzett világok nem pusztán a mindennapi élet tükröződései vagy kiterjesztései – hanem fikciók. A szerepjáték lényege az arra való törekvésben rejlik, hogy valaki mások és/vagy más helyen és/vagy más időben legyen; ez gyakran szükségessé teszi egy, a mindennapitól nagyon eltérő világ szimulációját.”¹⁴ Feltételezésünk szerint az új játékosok számára a kísérletben teremtett mediális környezet hatása – bár semmiképpen sem elhanyagolható, de – kisebb, mint a rutinos játékosok esetében: a korábbi játékos tapasztalattal nem rendelkező résztvevők számára a kísérlet környezete válik ismerős, megszokott környezetté. Az utolsó játékalkalom után a résztvevőkkel folytatott beszélgetésben a többség arról a tapasztalatáról számolt be, hogy könnyen el tudott vonatkoztatni a technikai apparátus jelenlététől (például: „Többször is észrevettem, hogy kvázi velem szemben van a kamera, de nem volt zavaró egyáltalán” – ASZJK-12;¹⁵ „Engem igazából nem zavart egyáltalán a kamera” – ASZJK-14; „Én teljesen megfeledeztem az ilyen technikai apparátusokról, mind a mikrofon, mind a kamera nekem megszűnt létezni az első alkalom felétől. Egyetlen dolog volt, ami zavart, az [...], hogy néha így nyomkodni kellett őket, és az egy picit elterelte a figyelmet” – ASZJK-15).

Szintén a játékost a játéktól elidegenítő körülmények ellensúlyozása és az otthonosság érzetnek megteremtése érdekében döntöttünk úgy, hogy a kísérletbe kizárólag a Debreceni Egyetem Bölcsészettudományi Karának egyetlen szakáról és egyetlen évfolyamáról válogatunk résztvevőket. Ellenkező esetben – több hazai egyetem, több szak vagy több évfolyam hallgatóinak a bevonásával – fennállt volna annak a veszélye, hogy a játékosok idegenekkel szemben visszafogottabb, visszahúzódozóbb viselkedést mutatnak, mint ha ismerősökkel játszanának. Szintén az otthonosságérzet megteremtését célozva döntöttünk úgy, hogy a kísérletből kizárjuk az elsőéves hallgatókat: az egyetemi környezetben legalább egy évet eltöltött hallgatók esetében nagyobb eséllyel alakultak már baráti, ismerősi csoportosulások, mint a gólyák között. A kutatás megtervezésekor megfontolás tárgyává tettük, hogy a mesélést egy oktató vagy az egyetemhez semmilyen formában nem kötődő személy vállalja magára. Tudatában annak, hogy mind a két a megoldás elidegenítő erővel bírhat (az egyetemhez nem kötődő mesélő bevonása a személyes ismeretség hiánya miatt, az oktató bevonása pedig abból kifolyólag, hogy a hallgatók egy már megszokott, hatalmi szerepkörtől eltérően találkoznak egy általuk ismert személlyel), végül az oktató bevonása mellett döntöttünk. Feltételezésünk szerint a kísérletbe kiválasztott hallgatók otthonosabban érzik magukat egy olyan személy kalandjában, akit korábról már ismernek (még ha oktatóként is), mint egy számukra idegen személy meséjében. Az utolsó játékalkalmat követő kiscsoportos beszélgetések során a többség nem említette hátráltató tényezőként a mesélő személyt; a reakciókban kevésbé oktató mivolta, mint inkább az asztali szerepjáték területén szerzett jártassága került előtérbe (például: „Megnyugvást adott, hogy biztos kezekben van a játék vezetése. [...] Furcsának furcsa volt, de nagyon hamar hozzá tudtam szokni” – ASZJK-15; „Nekem igazából nem volt zavaró. [...] Egenrangú félként éreztem magam a játékon belül” – ASZJK-14; „Megbízható környezetben éreztem magam. Ha valamit nem tudok, nyugodtan kérdezhetek” – ASZJK-07; „Ő [a mesélő] saját magát is nagyon beleélte, és ezáltal mi is bele tudtuk magunkat” – ASZJK-03).

