



NAGY ORSOLYA (1996) Debrecen

## NAGY ORSOLYA

# A cosplay és az asztali szerepjáték transzmediális kapcsolata a *The Wayward Wanderers* kaland sorozatban

Jelen írás a cosplay és az asztali szerepjáték transzmediális kapcsolatát mutatja be egy konkrét esettanulmány – a Somewhere Bound online asztali szerepjátékos csapat *The Wayward Wanderers* című kaland sorozatának elemzése – segítségével. A kutatás célja egyrészt a média- és kultúratudomány terepén is kutató asztali szerepjáték jelensége felől rámutatni a közösségi médiában zajló cosplayeres történetalkotás létjogosultságára, valamint annak transzmediális vetületeire. Másrészt az asztali szerepjáték által kínált változatos kapcsolódási pontok körbejárását is kitérzi maga elé. Mindehhez először is szükséges tisztázni az asztali szerepjáték fogalmát, majd az elemzés tárgyául választott, cosplayerek által alapított szerepjátékos-csapat bemutatására is sor kerül. Az elemzés során központi kérdés, hogyan egészül ki – vagy módosul – a *The Wayward Wanderers* kaland sorozat narratívája a játékosok különböző közösségimédia-felületein – konkrétan a TikTok profiljaikon – közzétett karakterábrázolásai, cosplayeres történetalkotási stratégiáik révén. A kutatói kérdés körbejárását tartalom- és profilelemző módszerekkel kiviteleztem: részletesen megvizsgáltam, hogy a játékosok/cosplayerek egyéni szinten, számszerűen mennyi cosplayeres tartalmat hoztak létre a szerepjátékos kampányban eljátszott karaktereikkel, milyen időszakban került sor a tartalmak publikálására, milyen különböző módszerekkel jöttek létre a tartalmak (egyéni vagy csoportos videók; fanartok; szöveges posztok stb.), és milyen viszonyban állnak azok a kanonizált szerepjátékos narratívával.<sup>1</sup>

### 1. AZ ASZTALI SZEREJJÁTÉK FOGALMA ÉS A SOMEWHERE BOUND CSAPATA

A szerepjáték (angolul: *role-playing game*, röviden RPG) egy meglehetősen terhelte, komplex fogalom, amely rengeteg asszociációs lehetőséget rejt magában. A definíciója folyamatosan alakult és formálódott az akadémiai körökben az elmúlt évtizedekben: többek közt olyan híres kutatók is foglalkoztak a jelenséggel, mint Gary Alan Fine szociológus<sup>2</sup> és Jesper Juul ludológus.<sup>3</sup> Ahogy arra José P. Zagal és Sebastian Deterding is rámutat, „a szerepjáték többféle médiumra reflektál: léteznek asztali szerepjátékok (angolul: *tabletop role-playing game*, röviden TRPG), számítógépes szerepjátékok (angolul: *computer role playing game*, röviden CRPG), nagyon sok szereplős online szerepjátékok (angolul: *massively multiplayer online role-playing game*, röviden MMORPG), élő szereplős szerepjátékok (angolul: *live action role-playing game*, röviden LARP) és még sok más formája a szerepjátékszásnak”.<sup>4</sup> Noha a szerzőpáros a szerepjáték különféle változatait az őket közvetítő médiumok felől ragadja meg, amennyiben a szerepjátékot zsánerként határozzuk meg, a felsorolt gyakorlatok akár alműfajként is kategorizálhatók. Bár rengeteg fajtája és médiuma létezik a szerepjátékszásnak, a jelenség ugyanarra az egyszerű alapelvekre épül: „a szerepjáték lehetővé teszi, hogy a játékos egy fikatív karakter szerepét húzza magára, és bizonyos fokú szabadsággal operáljon egy képzeletbeli környezetben”.<sup>5</sup> Mivel a szerepjátékszás magától értetődően szinte minden esetben generál valamiféle történetet, így narratív megközelítésből úgy is fogalmazhatunk, hogy a játékos nem passzív befogadója a történetnek, hanem aktív szerepet játszik annak alakításában egy konkrét szereplő irányításával és eljátszásával.<sup>6</sup>

Asztali szerepjátéknak (angolul: *tabletop role-playing game*, röviden TRPG) nevezzük azt a szerepjátékos műfajt/médiumot, amikor is – nevéből adódóan – a játékosok egy asztalt körül ülve bonyolódnak szerepjátékba – hasonlóképp, mint a társasjátékok vagy táblajátékok esetében. William J. White és társai a TRPG-eket tekintik minden RPG-forma közös ősének.<sup>7</sup> A játékosok létrehozhatnak

egy-egy karaktert, akiket egyénileg irányítanak a játék során egy adott fiktív világban,<sup>8</sup> amelynek alapjait és szabályait vagy egy, az adott játék gyártója által létrehozott minta biztosítja, vagy pedig maga a játékmester (angolul: *game master*, röviden GM) tervezi meg. Az asztali szerepjátékra papír alapú szerepjátékként is szokás hivatkozni, mivel a játékosok a karakterek szempontjából kulcsfontosságú információkat (például életerő, különleges képességek, felszerelés stb.) egy karakterlapon vezetik. Mivel a karakterek képességei általában számszerűsített értékkel bírnak (például sebzés, védekezés, mágia szintje stb.), és mivel a kalandot közvetlenül befolyásoló, különböző cselekvések elindítása és kivitelezése dobókockavetéssel történik, a játék során olykor komoly számításokra, összevetésekre van szükség, amikhez elengedhetetlen a karakterlap használata.

Az újmédia korában természetesen az asztali szerepjáték is átalakult: sok esetben az online tér avanszál a TRPG etimológiája alapját képező „asztallá”, a közvetítő médiummá. Érdekes felvetni annak a lehetőségét is, hogy átalakulás helyett valójában már egy új szerepjátékos forma vagy alműfaj születéséről beszélhetünk, tekintve, hogy a főntebb is idézett José P. Zagal és Sebastian Deterding a prototipikus asztali szerepjátékos jellemzői közt az első helyen említik a résztvevők azonos tér- és időbeli jelenlétét.<sup>9</sup> Napjainkra számos olyan internetes platform (honlap, applikáció)<sup>10</sup> jött létre, amelyek funkciójukat tekintve az asztali szerepjáték eszközeinek virtuális kiterjesztéséért, fejlesztéséért és bővítéséért felelnek: ezek az online platformok az azonnali kép- és hangközvetítés mellett rendelkezhetnek kockavető és térképkészítő programokkal, virtuális szabálykönyvvel és karakterlapokkal, háttérzene- és hangeffektus-kínálattal, tehát a jelenléti szerepjáték komplex rendszerét adaptálják az online térbe – ezáltal olyan játékosoknak is lehetőséget biztosítva a közös játékra, akik különböző fizikai térben tartózkodnak. A virtuális tér olykor a rögzítés és/vagy az azonnali megosztás funkcióját is ellátja, így az adott játékalkalom akár bárki számára elérhetővé válhat élő adás (angolul: *livestream*, röviden *live* vagy *stream*) formájában, avagy visszanezhetővé rögzített felvétellé. Fontos említést tenni azonban a felhasználói autonómiáról is. Sok esetben előfordul ugyanis, hogy az említett felületek épp a komplexitásuk miatt válnak idegenné vagy bonyolulttá egy-egy online szerepjátékos-csapat számára, így a játékosok inkább olyan virtuális teret választanak a játék helyszínéül, amely csak az azonnali kép- és hangközvetítést teszi lehetővé – tehát funkcióját tekintve nem a szerepjáték kiterjesztése céljából jött létre –, minden másról a játékosok gondoskodnak: a szabálykönyv, a karakterlapok és a dobókockák egyénileg, hagyományos fizikai hordozók szintjén kerülnek használatra.

A tanulmányban tárgyalt szerepjátékos-csoport, a Somewhere Bound tagjai is hasonló technikát alkalmaznak a játékalkalmak során: a társaság az online térben játszik, szerepjáték-specifikus platformok helyett pedig a Twitch<sup>11</sup> *live streaming* felületet használják az adott játékalkalmak élő adásban való közvetítésére, míg az élő adás rögzített felvételét a YouTube-csatornájukon<sup>12</sup> osztják meg a nézőikkel. Mivel a Twitch felületén csupán korlátozottan, bizonyos ideig<sup>13</sup> érhető el az élő adások videoanyaga, ezért az elemzés a YouTube-ra feltöltött tartalmakat veszi alapul. A felvételek közti egyetlen különbség az élő adásra érkezett kommentek megjelenítése: míg a Twitchen visszanezett streamek a chatfülön megjelenő nézői hozzászólásokat is visszajátsszák, addig a YouTube-felvételen nem érhető el ezek a közönségreakciók.

A Somewhere Bound egy tizenegy főből álló nemzetközi asztali szerepjátékos társaság, akik 2020 novemberében kezdték meg a játékaik hivatalos közvetítését a Twitch-csatornájukon, majd később – a live-ok időpontjához képest néhány napos csúszással – az élő adások anyaga a YouTube-ra is felkerült. A csapat a *Dungeons & Dragons*<sup>14</sup> (röviden *D&D*) (TSR, 1974; WotC, 1997) játékmechanikája és szabályai szerint játszik, a játékmester által megálmodott fiktív világban.<sup>15</sup> Jelen értekezés a társaság legelső kampányának,<sup>16</sup> a *The Wayward Wanderers* (röviden: *TWW*) címet viselő kalandsorozatnak az első epizódját, az *A Sea Of Trouble*-t,<sup>17</sup> valamint az epizódhoz és a kampány prologusához kapcsolódó cosplays tartalmakat elemzi.

Az asztali szerepjátékok esetében kampány alatt egy olyan kalandsorozatot értünk, amely egy fiktív világban játszódik, állandó vagy visszatérő karakterekkel. A karakterek lehetnek aktív, a játékosok által létrehozott és irányított karakterek (angolul *player character*, röviden PC), vagy pedig a játékmester által eljátszott, a kaland szempontjából hosszú távon kevésbé jelentős nem-játékos karakterek (angolul *non-player character*, röviden NPC). A kampányok cselekménye több játékalkalmon keresztül bontakozik ki, tehát a végigjátszás jelentős mértékű időt vesz igénybe.

A TWW-kampány 2020 novemberében debütált, jelenleg huszonnégy epizódot számol. Noha a kaland még nem befejezett, a csapat 2022 júniusa óta nem közvetített, így fogalmazhatunk úgy, hogy a kampány jelenleg hiátuson van. A legaktívabb időszaknak a 2020/21-es év tekinthető: a huszonnégy epizódból tizenkilenc ebben az intervallumban játszódtott, és átlagosan minden hónapban legalább egy játékkalomra sor került – ez utóbbi a szerepjátékos-csapat közösségimédia-felületein közzétett ütemterveiből is kirajzolódik.<sup>18</sup> A TWW-kampány hat résztvevőt számlál a játékmesterrel együtt. Mivel az epizódok során a játékosok kameraképe alatt egyaránt fel van tüntetve a játékos beceneve, a közösségi médiában tartalomgyártóként használt felhasználóneve, a kampányban irányított karakter neve és osztálybesorolása (*class*), így a fejezetben is ezen változók alapján azonosítom a kampány tagjait:

- Hulda (@ahobbitstale), játékmester
- Kai (@vampirethembo), Valakas, bárd
- Blue (@leftmybabyblue), Coraline, bárd
- Stevie (@stevie.bones), Cadaver, zsvány<sup>19</sup>
- Rhi (@rhilentless), Gwendolyne, paladin
- Vain (@vain.virgo), Saint, vérvadász

Az elemzés szempontjából rendkívül fontos megjegyezni, hogy a kampány első, hivatalosan közvetített epizódját megelőzte néhány privát játékkalom, amelyek során a társaság asztali szerepjátékkal újonnan ismerkedő tagjai elsajátították a *D&D* játékszabályait, kidolgozták a karaktereiket, beszerelték a szükséges felszerelést (dobókockák, a későbbi közvetítést elősegítő technikai megoldások stb.), valamint – cosplayes tartalomgyártók lévén – a megalkotott karakterek cosplayes megvalósításához szükséges kiegészítőket is. Így tehát az első játékkalom során kiépített világ és narratíva rejtve maradt a nézőközönség előtt, éppen ezért az első epizód közvetítése során szükség volt egy olyan megoldásra, amely összegyűjti a hiányzó információkat, hogy a játékosokon túl a közönség is értelmezni tudja az adott játékkalom cselekményét, a kiépült világ szabályait, valamint a karakterek egymáshoz való viszonyát. Ez a megoldás egy írott szöveg alapú prologusban született meg, amely az első epizód elején összefoglalja a csapat korábbi kalandjait.

Mivel a kampányban részt vevő játékosok – és a játékmester is – elsősorban cosplayes tartalomgyártók, nem pedig professzionális szerepjátékosok, magától értetődő volt, hogy az egyéni, cosplay fókuszú social media felületeiken (TikTok, Instagram) is feltűnnek majd a karakterek. Ám mivel a debütáló epizódot megelőzte a privát karakter- és világtervezés, valamint a jelmezkészítés is, így mire 2020 novemberében nyilvánosság elé került a *The Wayward Wanderers* első – de valószínűleg sokadik – epizódja, addigra a karakterek cosplayes bemutatása már megtörtént az említett tartalmegosztó felületeken. Éppen ezért a későbbi elemzés fókuszában épp azok a cosplayes tartalmak állnak, amelyek a játékosok egyéni social media felületein jelentek meg, és funkciójukat tekintve a privát játékok okozta narratív űrt segítenek betölteni valamilyen módon – vagy épp a kanonizált szerepjátékos narratívát egészítik ki valamiféle többletinformációval.

## 2. THE WAYWARD WANDERERS: A SEA OF TROUBLE

A TWW-kampány nyitó epizódját 2020. november 7-én közvetítették élő adásban az akkor újonnan megalakult Somewhere Bound csapat Twitch felületén. YouTube-ra több mint egy héttel később, november 16-án került fel a felvétel. A játékkalom a korábban említett, írott szöveg alapú prologussal indít, amely összefoglalja a privát játékkalom eredményeit és tapasztalatait, belépési küszöböt biztosítva az immár publikus szerepjáték nézőközönségének. A prologus szerint a csapat – tehát a játékosok karakterei – útra kelt, hogy felkutassa Cilenius Királyság hercegnőjét, Lilianát, akit vélhetően a király mágiatilalma ellen fellázadt önkényes igazságtevő, a „Lidérc” (*Wraith*) tart fogságban. Noha a csapatnak sikerül kézre keríteni a hercegnőt, hamar kiderül, hogy elrablásról szó sincs: Liliana önkaratából szökött meg a lázadóval – akinek az igazi neve Nathaniel –, aki valójában a kedvese, és mindvégig azt tervezték, hogy együtt elhagyják a birodalmat egy új élet reményében a zsarnok király hatáskörén kívül, ugyanis Liliana titkon maga is mágiahasználó. A csapat végül

a szerelmespár oldalára áll, és együtt kiötölnek egy tervet az uralkodó likvidálására, amit sikerül is véghezvinniük. Ezt követően a társaság elmenekül a királyságból, a szerelmespár és a kalandorok pedig külön folytatják az útjukat. Az expozíció szerint a játékosok karakterei már egy új településen, Innwoodsban tartózkodnak, épp egy tehetségkutató műsort élvezve, amikor váratlanul felkeresi őket egy régi ismerős.

A prológos befejeztével megkezdődik a közvetítés, viszont mivel egy frissen megalakult szerepjátékos-csapat első hivatalos kampányáról van szó, a felvétel elején még a játék dimenzióján kívül (angolul *out-of-game*, röviden OOG) mutatkoznak be a csapattagok, felkonferálva a karaktereiket, néhány alapvető információt megosztva róluk. Szintén még a játék tényleges megkezdése előtt a cosplay viselete is tematizálódik, a játékosok ugyanis a közvetített játékalkalom ideje alatt nem csupán a képzelet szintjén, verbálisan alakulnak át az általuk megalkotott karakterekké, hanem szemmel látható módon is: a játékosok a játék idejére beöltöznek a karakterüknek, cosplayben kivitelezve a szerepjátszást. (A játékmester ugyan nem része a diegézisnek, viszont a középkori/fantasy stílusú viseletével ő is reflektál a játék világára, kultúrájára, öltözködési szokásaira.)

A bemutatkozást követően a játékmester felszólítja Stevie-t, hogy mutassa be Cadaver továbbfejlesztett jelmezét. A játékos eleget is tesz a kérésnek, és a kamerától elhárítva tárja fel a részletgazdag viseletet, amit áttetoválás és díszfegyverek is kiegészítenek. Kai még a játék megkezdése előtt hangsúlyozza, hogy a karaktere, Valakas vörös bőrszínnel és ezüst hajjal rendelkezik, ám a játékosnak nem volt lehetősége a stream megkezdése előtt testfestéshez folyamodni, a paróka és a szarvak pedig nem tették volna lehetővé a fejhallgató használatát, tehát az ő esetében a játék rögzítésének körülményei a cosplayes megvalósítás kárára váltak. Csupán egy jóval későbbi alkalom, a tizenkettedik epizód során láthatja őt a néző teljes Valakas-viseletben.

Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy a Somewhere Bound tagjai számára a játékalkalmak alatt nem kötelező a cosplay viselete, a későbbi epizódok során többnyire *out-of-cosplay* módon történik a végigjátszás.<sup>20</sup> Mivel a kampány kezdetén sűrűn – hetente vagy kéthetente – került sor a játékalkalmakra, alighanem sok időt és energiát követelt volna meg a játékosoktól, hogy minden egyes közvetítésnél jelmezt húzzanak magukra. Viszont mivel a karakterek jelmezének elkészítése megelőzte az első hivatalos játékepizódot – az első privát játékok után a játékosok az egyéni social media felületeiken publikálták a karaktereiket reprezentáló cosplayeket –, ennél fogva pedig a játékosok követői már rendelkeztek információkkal mind a karakterekről, mind a kampánynak otthont adó világról, így az immerzió tekintetében kulcsfontosságú volt a debütáló epizód cosplayes megvalósítása – nem is igazán a játékosok, hanem inkább a néző beleélését elősegítendő.

Nem csupán a cosplay jelenléte, hanem a háttér kialakítása is kulcsfontosságú szempont: a játékosok – a játékmesterrel együtt – gondoskodtak róla, hogy a forgatási helyszínként funkcionáló privát terük ne ütközzön élesen a cosplayelt karakterre jellemző világ attribútumaival. Rhi és Vain egy függöny/takaró segítségével a szó szoros értelmében is elkendőzik a háttérrel, míg Stevie színes háttérvilágítással éri el, hogy szobájának hétköznapi berendezése elkülönüljön. A háttérvilágítás megoldásával Rhi is él, az ő esetében a barnás-zöldes színek füstszerűen fodrozódnak a „paravánon”, egyfajta misztikus hatást kölcsönözve a karakternek.

A háttér elkendőzése/átalakítása fontos szempont, ugyanis a játékosok TikTok-profiljain<sup>21</sup> is megfigyelhető tendencia – különösen a 2020/21-es Covid-időszakban –, hogy azon cosplayes tartalmak esetében, amelyeket privát térben (tehát nem egy cosplayes convention vagy publikus esemény keretei között) forgattak, hasonlóan fedik el a háttérrel pokrócok vagy függönyök segítségével, valamint alkalmaznak színes ledfényeket. Az utóbbi esetében az is megfigyelhető, hogy a színválasztás összefüggésben áll a cosplayelt karakterre jellemző színekkel, egyrészt egy külső, reprezentatív dimenzió szintjén (például a karakter hajszínét/bőrszínét/öltözetét meleg tónusok jellemzik, így a cosplayer is hasonló árnyalatú fényeket használ a háttérben), másrészt egy belső, tartalmi szinten (például a karakter kedvenc színének használata).