Bizonyos kényszerű elidegenítő körülményeken nem tudtunk módosítani. Ezek között kell elsőként megemlítenünk a helyszín kiválasztását. A kísérlet megtervezésekor felmerült, hogy azt egy külső, az egyetemtől független helyszínen valósítsuk meg, ezzel is fokozva a hallgatónak azt a benyomását, hogy nem egy kötött egyetemi kurzuson¹⁶ vesznek részt. Végül a kísérlet lebonyolításához szükséges technikai apparátus hozzáférhetősége ennek megvalósítását nem tette lehetővé. A kísérlet résztvevőivel lefolytatott utólagos kiértékelő beszélgetés során a többség a kísérleti helyszínt semlegesnek ítélte meg (például: „Nekem úgy semleges volt maga a helyszín, nem tudom elképzelni, mi lett volna jobb helyszín” – ASZJK-07; „Nekem igazából a helyszín semleges volt, [...] se nem tett hozzá, se nem vett el” – ASZJK-14; „Nem [...] olyan teremben voltunk, ahol eddig [...], úgyhogy nem volt ilyen, hogy órákat fűznék hozzá” – ASZJK-06).

Szintén a kényszerű elidegenítő körülmények között kell említenünk a koronavírus miatti megszorító intézkedéseket. A kísérletből nem zártuk ki azokat, akik 2021 őszén bármilyen okból kifolyólag nem rendelkeztek oltási igazolvánnyal, de a fertőzés esélyének minimalizálása érdekében számukra kötelezővé tettük az arcvédő plexi használatát a kísérlet során. A játékokról készült videofelvételek elemzése alapján megállapítható, hogy a játékosok szóbeli kommunikációját nem befolyásolta döntően az arcvédő plexi viselése (megszólalásaik jól érthetőségén nem rontott), az utolsó játékot követő visszajelzések alapján viszont elmondható, hogy a plexik több órán át tartó viselése bizonyos fokú kényelmetlenséggel járt, de a résztvevők egy elfogadható megoldásként értékelték (például: „Nekem nagyon jó volt ez az arcpajzs [...]. Százszor kényelmesebb is, mint a maszk” – ASZJK-03).

4. A KÍSÉRLET RÉSZTVEVŐINEK KIVÁLASZTÁSA ÉS FELKÉSZÍTÉSE

A fentieket figyelembe véve végül a kísérletre a 2021 őszén másodéves kommunikáció- és médiatudomány szakos alapképzésben részt vevő hallgatók évfolyamát választottuk.¹⁷ Elsőként egy tájékoztatót szerveztünk az évfolyam számára, ahol amellet, hogy informáltuk őket arról, mit vállalnak a kísérletben való részvétellel, felmértük azt is, hogy milyen a rutinos asztali szerepjátékosok és a primer asztali szerepjátékos tapasztalattal még nem rendelkezők aránya. A tájékoztató végén azoknak a hallgatónak a jelentkezését fogadtuk el a kísérletbe, akik korábban még nem szereztek tapasztalatot az asztali szerepjáték játszásában. Az így jelentkező tizenhét hallgató közül végül az ideális létszám kialakítása érdekében tizenötöt választottunk ki a kísérlethez.

Második lépésként 2021. szeptember 24-én egy négyórás tréninget tartottunk a kísérlet résztvevőinek. A tréning során megismertettük a résztvevőket a kísérlet ütemtervével, egy-egy kísérleti alkalom forgatókönyvével, az asztali szerepjáték mint ergodikus médiaszöveg sajátosságaival, a kísérlethez választott asztaliszerepjáték-szabályrendszer (Pathfinder RPG)¹⁸ legfontosabb részleteivel, a kísérlethez választott kalandmodul helyszínéül szolgáló világgal (Golarion / Osirion),¹⁹ a kalandmodul (Mummy's Mask – The Half-Dead City)²⁰ héttelével, a kísérlet során választható karakterekkel és a kaland kiinduló szituációjával. Az asztali szerepjáték műfajának megismertetését egy elméleti jellegű előadás után két rövid interaktív gyakorlattal is próbáltuk elmélyíteni. Az első során a kutatásvezető és a kutatói asszisztensek játszottak le egy szituációt az asztali szerepjáték alapvető működésének demonstrálása érdekében. A második gyakorlatban a kísérlet résztvevőinek nyílt lehetősége három csoportban a kutatói asszisztensek mint kalandmesterek vezetésével kipróbálni magukat az asztali szerepjáték műfajában. A rövid próbajátékokon a résztvevők olyan asztaliszerepjáték-mechanikákat ismerhettek meg, mint a cselekvések leírása, a játékmester narrációja, a karakterek képességeinek használata, kockadobások és azok eredményeinek hatása a kalandra stb. Ugyanakkor nem szerettük volna, hogy a próbajátékok – különösen az első, ahol a kísérlet résztvevői a kutatásvezetőt és a kutatói asszisztenseket figyelhették meg – erős mintául szolgáljanak a későbbiekben a kísérlet során, az időkereteiket ezért is terveztük viszonylag rövidre (10 percre az első, 20 percre a második próbajáték esetében).