A forgatási körülmények, megoldások terepén maradván az is szembetűnő, ahogy a játékosok a kamerával és a kameraképük elhelyezkedésével játszanak a stream közben. Különösen jellemző ez azokra a játékosokra, akiknek a kameraképük egymással szomszédos, mint például Stevie és Vain vagy Kai és Blue esetében. Amikor – már a játék dimenzióján belül – a karakterek egymással beszélgetnek, a játékosok ügyelnek rá, hogy úgy pozícionálják magukat, mintha a két karakter egymással szemben helyezkedne el, felvonnák egymással a szemkontaktust, esetleg egymáshoz érne

a kezük stb. Ez egyáltalán nem könnyű feladat, hiszen ebben a situációban a játékos nem a kamerának és a képernyőnek szenteli a figyelmét, tehát a társa reakcióit is csak a perifériájával látja. Ez a gyakorlat is szorosan összekapcsolható a TikTokon történő cosplayes tartalomgyártással, ugyanis a duettvideók esetében hasonló forgatási stratégiákkal szembesül a néző. A duett lehetővé teszi, hogy egy adott felhasználó videójához új tartalmat csatoljunk – feltéve, hogy a felhasználó adatvédelmi beállításai engedélyezik a duettek –, ilyenkor a két mozgókép egymás mellett jelenik meg, különösebb határvonal vagy elkülönítő keret nélkül. Ennél fogva az igazán tehetséges és elkötelezett cosplayerek a duettgyártás során figyelembe veszik az eredeti videó háttérét, fényviszonyait, a színhasználatot, a kameraszöveget, és saját felvételüket is hasonló beállításokkal és megoldásokkal rögzítik, hogy minél realiztikusabb legyen a cosplay szintjén megvalósított karakterek egy térben való elhelyezkedésének illúziója.<sup>22</sup> A duettek lehetőséget biztosítanak akár egy kanonizált – az eredeti médiaszövegben, jelen esetben a szerepjátékos kampány epizódjaiban fellelhető – jelenet újrajátszására, amihez akár az eredeti hanganyagot is használhatják a cosplayerek, de végtelen mennyiségű újragondolt, átírt, remixelt tartalmat is gyárthatnak közösen, így hozva létre egyfajta interaktív narrációt.

További fontos kapcsolódási pont a TikTokhoz a felületre jellemző, az adott időszakban népszerű hanganyagok, TikTok-trendek megidézése a szerepjáték során. Nyilván az efféle utalások *out-of-character* módon történnek, szigorúan játékos megnyilvánulásként azonosíthatók, elvégre a karakterek világában sem a videomegosztó applikáció, sem az ahhoz fűződő szlengok és egyéb jellegzetességek nem ismertek.

Tulajdonképpen a szerepjátékos stream és a TikTok kapcsolata nem másra vezethető vissza, mint a *mediakonvergencia* jelenségére. Andok Mónika *Digitális média és mindennapi élet* című könyvében részletesen foglalkozik a jelenséggel, a konvergencia több változatát is megkülönbözteti egymástól.<sup>23</sup> Jelen esetben talán a legtalálhatóbb modell az említett médiumok közti kapcsolat leírására a *cselekvési konvergencia* kategóriája, elvégre nem másról van szó, mint hogy a felhasználók az egyik médiumra jellemző használati módokat a másik médiumra alkalmazzák, és nem feltétlenül a médiumok törekednek direkt módon erre az átjárhatóságra. Andok szerint a cselekvési konvergencia ismérve, hogy a korábbi passzív befogadót feltételező fogyasztót felváltja az aktív, cselekvőképes, önkifejező aktor, aki a tartalom befogadása és értékelése mellett maga is tartalmak létrehozójává válhat.<sup>24</sup> Nyilván ez a definíció egy az egyben rezonál Henry Jenkins részvételikultúra-fogalmával is,<sup>25</sup> viszont jelen esetben nem is annyira a tartalmak létrehozására, inkább a tartalommesztő felületek használati módjainak felülírására irányul a fókusz. Hiszen valójában nem történik más, mint hogy a felhasználók egy funkcióját tekintve egészen más célból létrejött tartalommesztő platformot a saját igényeik szerint alakítanak át és használnak fel, ezzel, úgymond, „kisajátítva” a médiumot. Henry Jenkins ezt a felhasználói attitűdöt nevezi mediális appropriációnak.<sup>26</sup> A különböző médiumokra jellemző használati módok felcserélése és mixelése természetesen a közönség befogadóképességét is befolyásolja. Noha a TikTok-specifikus szlengok – és pózok – használata túlnyomó többségben nem *in-character* módon történik, tehát játékos kommunikációként azonosítjuk, ettől még ezen megnyilvánulások egytől egyig a kanonizált szerepjátékos történetekre, a játék narratívájára reflektálnak: maguk a játékosok is értelmezik, kiegészítik, esetleg lefordítják ezeket az információkat. Mivel a játékosok elsősorban a TikTokra gyártanak cosplayes tartalmakat, és egymással is ezen a tartalommesztő felületen ismerkedtek meg, a szerepjátékos körön belül nem okoz feszültséget a médiumspecifikus nyelvezet keveredése. Ugyanígy azon nézők esetében, akik számára nem idegen a TikTok használata, esetleg követik a szerepjátékos csapat tagjainak TikTok-profiljait is – márpedig ezt jó eséllyel feltételezhetjük, hiszen hamarabb jelentek meg cosplayes tartalmak a karakterekről, mint hogy elindult volna a publikus játékközvetítés –, szintén nem okoz nehézséget a megértésben a használati és megnyilvánulási módok, stílusok keveredése, viszont az alkalmazás szabályszerűségeinek és használati jellemzőinek ismerete hiányában már problémát jelenthet az információ feldolgozása, a történet befogadása.

A továbbiakban a hangsúly pedig éppen a történet befogadására és értelmezésére helyeződik át. Miután megvizsgáltam, hogyan jelennek meg az élő adás során a TikTok médiumára jellemző utalások, a következőkben az elemzés tárgyává a játékosok által létrehozott, a *TWW*-kampányhoz kapcsolódó cosplayes TikTok-tartalmak avanszálnak. A kutatói kérdésem, hogy hogyan járulnak hozzá ezek a tartalmak a kampány narratívájának megértéséhez, befogadásához, illetve miképp fe-

leltethetők meg a transzmediális történetmondás eszközeiként. Ehhez viszont mindenekelőtt érdeemes tisztázni a transzmediális történetmondás fogalmát, elméleti keretét.

### 3. TRANZMEDIÁLIS TÖRTÉNETMONDÁS

Henry Jenkins klasszikus meghatározása szerint: „Egy transzmediális történet számos médiaplatformon keresztül bontakozik ki [...], ahol ideális esetben minden médium egyedi módon járul hozzá a történet kiteljesedéséhez.”<sup>27</sup> Nem egy 20. és 21. századi franchise alkalmazza ezt a stratégiát a produkció során, egy komplex történetnek vagy egy kiterjedt fiktív világnak bizonyos részeit és részleteit, a velük kapcsolatos információkat különböző médiumok révén bocsátva a befogadó rendelkezésére. Az első esetben egy olyan hipernarratíváról van szó, amelyet nem is képes egyetlen médium lefedni, mint ahogy azt Marie-Laure Ryan irodalomtudós is megfogalmazza.<sup>28</sup> A második esetben pedig egy olyan kiterjedt világról vagy univerzumból beszélhetünk, amely végtelen számú potenciális történetnek ad otthont, amelyek szintén csak hozzájárulnak az újabb (rész)narratívák újratermeléséhez. Például egy adott történet mellékszereplői egy következő történet főszereplőivé avanszálhatnak, avagy egy fiktív földrajzi terület, amely az egyik történet esetében peremvidéknek számított, egy új történet középpontjába kerülhet. De az sem számít ritkaságnak, hogy a szerzők/producerek az idő dimenziójával játszanak el: *prequelek* és *sequelek* születnek, egy adott történet előzményét vagy folytatását elmesélve, vagy épp olyan „üres” időterek bővülnek ki új történetekkel, amelyek esetleg átugrásra kerültek egy korábbi alkotás során, így az új történet egy információs hiányra építhet. Jó példa lehet erre az *Alien* franchise, ahol az első két film közt húzódó ötven év történéseit – és a főhős lányának kalandjait – a könyv, a videójáték és a képregény médiumának segítségével mesélik el,<sup>29</sup> de példálózhatunk a *Mátrix*, a *Star Wars* vagy akár a *Gyűrűk Ura* franchise-okkal is. Ezt a fajta transzmediális világepítést Ryan *hóglyóhatásnak* nevezi: a népszerűség és a befogadói igény hatására az adott történet burjánzásnak indul, és a legkülönbélebb médiumokban bővül ki – vagy épp az adott történetet újraelbeszélve adaptálódik.<sup>30</sup>

Összefoglalva tehát: a nagyobb volumenű narratívához tartozó résznarratívák – vagy narratívumok – különböző csatornákon, hordozókon kerülnek elmondásra, az információ tehát szisztematikusan szétoszlik a médiumok között. Éppen ezért elmondható, hogy a transzmediális történetmondás egyik legfontosabb hatása, hogy fogyasztást generál. Mivel az adott fiktív világ információi egy rendezett hálózat formájában – vagy annak illúziójaként – épülnek ki különböző médiumokban, ezért egyetlen médiaszöveg befogadása sosem válaszolja meg a néző összes kérdését, sőt, általában még több kérdést vet fel, amelyeket csupán a további médiaszövegek elemzésével lehet megválaszolni. Megfigyelhető, hogy napjainkra kialakult egy új befogadói réteg, amely örömeit leli abban, hogy kincskereső módjára különböző forrásokból szedi össze az adott médiatermékre vonatkozó adatokat, ráadásul az esetlegesen hiányzó információkat olykor maga a befogadó egészíti ki önálló alkotások – például fanfictionök – formájában.

A Somewhere Bound csapat *The Wayward Wanderers* című kampányának esetében a befogadó rögtön a stream – avagy a YouTube-felvétel – elején szembesül egy kulcsfontosságú információs hiánnyal, ugyanis egy olyan kalandsorozat elbeszélésébe (és aktív eljátszásába) csöppen, amely már jó pár játékalkalmon keresztül alakult és formálódott. Noha az írott szöveg alapú prolóógus megkísérli betölteni ezt a narratív űrt, és lehetővé teszi, hogy a játék résztvevői szemszögéből megélt *folytatás* a néző számára *első epizódként* tudjon funkcionálni, mégis rengeteg megválaszolatlan kérdést, szabad asszociációt hagy maga után, teret adva egyrészt a befogadói képzeletnek, az előzmények rekonstruálásának és továbbgondolásának, másrészt az alkotói oldal – jelen esetben a cosplays tartalomgyártó játékosok – transzmediális megvalósításainak is. Mivel a játékalkalmak mediális és narratív szempontból is meglehetősen kötöttek – a narratíva alakításához szükséges az összes résztvevő jelenléte, és mivel a játékalkalmak cselekménye lineárisan épül egymásra, a már lejátszott epizódok nem módosíthatók vagy írhatók felül egy újabb alkalom során, ráadásul a fő narratívászálat a játékmester irányítja (ő találja ki a kalandsorozat célját, a küldetések fő állomásait stb.) –, így a játékosok csupán egy bizonyos szinten képesek befolyásolni a történéseket a szerepjáték médiumában. Ellenben egy másik médium – példának okáért a TikTok – már jóval nagyobb szabadságot biztosít egyéni szinten a kanonizált szerepjátékos narratíva bővítésére vagy akár át-

írására, esetleg más szemszögből – az adott játékos/cosplayer karakterének szemszögéből – történő bemutatására. A továbbiakban azt vizsgálom, hogyan éltek a játékosok a transzmediális történetmondás eszközével a szerepjátékos karaktereiket felhasználó cosplays tartalmaikban a TikTok felületén.

#### 4. TRANZMEDIÁLIS TÖRTÉNETMONDÁS A TIKTOK FELHASZNÁLÁSÁVAL

Az elemzés során a TikTok rövidvideo-megosztó alkalmazást vizsgáltam meg a *TWW*-kampány transzmediális bővítése/módosítása szempontjából. Noha a Somewhere Bound mint tartalom-előállító csapat rendelkezik hivatalos TikTok fiókkal is,<sup>31</sup> a profilon egyáltalán nem található a *The Wayward Wanderers* kalandsorozathoz kapcsolódó tartalom – ennek egyik oka lehet, hogy a csapat a vizsgált kampányon kívül számos különböző kalandsorozatot is közvetít –, így végül a *TWW*-kampány résztvevőinek egyéni profiljai váltak a vizsgálat tárgyává a tartalomelemzés módszerét felhasználva.

Mivel a TikTok 2021 nyarán bevezette a publikus videók lejátszási listákba való rendezésének lehetőségét, az általam vizsgált játékosok pedig többnyire alkalmazták is ezt a módszert, és a profiljaikon a cosplayelt karakterek nevei szerint csoportosították a tartalmaikat, így könnyen elkülöníthetővé váltak a *TWW*-kampányban alakított karakterekkel létrehozott tartalmak a többi cosplays tartalomtól. (De a biztonság kedvéért hashtag<sup>32</sup> alapú kereséssel is leellenőriztem a találatokat. Ez a fajta keresés Rhi esetében feltárt olyan videókat, szám szerint hetet, amelyekben bár Gwen karakterének öltözik be, mégsem kerültek fel a „Paladin Gwen” címet viselő lejátszási listára.) A vizsgálat során központi kérdés volt, hogy a szerepjátékos karakterekkel létrehozott tartalmak és rövid történetek milyen módon viszonyulnak a kanonizált *TWW*-narratívához, milyen arányban jelennek meg bennük a stream nézői számára csupán írott szöveg alapján ismert prologus történései, illetve mennyire volt jellemző a cosplayerekre a szerepjátékos társaikkal közös – duett vagy *live duet*<sup>33</sup> általi – tartalomgyártás. Mielőtt azonban megosztanám a tartalomelemzés eredményeit, úgy gondolom, érdemes röviden definiálni, mit is értek pontosan cosplays történetalkotás alatt a TikTok felületén.

A folyamat során a cosplayer beöltözik a kiválasztott karakternek, majd hozzáillő hanganyagot választva videót készít. Hanganyagként értelmezhető akár egy zenerészlet – amelynek a dalszövege vagy csupán a zenei műfaj és stílus rezonál az adott karakter habitusával –, de a rögzített beszéd is. Rögzített beszéd alatt érthetjük a cosplayer saját hangját – a vizsgált corpusban Rhi több videóban is a saját hangján szólaltatta meg a karakterét, Gwent –, de a kánon-médiaszövegből kivágott hangfelvételt is, amely lehetővé teszi, hogy a karakter eredeti hangján szólaljon meg a cosplayer. Mivel jelen esetben saját karakterekről (angolul: *original character*, röviden OC) beszélünk, akiknek mind a tervezői, mind a „kivitelezői” maguk a cosplayerek, tehát nem egy hivatalos médiaipari produktum szereplői, akiket professzionális színészek keltenek életre, így az ő esetükben a „karakter hangja” megegyezik a cosplayer hangjával. Ugyan elméleti szinten a vizsgált szerepjátékos cosplayerek esetében is működhet(ne) az a stratégia, miszerint a kánon-médiaszöveg – jelen esetben a szerepjátékos stream – egyik jelenetének felhasználásával készítenek új cosplays tartalmat a karakterükkel – kvázi újrajátszva egy-egy jelenetet a játékból az eredeti hangfelvétel bevágásával –, a gyakorlatban erre eddig nem volt példa. Nem ritkaság az sem, hogy a cosplayerek egy teljesen különálló médiaszövegben elhangzó monológot vagy dialógust játszanak újra a karakterrel, amennyiben úgy ítélik meg, hogy az adott megnyilvánulás rávetíthető a karakter személyiségére, motivációira, avagy alkalmas arra, hogy a segítségével a cosplayer elmondhasson egy kívánt történetet. Mivel a TikTok a rövidvideo-megosztó felületek közül egyedülálló módon rendelkezik a duett funkcióval – amely lehetővé teszi, hogy egy adott felhasználó videóanyaga mellé odacsatoljuk a sajátunkat, ugyanazt a hanganyagot felhasználva –, így az egyszemélyes történetalkotás mellett a közös, interaktív narrációra is lehetőség nyílik.

A *TWW*-kampány esetében az öt játékos és a játékmester szerepjátékos narratívához kapcsolódó cosplays tartalmait vizsgáltam meg, és csoportosítottam különböző kategóriák szerint. Fontos megjegyezni, hogy bizonyos kategóriák megállapításánál nagy szerepet játszott az adott videóhoz tartozó leírás (*caption*), illetve néhány esetben a kommentszekció is. Noha ennek ellenére is akad-

tak olyan tartalmak, amelyek esetében nem volt egyértelműen eldönthető a besorolás, a kontextusteremtő leírások és kommentek nagy segítségnek bizonyultak.

Érdekes kitérni a játékmester speciális helyzetére is. A játékosok esetében ugyan egyértelműen azokat a videókat emeltem be a vizsgált korpuszba, ahol a szerepjáték során irányított karaktereknek öltöztek be, Hulda esetében kicsit másképp kellett eljárnom. A GM ugyanis bár szerves résztvevője – és bizonyos szinten megalkotója – a játéknak, a diegézisnek nem, csupán NPC-k révén van lehetősége közvetlenül interakcióba lépni a játékosok karaktereivel. Tehát a játékmester a diegézis szintjén, a karakterekhez viszonyítva egy elvont fogalom, egy omnipotens, omnisziens figura, aki nem rendelkezik fizikai manifesztációval, ily módon cosplayelni sincs őt lehetőség. Ennek ellenére Hulda TikTokján a „Somewhere Bound” című lejátszási listán található úgynevezett GM-cosplayek, ahol a játékmestert egy antropomorf, titokzatos fiatal nőként ábrázolja, aki olykor maszkok mögé bújlik, ezzel is azt szimbolizálva, hogy bármikor képes testet öltetni és eljátszani egy nem-játékos karaktert a játék cselekményén belül. Viszont mivel Hulda a Somewhere Bound-csatornán futó játékkampányok közül *nem* csupán a *TWW*-kampány esetében tölti be a játékmester pozícióját, és a GM-cosplayek sem reflektáltak az elemzett kampány cselekményére, így az ő esetében éppen *nem* a cosplays tartalmak váltak relevánssá az elemzés során, hanem azok az out-of-cosplay tartalmak, játékmesteri élménymegosztások, amelyek a *TWW*-kampány köré szerveződtek.