A tréning adminisztrációs részeként felvettük a résztvevők alapadatait, csoportokba osztottuk a résztvevőket, akik ezt követően eldönthették, hogy melyik előre gyártott karakterrel vesznek részt a kalandban. A résztvevőket három ötfős kalandozócsapatba különítettük el. A csapatösszetételek kialakításához a kísérletben részt vevő hallgatók egyik előző féléves projektmunkáját vettük

alapul, törekedve arra, hogy azok a hallgatók kerüljenek egy csoportba, akik már más körülmények között is végeztek közös munkát, bízva abban, hogy ez a döntés az otthonosságérzet megteremtéséhez is hozzájárul. A csoportok kialakításakor a lehetőségekhez mérten igyekeztünk arra is tekintettel lenni, hogy nemi összetétel és az asztali szerepjáték műfajáról szerzett előzetes tudás alapján is hasonló csapatok alakuljanak. Végül a három csoport összetétele a következőképpen alakult:

1. csoport: 3 nő, 2 férfi, az asztali szerepjáték műfajáról előzetes tudással rendelkezők száma: 1
2. csoport: 3 nő, 2 férfi, az asztali szerepjáték műfajáról előzetes tudással rendelkezők száma: 2
3. csoport: 4 nő, 1 férfi, az asztali szerepjáték műfajáról előzetes tudással rendelkezők száma: 1

5. A KÍSÉRLET LEBONYOLÍTÁSA

Mint az az alábbiakból hamarosan kiderül, az ebben a pontban leírt előkészítő műveletek egy része időrendben megelőzi a kísérlet résztvevőinek tájékoztatását, kiválasztását és felkészítését, mégis itt érdemes tárgyalni őket, mert ezek a döntések már szorosabban a kísérlet megvalósításához tartoznak.

A kísérleti alkalmakra 2021 október 8. és 2021 december 10. között került sort nyolc pénteki (október 8., 15., 22., 29., november 19., 26., december 3., 10.) és egy szombati (november 20.) napon. A kísérlet során a három ötfős kísérleti csoport csapatonként három alkalommal játszott asztali szerepjátékot. A kísérleti alkalmakat igyekeztünk a kísérleti időszakban időarányosan beosztani: ideális esetben az első kísérleti alkalommal, október 8-án az első kísérleti csoport játszott volna, a következő héten a második, az azt követő héten a harmadik, majd egy hét múlva megint az első, és így tovább. Tehát egy csoport két játéka között három hét telt volna el. A tanév rendje és a hallgatók egyéni körülményei azonban ezt az ütemezést nem tették lehetővé, így az ideális időrendhez képest történtek változtatások a kísérlet során: 1. csoport játéka: október 8., október 29., november 26.; 2. csoport játéka: október 15., november 20., december 3.; 3. csoport játéka: október 22., november 19., december 10.