A játékos és játékmesteri TikTok-profilok elemzése során kialakított kategóriák a következők:

#### 4.1. Cosplay showcase / transitions

Az ebbe a kategóriába tartozó videók esetében a szándék egyértelműen nem történetalkotásra vagy -kezdeményezésre irányul, fő funkciójuk ugyanis a jelmez, azaz a karakter kinézetének részletes bemutatása különböző kameraszögek, fények és effektusok használatával. Az ezekhez a videókhoz használt hanganyag általában valamilyen zenerészlet, amelynek a dalszövege és stílusa valamilyen módon kapcsolódik a karakter jelleméhez vagy esztétikájához, de a használata mögött nem feltétlenül narratív szándék áll.<sup>34</sup>

A „transition” kifejezés arra a cosplays gyakorlatra utal, amikor egy adott hanganyag alatt futó felvétel egyik pillanatában még „civil” valójában, out-of-cosplay módon látjuk az alanyt, majd az ütem megváltozására már a karakternek öltözve. A klipek a precíz vágásnak köszönhetően azt az illúziót keltik, mintha a mozgás folyamatos volna, és valójában egy klipben belül menne végbe az „átváltás”. Ebben a kategóriában Rhi<sup>35</sup> rendelkezik a legtöbb videóval: a Gwent szerepeltető cosplays tartalmainak több mint a negyede ebbe a kategóriába sorolható. Hozzá képest a karakterek debütáló videóit leszámítva elenyésző számban töltöttek fel videókat ebben a kategóriában. Mivel Hulda antropomorf formában, cosplay szintjén is reprezentálja a játékmesteri pozícióját, ezért az ő videói is bekerültek ebbe a kategóriába.

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
cosplay showcase / transition	13	1	0	1	9	3
összes videó	45	31	3	26	100	22

1. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban

#### 4.2. Karakterek önálló tartalmai

Ebbe a kategóriába azokat a tartalmakat soroltam, amelyek a karakterek jellemét árnyalják és gazdagítják további részletekkel, esetleg a háttértörténetüket bontják ki bővebben. Noha a karakterek múltjáról a stream során megtud egy-egy részletet a befogadó (például Gwen a csapattársaihoz képest egyedülállóan boldog, normális gyerekkort tudhat maga mögött, míg Saint a traumái miatt meglehetősen bizalmatlan másokkal), viszont – eddig – egyetlen játékkalomb/küldetés sem összpontosult valamilyen karakter múltjának vagy családi hátterének részletes bemutatására, így a játékosok a TikTokra feltöltött cosplays tartalmak révén tárják fel részletesebben a karaktereik háttértörténetét. Blue, Rhi és Stevie kifejezetten szívesen élnek ezzel a transzmediális megoldással, olykor megválaszolva olyan kérdéseket, amelyek a stream egy-egy jeleneténél megfogalmazódtak a nézőben, viszont a közvetítés alkalmával nem kerültek megmagyarázásra vagy kifejtésre. Például a stream során kiderül, hogy Cadaver annak idején elveszítette a kedvesét, ezt pedig még nem

sikerült teljesen feldolgoznia, így nem is szívesen beszél társainak a múltjáról, elfojtja a bánatát. A karakter fájdalomával és gyászával csupán egy másik médiumban szembesül a befogadó, mivel Stevie több cosplayes videót is szentelt a múltban elveszített társ történetívének.<sup>36</sup>

Szintén ebbe a kategóriába soroltam azokat a tartalmakat is, amelyek esetében a cosplayer zenérészlet helyett egy kánon-médiatermékből származó monológot vagy dialógust használ fel hanganyagként a karakter ábrázolásához. Az ezekkel a hanganyagokkal létrehozott videók alkalmasak arra, hogy feltárják, hogyan viselkedne a karakter egy – a szerepjátékos játékkalkulációk során kanonizálódott narratívához képest – fiktív szituációban, fiktív szereplőkkel vagy NPC-kkel – tehát nem a szerepjátékos-csapatba tartozó karakterekkel, hanem bárki mással az adott világon belül.<sup>37</sup> Az ilyen típusú videók – különösen, ha párbeszéd alapú hanganyagra készültek – azt a benyomást kelthetik a befogadóban, hogy ő maga áll a kommunikációs térfél másik oldalán, és közvetlenül őhozzá szól a karakter.<sup>38</sup> Ezt a technikát fejlesztette tovább Rhi, aki a kánon-médiatermékekből származó hanganyagok használata mellett a saját hangját is felhasználta egy-egy videóban,<sup>39</sup> és mivel említettem, hogy a karakterek eredeti, kanonizált hangjának az őket életre keltő játékosok/cosplayerek hangja számít, így ezek a fajta tartalmak végképp a karakterrel való közvetlen kommunikáció illúzióját teremtik meg. Ezekre a videókra jellemző, hogy a szerepjátékos világ és a karakter társainak ismerete hiányában is értelmezhető, sőt, éppen emiatt bárki szabadon reagálhat rájuk, kiegészítheti őket: akár egy teljesen különálló szerepjátékos kampányba tartozó karakterrel, avagy egy teljesen újonnan létrehozott OC-vel is készíthet rájuk duettvideókat. Tehát kijelenthető, hogy az ebbe a kategóriába tartozó videók a karakter jellemének és történetének bővítése mellett lehetőséget biztosítanak az interakcióra, a kampányon és a szerepjátékos-csapaton kívül eső cosplayes tartalomgyártók bevonására is. De éppen az is előfordulhat, hogy maguk a kampányhoz tartozó játékosok duetteznek egy hasonló elven készített, különálló szerepjátékos kampányba tartozó karakter videójával.<sup>40</sup>

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
karakterek önálló tartalmai	12	13	1	4	45	0
összes videó	45	31	3	26	100	22

**2. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban**

A számokat tekintve kijelenthető, hogy a *TWW*-kampány játékosai előszeretettel gyártanak tartalmat ebben a kategóriában. Ez mindenekelőtt arra a szabályszerűsége vezethető vissza, hogy a szerepjáték médiumában a játékosok a saját karaktereikről rendelkeznek a legtöbb információval – viszont olykor előfordul, hogy a játékmenet során nem nyílik lehetőség minden információ átadására. Megeshet, hogy a játékos regény hosszúságú háttértörténetet alkotott a karaktere számára, de a kampány során egyetlen kaland vagy küldetés sem reflektál bővebben a karakter különös részletességgel megalkotott, szövevényes múltjára. Mivel a játékosnak nincs lehetősége a szerepjáték médiumában a karakter kiteljesítésére, így másik csatornát választ erre a célra.

Ugyanakkor azt is fontos megjegyezni, hogy az erre a kategóriára jellemző tartalomgyártói stratégiák (a karakternek megfelelő hanganyag használata, duettlehetőségek biztosítása, montázsok készítése) nem csupán a vizsgált szerepjátékos közösség tagjai, de átfogóan a TikTokra cosplayes tartalmat gyártó felhasználók körében is a legnépszerűbb módszereknek számítanak. Elvégre a cosplayes tartalomgyártásra főként a cosplayelt karakter bemutatása, árnyalása, a karakterhez kapcsolható potenciális történetek kiteljesítése jellemző.

#### 4.3. Kánonjelenetek/diskurzusok újrajátszása

Ezt a kategóriát azon tartalmak leírására hoztam létre, amelyek során a játékosok egy kanonizált, azaz a szerepjáték médiumán belül létrehozott, végigjátszott, véglegesített jelenetet játszanak újra a karaktereiknek öltözve. Fontos kiemelni, hogy ebben a csoportosításban egyaránt előfordulnak olyan tartalmak, amelyek a kánon-történeteket azok eredeti stílusában és hangulatában adaptálták, valamint a parodisztikus, mémes megvalósítások is – hiszen a narratív és információátadó tulajdonságok a paródia esetében sem sérülnek, sőt.

A kánonjelenetek újrajátszásának az egyik legfontosabb hozadéka – azon túl, hogy a konkrét cselekvést és történetet immár nemcsak a képzelet szintjén, hanem audiovizuális szinten is képes

befogadni a néző – a szemléletváltás: az adott jelenetet egy konkrét karakter szemszögéből éli és értelmezi újra a befogadó. Különösen akkor van ennek nagyobb jelentősége, ha olyan történés újrajátszásáról van szó, amely egyszerre érintette az összes karaktert, így a játékkalcom során a játékosoknak nem volt lehetősége bővebben kifejteni, hogyan reagáltak specifikusan a saját karaktereik, esetleg hogyan érintették őket az események.

Az elemzés szempontjából az egyik legfontosabb kérdés az volt, a kánonjelenetek újrajátszása esetén számszerűen mennyi és milyen tartalom fordult elő a játékosok profilján, amelyek a legelső, privát játékkalcomok – a streamben szövegszerűen összefoglalt prologus – eseményeit mutatják be és dolgozzák fel. Mivel a legelső játékkalcomok történései előttem is csak a prologus szintjén ismertek, így amellet, hogy a prologus koncepcióját összevettem a videók tartalmával, a kategorizálás során különös figyelmet szenteltem a videók feltöltésének dátumára is. Magától értetődőnek vettem, hogy a 2020 novembere előtti tartalmak minden esetben a debütáló stream, a hivatalos első epizód *előtti* játékkalcomok történéseit és eredményeit dolgozzák fel. A 2020 novembere után feltöltött videók esetében pedig összevettem a tartalmukat a streamekből megismert koncepcióval, ezen túl pedig a már említett leírások és a komment szekcióban olvasott hozzászólások, kérdések és válaszok is segítettek elkülöníteni a prologus eseményeit a későbbi, már publikus streamek kánonjeleneteitől.

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
kánonjelenet / diskurzus újrajátszása	6	6	1	8	31	6
prologusok	1	6	1	8	26	2
mémek	3	3	1	6	13	1
duett	0	3	0	0	1	0
összes videó	45	31	3	26	100	22

### 3. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban

A táblázat első sorában összesítve látható a kánonjelenetek újrajátszásának száma, alatta pedig megmutatkozik, hogy ezekből a videókból mennyi dolgozta fel a prologus időszakában történeteket, valamint hogy számszerűen hányszor került sor a kánonjelenetek újrajátszására mém formájában. Az értékekből kiderül, hogy Vain, Kai és Stevie esetében a *TWW*-kampánnyal kapcsolatos videóik nagyjából harmada kánonjeleneteket dolgoz fel valamilyen formában, míg Blue és Rhi kevésbé élt ezzel a történetmondó eszközzel, ők ketten inkább a karakterek önálló tartalmai kategóriában töltöttek fel tartalmakat.