Szem előtt tartva, hogy az asztali szerepjáték mint médiaszöveg megvalósulásában mindig egyszeri és megismételhetetlen (ugyanazt a kalandmodult nem lehet kétszer ugyanúgy lejátszani), valamint hogy a kísérletben részt vevő csoportok és csoporttagok alacsony száma nem teszi lehetővé, hogy a csoportok játéka közti hasonlóságokból messzemenő következtetéseket vonjunk le a karakterbe történő belemerülés működéséről, a kísérletet állandó és hasonló tényezők beépítésével terveztük és valósítottuk meg. A célkitűzésünk az volt, hogy a karakterbe történő belemerülés vonatkozásában mintázatokat figyeljünk meg, melyek egy későbbi, több résztvevővel megvalósított kísérlet kiindulópontjaiul szolgálhatnak. Ennek érdekében a három csoport körülményei a kísérlet során sok szempontból megegyeztek. A játékosok csapatonként ugyanazt az öt karaktert (ember harcos, fél-ork vándor, elf varázsló, fél-elf tolvaj, törp pap) testesíthették meg: az előre gyártott karakterek elsődleges tulajdonságai, szakértelmei, hősi képességei, felszerelése, jellemei minden csapatnál ugyanazok voltak, a karakterek nemét, nevét és külső megjelenését viszont a játékosok választhatták meg.

A játékosok ugyanabban az előre gyártott kalandban vettek részt. A kaland háttértörténete és kiindulópontja megegyezett (egy baráti társaság a meggazdagodás reményében Wati városába látogat, ahol feltárási helyek sorsolásán vesznek részt), és a kaland is tartalmazott olyan mérföldkövet, amelyek gyakorlatilag elkerülhetetlenek voltak a játékosok számára (például találkozás Rémusszal, a rejtélyes kincsestérkép-áruval; megérkezés Akhentepi Mauzóleumához; kísértetlátás a csapdával felszerelt folyosón). Ezek mellett viszont, mivel „az asztali szerepjáték során számos olyan pont van, ahol a játékosoknak döntést kell hozniuk, amely befolyásolja, hogy mi történik a karakterekkel a továbbiakban”,²¹ a három csoport játéka más és más narratívákat, végigjátszásokat eredményezett.

A három csoport kalandjai során minden alkalommal a kutatásvezető mint kalandmester mesélte a kalandot. Rajta és a játékosokon kívül a kísérleti helyiségben egyetlen kutatói asszisztens volt jelen, aki a technikai apparátus működését és az időkeretek betartását felügyelte. A játék során minden alkalommal ugyanaz a technikai apparátus állt rendelkezésre, a felvételeket mindig

ugyanabból a szögből rögzítettük, a kaland interaktív felületét mindig ugyanarra a falfelületre vetítettük ki.

A kutatás megtervezésekor komoly kihívást jelentett a megfelelő asztali szerepjátékos szabályrendszer kiválasztása. Egyfelől mindenképpen olyan szabályrendszert szerettünk volna választani, amely biztosítja a komplex játékelményt a résztvevők számára, másfelől a szabályrendszer elsajátítására számántható időt behatárolta, hogy a résztvevők a kísérletben egy szabadon választható egyetemi kurzus keretében vettek részt. Utóbbi tényezőnek erősen pozitív hatásai is felfedezhetők, a szabályok elsajátításának motivációját viszont semmiképp sem növelte, hogy a résztvevőknek tervezetten egy megszabott időintervallumon belül kellett a megszerzett tudást hasznosítaniuk. (Bár elméletben semmi nem zárta ki, hogy a kísérlet résztvevői a kísérlet után is foglalkozzanak asztali szerepjátszással, az utolsó játék utáni visszajelzésekéből az derült ki, hogy ezt a tevékenységet a kísérlet lezárultát követően nem folytatták.) Végül a játékok során a 2009-ben megjelent *Pathfinder Roleplaying Game* szabályrendszer egyszerűsített változatát használtuk, mely utólag nem bizonyult megfelelő választásnak: összetettsége miatt a résztvevők közül – ahogy arra a kísérő beszélgetésben is reagáltak – többen a kísérlet utolsó alkalmáig sem mutattak kellő magabiztosságot a szabályok ismeretében; a szabályok magyarázata a játékidő egy jelentős részét tette ki (például: „Annyiféle képesség, módosító, meg ilyesmi van, hogy még a harmadik alkalomra is nehéz volt mindig kikeresgetni” – ASZJK-13; „Elég komplex volt [...] a szabályrendszer, és ennyi alkalom alatt nem lehet [...] tökéletesen átlátni az egészet” – ASZJK-11).