Az elemzés szempontjából különösen fontos a prologus újrajátszása. Látható, hogy a kategórián belül Rhi kivételével minden más játékos esetében az újrajátszott kánonjelenetek nagy része a prologus időszakából került ki. Ez az érték többféle értelmezésnek, következtetésnek is teret enged. Egyrészt értelmezhetjük úgy, hogy a játékkalcomok privát jellege és a játékosok lelkesedése közt feszültség volt tapintható: bár 2020 novembere előtt a csapat még nem tudta technikailag megoldani a játékkalcomok közvetítését, a játékosok mindenképp meg akarták osztani a TikTok-követőbázisukkal nem csupán a karaktereik kinézetét és főbb jellemzőit, hanem azokat a kalandokat is, amelyekben a privát játékok során részük volt. Viszont mivel 2020 novembere után már csak elenyésző számban, egy-egy visszaemlékezés vagy „*throwback*” formájában találkozhatunk a prologus idejére és narratívájára reflektáló tartalmakkal, így az is világos, hogy a játékosok nem feltétlenül tudatosan alkalmazták a transzmediális történetmondás eszközét. Az sem utolsó szempont, hogy a *TWW*-kampány szempontjából a legaktívabb időszak 2020-as és 2021-es év volt, ez a tendencia pedig a cosplayses tartalomgyártásban is megfigyelhető: a játékosok 2021 után már nem – vagy csak elenyésző számban – töltöttek fel tartalmat a szerepjátékos karaktereikkel. Hogyha ezt a szorosabb időintervallumot vesszük alapul, amelynek az első harmada a privát játékok időszaka datálható – és feltételezzük, hogy a játékosok is a kampány kezdetén mutatták a legnagyobb lelkesedést –, még inkább indokoltá válik a prologust feldolgozó videók aránya az összes kampányhoz kapcsolódó videóhoz viszonyítva.

Narratív szempontból a prologus történésein belül a legnagyobb jelentőséggel a királygyilkosság aktusa bírt, ennek körülményeit a legtöbb játékos feldolgozta a cosplayses tartalmak során.<sup>41</sup>

Külön kiemelendő Stevie munkássága, mivel a szerepjátékos cselekmény egy pontján a karaktere, Cadaver a hercegnőnek álcázta magát a király megtevesztése érdekében, a játékos pedig Cadaver átváltozását a cosplay szintjén is megvalósította.<sup>42</sup> A vizsgált alanyok közül tehát ő volt az egyetlen, aki a saját karakterén kívül egy NPC alakját is felvette – noha technikailag csupán Cadavert cosplayelte álruhában.

Az elemzés során azt is figyelembe vettem, a kánonjelenetek újrajátszása esetében milyen gyakorisággal fordult elő a duett jelensége. A táblázatban látható, hogy csak nagyon elenyésző számban volt rá példa, hogy a játékosok közösen – akár közös térben vagy egymás videóira saját képnyaggal reagálva – játszották újra az adott jeleneteket, egyedül Blue esetében jelentősebb ez az érték. Ennek fő oka abban rejlik, hogy a játékosok meglehetősen gyakran éltek azzal a megoldással, hogy az adott jelenet újrajátszása során a nem saját karaktereiket is szerepeltették, beszéltették a videóban.<sup>43</sup> Fontos hangsúlyozni, hogy ez nem a cosplay szintjén történt, mivel a játékosok csak és kizárólag saját szerepjátékos karaktereiknek öltöztek be mind a játékkalkalmak során, mind a TikTokra feltöltött tartalmaikban. Viszont a TikTokra tartalmat gyártó cosplayerek körében bevett módszer, hogy abban az esetben, amikor nem csupán az általuk cosplayelt karaktert („A” karakter) kívánják szerepeltetni a videóban, hanem azt a karaktert is, akivel a sajátja interakcióba lép („B” karakter) – például egy dialógus újrajátszása során –, olyankor az „A” karakternek beöltözött cosplays „B” karaktert is megszemélyesíti, a különbséget pedig az írott szöveg szintjén, a videón belüli felirattal – s főleg annak színével – jelöli. Tehát bár a néző vizuálisan még mindig „A” karaktert látja a képernyőn, a megváltozott feliratból következtetni tud arra, hogy „A” karakter jelenleg „B” karaktert játsza el, és ennek megfelelően, kicsit láncreakció-szerűen a cosplayer is eljátssza, ahogy a karaktere épp egy másik karaktert játszik el. Mivel az elemzés alanyai gyakran éltek ezzel a megoldással, értelemszerűen a társaiknak nem volt lehetőségük ezekre a videókra duettet készíteniük. Különösen a mém kategóriába sorolt videók esetében fordult elő sűrűn ez a gyakorlat. Mivel ezen tartalmak lényege a szórakoztatás, a kanonizált jelenetek, szituációk és a karakterek kiparodizálása, ezért stílusilag sem töri meg a befogadói élményt a cosplayelt karakterek színjátéka.

Végül pedig ebbe a kategóriába soroltam a játékmester azon videóit is, amelyekben konkrétan a TWW-kampány narratívájának megszerkesztését tematizálja, valamint azokat a rövid klipeket is, amelyek a publikus szerepjáték-alkalom közvetítésből lettek kivágvá, és amelyeknek egyedüli funkciója a kampány népszerűsítése néhány humoros jelenet kiemelésével.

#### 4.4. Alternatív jelenetek/diskurzusok eljátszása

Ebbe a kategóriába azokat a cosplays tartalmakat soroltam, amelyek során a játékosok karakterei egymással kerülnek valamilyen alternatív, a szerepjátékos játékkalkalmak narratívájához képest fikatív szituációba. Noha a karakterekkel létrehozott nem-kanonizált jelenetek a „*karakterek önálló tartalmak*” kategóriában is megjelentek, ám míg abban az esetben ezek a potenciális társas jelenetek nem feltétlenül a csapattársak, hanem inkább a befogadó által megszemélyesített fikatív szereplő vagy egy NPC felé irányultak, és a céljuk az aktuális karakter részletgazdagabb bemutatása volt, addig az ebbe a kategóriába tartozó tartalmak esetében egyértelműen jelzésre került – leírás vagy a videón belüli felirat formájában –, hogy a kanonizált, TWW-kampányhoz tartozó karakterek számára jöttek létre, céljuk pedig a karakterek közti kapcsolatok tematizálása.

Az alternatív jeleneteket számoló gyűjtemény esetében kettő alkategóriát különíttem el a videók funkciói szerint. Az első alkategóriába tartozó tartalmak esetében egyértelműen a karakterek közti romantikus szálak implikálása, az úgynevezett *shipek*<sup>44</sup> megvalósítása volt a cél. Noha a TWW-kampány későbbi epizódjai során a kánonnarratíva szintjén megvalósul bizonyos karakterek romantikus egymásra találása, a kampány kezdetekor még meglehetősen bizonytalan, hogy az adott karakter mely társai iránt érez vonzalmat. (Például Gwen kegyeiért Cadaver és Saint is versenybe száll.) A játékosok előszeretettel reprezentálták ezeket a kezdeti bizonytalan állapotokat a cosplays tartalmak szintjén, részben a saját fantáziájukat élve ki, részben pedig a közvetítés nézőinek megköszöntöm, hogy *rajongóinak* ship-igényeit elégítve ki.

Az is fontos szempont volt számomra, hogy ezen tartalmak esetében mennyire gyakoriak a duettek. Hasonlóan a kanonizált jelenetek újrajátszásához, itt sem fordult elő sűrűn az interaktív cosplays történetalkotás eme formája, viszont míg az előbbi kategória során erre a más játékosok által alakított karakterek önkényes eljátszása volt a magyarázat, úgy az utóbbi kategória során már

inkább arról van szó, hogy a játékosok inkább a duett lehetőségének megteremtésével éltek. Tehát azzal a specifikus céllal hozták létre az adott videókat, hogy majd a célzott játékosárs duettet készítsék rá a karakterével, erre viszont a későbbiekben nem került sor.<sup>45</sup> Fontos kiemelni a *self-duet* jelenségét is, azt a gyakorlatot, amely során a felhasználó a saját, korábban már publikált videójára készít duettet. Ezt valósította meg Stevie, aki az egyik duettvideójában<sup>46</sup> Cadaver fiatalabb énjével való vívódását vizionálta, Cadaver mindkét alakjának eljátszását is kivitelezve. Ez a gyakorlat a rajongói tartalomgyártás terepén a fanfiction-gyártással is párhuzamba állítható, mivel a narratívaalkotás szempontjából ebben az esetben is csupán egyetlen szerzőről beszélhetünk, akinek a munkássága – amely akár különböző karakterek irányítására vagy cosplayes megszemélyesítésére is kiterjedhet – előrébb viszi a történetet.

A következő alkategóriába azok a videók tartoznak, amelyek egy konkrét alternatív jelenetet, az adott karakterek lehetséges halálesetét dolgozzák fel. Fontos kiemelni, hogy a kánonnarratíva szintjén mindegyik játékos karaktere életben van a legfrissebbnek számító huszonnegyedik epizódban is, tehát ezek a jelenetek egyértelműen nem egy, valamelyik játék alkalmával megtörtént esetet beszélnek el újra. Tekintve, hogy több játékos (konkrétan Vain és Kai) is létrehozott egy-egy videót<sup>47</sup> ebben a kategóriában, ráadásul ugyanabban az időszakaszban, 2020 végén, feltételezhető, hogy a TikTok felületét használó asztali szerepjátékosok körében egy akkoriban népszerű, szívfacsaró trendbe kapcsolódtak be ezen a módon.