A kísérleti alkalmak ugyanazon forgatókönyv alapján zajlottak. A résztvevők 10:00-kor kezdték a játékot, 50 percenként 10 perc szünetet tartottak, 13:00-tól egy félórás ebédszünetre került sor, a játékot 15:30 magasságában fejezték be. A szigorú időbeosztás betartásától egyedül azokban az esetekben tekintettünk el, amikor valamely szünet egy játékbeli küzdelmet szakított volna félbe. Előzetesen úgy ítéltük meg, hogy ezekben az esetekben a küzdelem megszakítása nagyfokú kizökkentő erővel bírna – melyet később a játékosok utólagos reflexiói is megerősítettek. Kétségtelenül a kísérlet során alkalmazott időbeosztás idegen az asztali szerepjátszás világától – ahol leggyakrabban a hosszabb játékok alatt a játékosok maguk osztják be a játékban és a játékon kívül töltött időt –, a részvételi arányok és a csapat egységessége érdekében mégis ezt a megoldást találtuk a legmegfelelőbbnek. Fontos azonban megjegyezni, hogy a szüneteket több résztvevő is mint az immerzív élményt akadályozó tényezőt említette az utolsó kísérleti alkalmat követő kiértékelő beszélgetésben (például: „értelemszerűen a szünetben nem volt meg ez a beleélés dolog” – ASZJK-12; „meg ugye a szünet is ott volt, az is kizökkentett” – ASZJK-15).

6. KISÉRŐ BESZÉLGETÉSEK

Az utolsó játékkalimat követő héten, 2021. december 15-én a három kísérleti csoporttal két kutatói asszisztens és a kutatásvezető moderálásával külön-külön és nagycsoportosan is sor került egy kiértékelő beszélgetésre. A beszélgetés fő témája a résztvevők immerzív tapasztalata volt: a játékosok visszajelzéseinek elemzése nem a különböző immerziótípusok vagy egy adott immerziótípus kiváltására alkalmas játékoszervező azonosítását célozta meg, hanem egyfelől annak feltérképezését, hogy releváns-e a kísérlet és egyes játékoszervezők kapcsán bármiféle immerzió vizsgálata, másfelől annak felmérését, hogy a kísérlet előkészítésekor az otthonosságérzet növelése érdekében hozott döntések megfelelőek voltak-e.

A beszélgetés résztvevői különböző fokú immerzív élményről számoltak be, többen ehhez a tapasztalathoz konkrét játékepipódokat is fel tudtak idézni,²² és utaltak arra, hogy az átélt élmények a karakterbe történő belemerüléssel rokoníthatók.²³ A játékoszervezők immerziót segítő vagy hátráltató megítélésével kapcsolatban vegyes visszajelzések érkeztek, de ezek alapján is elmondható, hogy a vizsgált játékoszervezők vonatkozásában bizonyos kísérleti résztvevők esetében releváns az immerzív élmény elemzése. A játékoszervezők eltérő megítélésére jó például szolgálnak a játék során vizuálisan megjelenített térképek, szereplő- és szörnyábrázolások. Míg egyes résztvevők ezeknek nagy jelentőséget tulajdonítottak az immerzív élmény megteremtésében, mások inkább a kizökkentő hatásokról számoltak be. „Nekem szerintem ez volt a legnagyobb segítség” – ASZJK-14; „Könnyebb volt elképzelni például a fabábukat, csatát, ilyesmi” – ASZJK-07; „Talán ez volt az egyik dolog, ami a kizök-

kentésbe beleesett, mert ezt játékosként figyeltem, mármint kívülről” – ASZJK-12; „Picit olyan kizökentő volt számomra is, [...] úgy érzem, hogy logikai bukfencként is felfogható, mert én olyan dolgokat tudtam meg arról az ábráról, amit a karakterem sose tudhatott volna” – ASZJK-15.

7. AZ ASZTALISZEREJÁTÉK-RÉSZTVEVŐK MEGSZÓLALÁSTÍPUSAI

A 2021 őszen lefolytatott kísérlet 2327 percnyi videofelvételéből szöveges átíratot készítettünk, melyben színkódokkal jelöltük a kutatás során azonosított nyolc megszólalástípust. Az átírás és a színkódolás egy későbbi kvantitatív és kvalitatív elemzést készített elő. A játékosok megszólalásainak számszerűsítése segíthet annak megítélésében, hogy új asztaliszerepjáték-résztevők szóbeli kommunikációjában milyen arányban vannak jelen különböző megszólalástípusok, valamint hogy ezek az arányok a résztvevők játékban szerzett tapasztalatainak növekedésével változnak-e (például a játékkalkalmak előrehaladtával csökken-e a játékszabályok megbeszélését célzó megszólalások aránya). A kvalitatív elemzés fókuszában a karakterbe történő belemerüléssel összefüggést mutató karakterben történő megszólalások álltak, melyek kontextusának elemzése segíthet a karakterbe történő belemerülést kiváltó, fokozó játékösszetevek azonosításában.

A kutatás során a résztvevők nyolc különböző megszólalástípusát azonosítottuk:

1) Karakterben történő megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeket a játékosok *egyértelműen* a karakterüket megszemélyesítve, vagy a kalandmester *egyértelműen* egy nem-játékos-karaktert megformálva végez. Az egyértelműsítést segítheti egy referencia a kaland világra vagy a beszédhelyzetre. (Például: KM: „Jó reggelt, ti vagytok az elsők. Ki korán kel, aranyat lel, nem igaz?” ASZJK-15: „Úgy van, komám!” KM: „Aztán nehogy valami ghoulokba ütközzetek.” ASZJK-15: „Mikbe?”)

2) Cselekvésleíró megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyek megvalósult vagy megvalósítani kívánt cselekvést vagy történést írnak le. (Például: ASZJK-15: „Telibe a tükör közepébe, [...] arra a helyre lövök egyet.” KM: „Kihúzd a hosszúíjadat.” SZ: „Lövök egyet” KM: „Mecélszod, és ellövöd.”)

3) Állapotleíró megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyek egy fizikai vagy mentális állapotot írnak le. (Például: KM: „Egy kupolaszerű épületet kell elképzelni, ami mindenféle márványokkal van kirakva, zöldes, fehéres, kicsit ilyen tejszínű.”)

4) Játéktechnikára vonatkozó megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyek játékszabályokra, karakterek képességeire vonatkoznak. (Például: ASZJK-12: „Annyi, hogy nekem van észlelésem” KM: „Igen, az észlelés az egy olyan képesség, ami mindenkinek van, tehát hogy azt bárkivel lehet dobni, illetve bárki tud észlelni.”)

5) Játékos megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeket egyértelműen nem egy karaktert megszemélyesítve tesznek, nem játékbeli cselekvést vagy történést írnak le, és nem a játéktechnikára vonatkoznak. A legtisztább megvalósulása a két játékos vagy egy játékos és a kalandmester közötti információcsere. Ide soroljuk azokat a megszólalásokat is, amelyek egy cselekvés vagy történés lehetőségére, tervezésére – de nem a megvalósulására, kivitelezésére! – vonatkoznak. (Például: ASZJK-14: „Nekem most még az jutott eszembe, hogy ilyen gazdagokról van szó, lehet, hogy érdekli őket az ilyen örök életről valami, arról nem tudnék beszélni esetleg?” KM: „Tehát az a feltételezés, hogy valami ilyen ősi titkok vagy okkult tudomány az érdekelheti őket. Nem tudod, nem ismered ennyire a család történetét.”)

6) Játéksituáción kívüli megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyek látványosan a játéksituáción kívüli történésre, információra vonatkoznak. (Például: KM: „Egy játékon belüli és egy játékon kívüli rész. A játékon kívüli: bocsnat 'ASZJK-15', meg kell hogy kérjem, hogy tedd el a mobilodat.”)

7) Átmenet a játékos megszólalás és a karakterben történő megszólalás között: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeknél nem dönthető el egyértelműen, hogy a játékos megszólalás vagy a karakterben történő megszólalás kategóriájába tartoznak. Leggyakrabban akkor fordul elő, ha játékosok beszélgetnek egymással, de nem tesznek egyértelmű utalást sem a kaland, sem a játékosok világára. (Például: ASZJK-07: „Esetleg majd később visszatérünk oda, de szerintem most menjünk tovább a mi célunk fele.” ASZJK-15: „Szerintem is. Megbeszéltük, hogy...” ASZJK-07: „Egyenesen.” ASZJK-15: „Céltudatosan, igen.”)