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
alternatív jelenet / diskurzus eljátszása	1	6	1	6	5	0
duett	1	1	0	0	3	0
összes videó	45	31	3	26	100	22

**4. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban**

A táblázatból látható, hogy a kampánnyal kapcsolatos tartalmak összességéhez viszonyítva az alternatív jeleneteket feldolgozó videók száma minden játékos esetében alacsony. Ez az eredmény arra enged következtetni, hogy a játékosok nem különösebben motiváltak olyan cosplayes tartalmak létrehozásában, amelyek túlzott változtatásokat eszközölnének a kanonizált szerepjátékos narratívához képest. Igaz, hogy a játékosok előszeretettel gyártanak olyan tartalmakat a karakterekkel, amelyeket célzottan a néző, potenciális OC-k vagy NPC-k számára hoznak létre, azzal a céllal, hogy a karakterük jellemét árnyalják, illetve részletesen bemutassák, hogyan reagálna egy-egy fiktív szituációban, fiktív karakterek közeledésére, viszont ezek a rövid, dialógusorientált alternatív jelenetek nem különösebben zavarják meg a kanonizált szerepjátékos narratíva folyamatát. Példának okáért, az az alternatív jelenet, amely során Coraline beszélgetésbe elegyedik egy, a néző által megtestesített NPC-vel a tavernában, aligha befolyásolja súlyos módon a kalandsorozat narratíváját. Ez mind arra enged következtetni, hogy a játékosok alapvetően elégedettek az asztali szerepjáték médiumában létrehozott történetekkel, és nem céljuk egy másik médiumban változtatni rajtuk – elmentésben magyarázni, kiegészíteni, más szemszögből elbeszélni annál inkább. Ez az eredmény mérőben eltérő attól, amire a korábbi, a rajongói tartalomgyártás kontextusában végzett kutatásaim során jutottam,<sup>48</sup> hiszen a rajongói tartalmak túlnyomó részére pontosan a kánonnarratíva megváltoztatása jellemző. Viszont míg a médiaipar által létrehozott produktumok esetében a rajongók csupán korlátozott lehetőséggel rendelkeznek a kánonnarratíva megváltoztatására, addig a szerepjátékosok minden egyes játékkalomban rendelkeznek ezzel a „szupererővel”. Éppen ezért logikus, hogy kevésbé használják ki tartalomgyártói szinten az alternatív narratívák létrehozásának lehetőségét a különféle médiumokban, hiszen hogyha elégedetlenek a narratívával, bármikor lehetőségük van változtatni rajta az eredeti médiumban is.

#### 4.5. Bizonytalan

Mint az korábban is említésre került, előfordultak olyan tartalmak a vizsgált corpusban, amelyekről nem volt egyértelműen eldönthető, hogy melyik kategóriába tartoznak, a dátum, a leírás és a kommentek figyelembevételére sem. Ahogy az alábbi táblázatban is látható, a vizsgált kétszázhuszonhét videóból csupán három esik ebbe a kategóriába. Ebből kettő Blue-nál fordult elő:

nem volt egyértelmű, hogy a karakter háttértörténetét bemutató jelenetről van-e szó (önálló tartalom), vagy pedig a kanonizált szerepjátékos narratíva egyik pontját adaptálja (újrajátszás), mivel a szóban forgó videók tartalma (Coraline hitetlenkedve pillant végig vérrel borított kezén) mindkét kategóriának megfeleltethető. Rhi esetében pedig egy live duetről<sup>49</sup> volt szó, amely során nem volt egyértelmű, hogy a Gwennel közösen szereplő *rouge* karakter egy másik szerepjátékos kampányhoz tartozik-e, avagy egy NPC-t személyesít meg a *TWW*-kampányból.

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
bizonytalan	1	2	0	0	0	0
összes videó	45	31	3	26	100	22

5. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban

#### 4.6. Egyéb

Ebbe a kategóriába azok a tartalmak kerültek, amelyek az elemzés során nem bizonyultak különösebben jelentősnek a transzmediális történetmondás szempontjából, így nem is bontottam őket további alkategóriákra. Ide soroltam egyrészt a játékosok karaktereiről készült fanartokat bemutató videókat – a rajzokat Kai készítette, és az ő TikTok-profiljára is kerültek fel videó formájában –, másrészt az *out-of-character* stílusban készült tartalmakat. Utóbbi alatt olyan videókat értek, amelyek során bár vizuális szinten a szerepjátékos karaktereknek öltöznek be a játékosok, de a videó tartalma sem a karakter jellemével, sem a szerepjátékos világ szabályszerűségeivel nem összeegyeztethető, nem különösebben rendelkezik narratív értékkel, funkcióval. (Például Rhi egy TikTok-táncot mutat be Gwennel öltözve, Stevie a nézőinek üzen a mentális egészség fontosságáról Cadaver jelmezében.) Ebbe a kategóriába soroltam Huldának azon tartalmait is, amelyekben a játékmesteri pozíciót és a személyes élményeit járja körbe – általánosságban, tehát nem a *TWW*-kampánnyal kapcsolatban.

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
egyéb	6	0	0	5	3	10
összes videó	45	31	3	26	100	22

6. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban

## 5. KONKLÚZIÓ

A megvizsgált TikTok-tartalmak világosan alátámasztják, hogy a játékosok különösen motiváltak a karaktereikhez kapcsolódó narratívák és narratívumok megosztásában a szerepjáték médiumán kívül is. Kifejezetten aktívnak bizonyultak a kezdeti privát játékkalkalmak – a prologus – történéseinek megosztásában, noha az elemzés során az is egyértelművé vált, hogy nem feltétlenül tudatosan alkalmazták az információ különböző médiumokba való szisztematikus elszórását. Míg a cosplayes történetalkotás terepén minden alany nagy tapasztalattal rendelkezett, az asztali szerepjáték bonyolultabb szabályaihoz kötött történetalkotás némely tagok számára teljesen új élménynek bizonyult, így logikus, hogy a kampány kezdetén a TikTok felületén közzétett narratív tartalmak biztonságosabb és kényelmesebb opciónak bizonyultak. Ettől függetlenül, a jelenséget a befogadói oldal felől vizsgálva, a TikTokra feltöltött cosplayes tartalmak tökéletesen megfelelnek a transzmediális történetmondás logikájának: a néző a teljes (hiper)narratíva rekonstruálása érdekében kénytelen több különböző médiumban elérhető tartalmat is felkutatni és értelmezni.

Ugyanakkor az is egyértelmű, hogy a játékosok TikTokra feltöltött tartalmai döntően *nem* a szerepjátékos narratíva újrajátszásának és/vagy átalakításának a funkcióját látják el, sokkal inkább a karakterek részletteljesebb bemutatására, a jellemük árnyalására és a kapcsolataik elmélyítésére szolgálnak. Ez természetesen az alkalmazás technikai aspektusaira, felkínált lehetőségeire (*affordability*) is visszavezethető. Míg a szerepjátékos alkalmak médiumává avanszáló Twitch lehetővé teszi, hogy a játékosok egyazon online térben, ugyanakkor szerepeljenek, a TikTok erre nem

képes, márpedig az asztali szerepjátékok kampányaira jellemző hipernarratíva (a küldetések kivitelezése, a kaland történetére nagy hatást gyakorló NPC-k szerepeltetése stb.) kialakításához szükség van a tagok együttes jelenlétére. Ennek hiányában a TikTokra feltöltött cosplayes tartalmak főként a kampány egyszerűen újrájátszható narratívumait reprezentálják: egy-egy karakterek közti párbeszédet, egy rövid jelenet bemutatását egy adott karakter szemszögéből stb.

Bár a TikTok a rövidvideó-megosztó felületek között egyedülálló módon rendelkezik a duett funkcióval, amely a jelenlegi kontextusban lehetőséget biztosít a közös, interaktív történetalkotásra is, a vizsgált alanyok szívesebben dolgozták fel a többszereplős jeleneteket egyetlen karakternek beöltözve, pusztán feliratokkal jelölve a karakterváltást. Ez a fajta tartalomgyártói stratégia arra is enged következtetni, hogy a játékosok a TikTok felületét sok esetben használták a kanonizált szerepjátékos narratíva egyéni szintű (újra)értelmezésére, lefordítására, ezt pedig sokszor tették specifikus, a TikTok médiumára jellemző használati módokon (például mémesítés). Ez is jól igazolja a korábban már tárgyalt felhasználói autonómia és cselekvési konvergencia működését.

Nem elhanyagolható tapasztalat, hogy a TikTokra feltöltött tartalmak lehetőséget biztosítanak a karakterek *különböző* szerepjátékos kampányokba való átültetéséhez, alternatív/párhuzamos univerzumok és *crossoverek* létrehozására, tehát nem csupán a transzmediális történetmondást teszik lehetővé, de a meglévő narratívák továbbfejlesztését és kibővítését is, akár – az eredeti szerepjátékos csapathoz és kampányhoz képest – teljesen új tartalomgyártók közreműködésével.

Összehasonlítva a *TWW*-kampányhoz kapcsolódó tartalmak elemzését a korábbi, rajongói – elsősorban cosplayes – tartalomgyártásra fókuszáló kutatásaimmal, levonható a következtetés, miszerint bár a játékosok az elemzett közösségi médiafelületeken sok esetben ugyanazokat a történetmondó eszközöket és stratégiákat alkalmazzák rajongói tartalomgyártóként is, ezeknek a tartalmaknak a céljai és funkciói rendkívül átalakulnak, ha az asztali szerepjátszás kontextusában vizsgáljuk őket.

## JEGYZETEK

<sup>1</sup> Kanonizált szerepjátékos narratíva alatt azokat a cselekmény- és történetszálakat értem, amelyeket a játék résztvevői a játékkalkalmak során építettek ki. Ezt a narratívát tekintem a *The Wayward Wanderers* kalandorozat forrásszövegének, amely a játékosok cosplayes történetmesélő tartalmaiban különféle módosulásokon eshet át.

<sup>2</sup> FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy. Role-Playing As Social Worlds*, University of Chicago Press, Chicago, 1983.