8) Átmenet a cselekvésleíró megszólalás és a karakterben történő megszólalás között: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeknél nem dönthető el egyértelműen, hogy a karakterek cselekvését írják le, vagy egy karaktert megformálva tesznek egy megállapítást. (Például: ASZJK-12: „Rendben, akkor gyertek!” ASZJK-07: „Akkor megyünk.” ASZJK-07 válasza azért esik az átmeneti kategóriába, mert nem egyértelmű, hogy a társának válaszol-e, vagy a cselekvését írja le.)

8. ÖSSZEZÉS

Az asztali szerepjáték során a résztvevők bármilyen típusú belemerülésének feltétele egy biztonságos, otthonos környezet megteremtése. A 2021 őszi Debreceni Egyetemen lefolytatott asztaliszerepjáték-kísérletben számos megoldás célozta a játékosok immerzív élményét támogató környezet kialakítását. Utólag ezek közül kettő bizonyult kevésbé hatékonyak: az alkalmazott asztaliszerepjáték-szabályrendszer és az időkeretek megválasztása. Előbbinél a komplexitás, utóbbinál a szünetek gyakorisága vált a belemerülést hátráltató tényezővé. Az ideális időkeretekre vonatkozóan a kísérlet résztvevői a kiértékelő beszélgetésben konkrét javaslatot is megfogalmaztak: „Inkább játszottam volna két óra hosszat egyhuzamba, és utána tartunk mondjuk félóra szünetet” – ASZJK-09. Az időkereteken és az alkalmazott asztaliszerepjáték-szabályrendszeren felül a kísérlet kialakításának más megoldásainál is felmerültek alternatívák (egyetemi helyszín / külső helyszín; ismert oktató-mesélő / ismeretlen külsős mesélő), ám ezek kapcsán a kísérlet résztvevői a játékokat követő beszélgetésben nem fogalmaztak meg kritikákat.

Az asztaliszerepjáték-kísérlet során készült videofelvételek és az ezek feldolgozásához kidolgozott módszer egy kvantitatív és kvalitatív elemzést készített elő. Az elemzés segíthet annak megértésében, hogy korábbi primer asztali szerepjátékos tapasztalattal nem rendelkező játékosokat mely játékoszettek ösztönzik a karakterbe történő belemerülésbe, és e belemerülés több egymást követő játékkalomban során miképp változik. A résztvevők karakterben történő megszólalásainak kontextusát vizsgálva azonosíthatók a karakterbe történő belemerülést fokozó játékelemek. Jóllehet a kísérlet során jelentős mennyiségű felvétel készült a játékkalomból, a résztvevők alacsony száma miatt az elemzés eredményei semmiképpen sem tekinthetők reprezentatívnak, de segíthetnek mintázatok leírásában, melyek ellenőrzésére egy későbbi, nagyobb létszámú kísérlet szolgálhat.

JEGYZETEK

¹ ZAGAL, P. José – DETERDING, Sebastian, *Definitions of „Role Playing Games”* = Uők (szerk.), *Role-Playing Game Studies*, Routledge, New York–London, 2018, 31.

² DORMANS, Joris, *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*, *Game Studies*, 2006/1 (letöltés helye: <https://gamestudies.org/06010601/articles/dormans>, letöltés dátuma: 2023.07.03.).

³ Lásd például: de los ANGELES, Gabriel, *Scaffolding Role-Playing: An Analysis of Interactions with Non Role-players of All Ages*, *International Journal of Role-Playing*, 2016/1. Gabriel de los Angeles a kutatását élő szerepjátékok vizsgálatára alapozta. A kutatás során kézi és rögzített kamerákkal dokumentálták a játékot, később ezek a felvételek szolgálták az elemzések alapját.

⁴ Az immerzió témakörének kiterjedt szakirodalmában különböző tudományterületeken eltérő terminusok terjedtek el a jelenség leírására (*engagement, involvement, engrossment* stb.). Ezek összefoglalásához – a különböző elméleti megközelítések előnyeinek és hátrányainak részletezésével – lásd: BOWMAN, Sarah Lynne,

Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games = ZAGAL–DETERDING, *i. m.*, New York–London, 2018, 379–394. Írásomnak nem célja az immerzió fogalomhasználata körül kialakult diskurzusban állást foglalni. Elemzésemben az immerzió és belemerülés fogalmakat szinonim jelentésben használok a gyakori szóismétlés elkerülése érdekében.