<sup>3</sup> JUUL, Jesper, *The Game, the Player, the World. Looking for a Heart of Gameness* = COPIER, Marinka – RAESSENS, Joost (szerk.), *Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University, Utrecht, 2003, 30–45.

<sup>4</sup> ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian, *Definitions of Role-Playing Games* = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (szerk.), *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*, Routledge, New York–London, 2018, 19.

<sup>5</sup> FINE, *i. m.*, 6.

<sup>6</sup> BOKODY Péter, *Szerepjáték és Fantasy*, Holmi, 2002/10, 1301.

<sup>7</sup> WHITE, William J. et al., *Tabletop Role-Playing Games* = ZAGAL–DETERDING, *i. m.*, 27.

<sup>8</sup> Ezek a világok általában olyan forrásokból vagy műfajokból inspirálódnak, mint a fikciós irodalom, a fantasy, a középkori történelem vagy épp különböző kultúrák mitológiai történetei. Bővebben lásd: ZAGAL–DETERDING, *i. m.*, 64.

<sup>9</sup> *Uo.*, 31.

<sup>10</sup> Lásd: <https://roll20.net/>; <https://trpgline.com/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>11</sup> <https://www.twitch.tv/somewherebound> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>12</sup> <https://www.youtube.com/@somewherebound5129> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>13</sup> A pontos időtartam a közvetítő beállításaitól, illetve bizonyos tagságok (Turbo- és Prime-felhasználók) meglététől függ, de egy-egy felvétel átlagosan tizennégy napig nézhető vissza a felületen.

<sup>14</sup> A *Dungeons & Dragons* az asztali szerepjáték műfaján belül az egyik első hivatalos fantasy-szerepjáték, amelyet Gary Gygax és Dave Arneson terveztek. A játék 1974-ben jelent meg a Tactical Studies Rules (TSR) Inc. kiadásában, viszont 1997-től a Wizards of the Coast (WotC) forgalmazza a játékot. Gary Alan Fine szerint a *D&D* az asztali szerepjáték prototipikus példája: egy háborús játékból (*wargame*) inspirálódott kalandjáték, amely a játékemester által konstruált fantáziavilágában játszódik, ezen a világon belül pedig a többi résztvevő egy-egy karakter szerepét tölti be a kalandozócsapatban. Bővebben lásd: FINE, *i. m.*

<sup>15</sup> A világ térképe a Somewhere Bound Instagram-profilján érhető el: <https://www.instagram.com/p/CJeGDcfr4Wm/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>16</sup> A kampány (angolul: *campaign*) egy adott szerepjátékos kalandra vagy kalandorozatra vonatkozik. A kifejezés a háborús játékok hozadéka: a műfajon belül a kampány egy-egy adott hadjáratra (a *campaign* szó egyik lehetséges fordítása) utal, ám mivel az asztali szerepjátékokban létrehozott világok számtalan más műfajból/médiumból is inspirálódhatnak, nem mindegyik kaland írható le hadjáratként. (Például egy kincskeresés köré

kiépült kalandsorozatot félrevezető lenne hadjáratként definiálni.) Tehát a kampány kifejezés egyfajta ernyőfogalomra vált a szerepjátékok műfaján belül, a kaland vagy kalandsorozat szinonimájaként értelmezzük.

<sup>17</sup> Elérhető: <https://www.youtube.com/watch?v=3fK8okUnRwg> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>18</sup> A vizsgált social media felületek:

Instagram: [https://instagram.com/somewherebound\\_?igshid=MzRlODBiNWFlZA==](https://instagram.com/somewherebound_?igshid=MzRlODBiNWFlZA==) (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

Twitter: [https://twitter.com/somewherebound\\_](https://twitter.com/somewherebound_) (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

TikTok: <https://www.tiktok.com/@somewhere.bound> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>19</sup> A *rouge* kategória magyar megfelelője, viszont az itthoni szerepjátékos közösségek többnyire az angol kifejezést használják.

<sup>20</sup> A huszonnégy epizódból csupán nyolc esetében fordul elő, hogy egy vagy több játékos cosplayben vesz részt az adott alkalmon.

<sup>21</sup> A játékosok TikTok profiljai:

Hulda: [https://www.tiktok.com/@ahobbitstale?\\_t=8cc5Pd45b2l&\\_r=1](https://www.tiktok.com/@ahobbitstale?_t=8cc5Pd45b2l&_r=1) (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

Kai: [https://www.tiktok.com/@vampirethemo?\\_t=8cc5aapQM5j&\\_r=1](https://www.tiktok.com/@vampirethemo?_t=8cc5aapQM5j&_r=1) (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

Blue: [https://www.tiktok.com/@leftmybabyblue?\\_t=8cc5Ki2wuGB&\\_r=1](https://www.tiktok.com/@leftmybabyblue?_t=8cc5Ki2wuGB&_r=1) (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

Stevie: [https://www.tiktok.com/@stevie.bones?\\_t=8cc589GSDpD&\\_r=1](https://www.tiktok.com/@stevie.bones?_t=8cc589GSDpD&_r=1) (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

Vain: [https://www.tiktok.com/@vainvirgos?\\_t=8cc5CQyhult&\\_r=1](https://www.tiktok.com/@vainvirgos?_t=8cc5CQyhult&_r=1) (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

Rhi: [https://www.tiktok.com/@rhilentless?\\_t=8cc4uBqNMuA&\\_r=1](https://www.tiktok.com/@rhilentless?_t=8cc4uBqNMuA&_r=1) (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

<sup>22</sup> Stevie és Blue Cadaver és Coraline-ként duettezik: <https://vm.tiktok.com/ZGJQjDqHa/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>23</sup> ANDOK Mónika, *Digitális média és mindennapi élet*, L' Hartmattan, Budapest, 2016.

<sup>24</sup> *Uo.*, 63.

<sup>25</sup> JENKINS, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006.

<sup>26</sup> JENKINS, Henry, *Multiculturalism, Appropriation, and the New Media Literacies* (letöltés helye: [http://henryjenkins.org/blog/2009/06/multiculturalism\\_appropriation.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/06/multiculturalism_appropriation.html), letöltés dátuma: 2009. június 8.).

<sup>27</sup> JENKINS, Henry, *Transmedia Storytelling 101* (letöltés helye: [https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html), letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>28</sup> RYAN, Marie-Laure: *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, Poetics Today, 2013, 34.

<sup>29</sup> Lásd: *Alien: Isolation* (Sega 2014); *Aliens: Resistance* (Wood 2019); *Aliens: Rescue* (Wood 2020).

<sup>30</sup> RYAN, *Uo.*

<sup>31</sup> SB TikTok: [https://www.tiktok.com/@somewhere.bound?\\_t=8cc4eHVNTa&\\_r=1](https://www.tiktok.com/@somewhere.bound?_t=8cc4eHVNTa&_r=1) (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>32</sup> A használt hashtagek: #somewherebound; #thewaywardwanderers; #waywardwanderers. Valamint a karakterek nevei, az alábbi formában: #karakternévoc (például #valakasoc); #karakternévclass (például #gwenthepaladin). Illetve a főntiek kombinálása.

<sup>33</sup> *Live duet* jelzővel azokat a cosplays videókat illetjük az alkalmazáson belül, amelyek rögzítése során az alanyok azonos fizikai térben tartózkodnak.

<sup>34</sup> Például Cadaver bőrszoknyával kiegészített öltözetének bemutatása: <https://vm.tiktok.com/ZGJQBbuq/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>35</sup> Például <https://vm.tiktok.com/ZGJQknaBn/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>36</sup> Cadaver Angelt gyászolja: <https://vm.tiktok.com/ZGJQUHg8V/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>37</sup> Például montázs Coraline alternatív megnyilvánulásairól, amelyek a karakter kaotikusságát emelik ki: <https://vm.tiktok.com/ZGJQBAb5a/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>38</sup> <https://vm.tiktok.com/ZGJQyJpTc/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>39</sup> Gwen felajánlja a segítségét az erdőben eltévedt karakternek, akit a befogadó személyesít meg: <https://vm.tiktok.com/ZGJQUo6A3/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>40</sup> Az alábbi videóban a TWW-kampány kánonnarratívájához képest Gwen egy fiktív fogadóval beszélget: <https://vm.tiktok.com/ZGJQUYTYg/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>41</sup> <https://vm.tiktok.com/ZGJQfjxyN/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>42</sup> <https://vm.tiktok.com/ZGJQyKm4o/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>43</sup> Lásd: <https://vm.tiktok.com/ZGJQf1VLF/>; <https://vm.tiktok.com/ZGJQfjCCR/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>44</sup> A ship fogalma a karakterek közti kanonizált vagy épp a rajongók által vágyott romantikus viszonyra (*relationship*) utal. A rajongói nyelvezetben igeiként is szokás használni. Shipelni annyit tesz, mint két – vagy több – karakter romantikus egymásra találásáért drukkolni. A rajongói közösségben gyakori jelenség, hogy az egyén bizonyos karakterpárosok shippereként határozza meg magát.

<sup>45</sup> Például az alábbi videóban Blue egyértelműen Kai karakterével, Valakasszal kívánta eljátszani ezt az alternatív dialógust – ezen szándékát a feliratozás szintjén Valakas megnevezésével és szinkódhasználattal is jelezte –, viszont Kai nem reagált rá saját képanyaggal: <https://vm.tiktok.com/ZGJQQ5yCP/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>46</sup> <https://vm.tiktok.com/ZGJQQun9V/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>47</sup> Vain: <https://vm.tiktok.com/ZGJQQP3kY/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.); Kai: <https://vm.tiktok.com/ZGJQQ74FU/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

<sup>48</sup> NAGY Orsolya, *Rajongói szövegátiratok. Az online szöveg alapú szerepjátékok világa* = DOBI Edit (szerk.), *Juvenilia VIII*, Printart-Press Kft., Debrecen, 2020, 194–207.

<sup>49</sup> <https://vm.tiktok.com/ZGJQf6vcf/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).