⁵ Lásd például POHJOLA, Mike, „*The Manifesto of the Turku School*” = GADE, Morten – THORUP, Line – SANDER, Mikkel (szerk.), *As Larp Grows Up*, Projektgruppen KP03, Fredriksberg, 2003, 34–39., idézi: BOWMAN, *i. m.*, 388. A téma kapcsán Gary Alan Fine így fogalmaz: „Hogy a játék mint esztétikai tapasztalat megvalósuljon, a játékosoknak szándékosan hátra kell hagyniuk a természetes énjüket, és fel kell venniük egy kitaláltat.” FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago–London, 1983, 4.

⁶ CAIRNS, Paul – BROWN, Emily, „*A Grounded Investigation of Game Immersion*” = *Proceedings for CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York, 2004, 1297–1300., idézi: BOWMAN, *i. m.*, 383.

⁷ TURKINGTON, Moyra, „*Getting in the Cockpit*”, *Sin Aesthetics*, 2006. november 17., idézi: BOWMAN, *i. m.*, 389.

⁸ Carl THERRIEN, *Immersion* = WOLF, Mark J. P – PERRON, Bernard (szerk.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York–London, 2014, 451–458.

⁹ Lásd bővebben: CALLEJA, Gordon, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge, 2011.

¹⁰ BOWMAN, *i. m.*, 382–390.

¹¹ A kutatásban azonosított megszólalástípusokról lásd e tanulmány hetedik alpontját.

¹² DORMANS, *i. m.*

¹³ HUIZINGA, Johan, *A játékkfogalom meghatározása; nyelvbeli játék-kifejezések* = Uő, *Homo ludens. Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására*, Athenaeum, Budapest, 1944, 37.

¹⁴ ILIEVA, Angelina, *Cultural Languages of Role-Playing*, *International Journal of Role-Playing*, 2012/1, 28.

¹⁵ A kísérlet résztvevőinek anonimizálása érdekében a játékosokat egy egyedi azonosítóval láttuk el, mely az ASZJK-‘sorszám’ mintát követi.

¹⁶ A kísérlet résztvevői egy szabadon választható egyetemi kurzust teljesítettek, mely körülmény – kötelezettségről lévén szó – nehezíthette a játékba való bármilyen típusú belemerülést, de segített a hiányzások számának minimalizálásában, a lemorzsolódás megelőzésében. Ezt bizonyítja, hogy a kilenc játékról összesen két alkalommal maradt távol egy-egy résztvevő.

¹⁷ Bár elméleti szinten egy egyetemi évfolyam összetételénél semmi sem zárja ki, hogy életkorukat tekintve – akár radikálisan – eltérő hallgatók járjanak egy évfolyamra, a kísérletben kizárólag a kísérlet idejekor 18 és 20 év közötti fiatalok vettek részt.

¹⁸ BULMANH, Jason – COOK, Monte, *Pathfinder Roleplaying Game*, Paizo Publishing, Redmond, 2009.

¹⁹ JACOBS, James, *The Inner Sea World Guide*, Paizo Publishing, Redmond, 2011.

²⁰ FRASIER, Crystal – GROVES, Jim – MCCARDELL, Will – MCCARTHY, Michael – SCOTT, Amber E., *Mummy’s Mask – The Half-Dead City*, Paizo Publishing, Redmond, 2014.

²¹ WEINER, Susan, *Case Studies as Tabletop RPGs*, *International Journal of Role Playing*, 2018/1, 21.

²² Például: „Nekem szerintem egyértelműen az volt [a legimmerzívebb pillanat], amikor megijedtem [...]. Anynyira akartam figyelni, koncentrálni, hogy teljesen belefeledkeztem, és tényleg megijedtem nagyon, úgyhogy szerintem nekem az volt az a pillanat, amikor úgy nagyon beleéltem magamat” – ASZJK-14; „Az volt sokkal immerzívebb, amikor a városban voltunk, tehát amikor beszédalapú szituációk voltak, és beszélgettünk [...]. Ott tényleg elfeledkeztem mindenről” – ASZJK-09.

²³ Például: „az egész játéknak egy ilyen 60%-ában, el tudom mondani, hogy beleéltem magamat a karakterembe” – ASZJK-15.