

A játék hendikepes rendszere

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

Kulcsszavak: *játék, játékelmény, konfliktus, lehetőség-tér, szabályok*

Szerzői információ:

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

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Kiss Gábor Zoltán, „A játék hendikepes rendszere”.
Információs Társadalom XVIII, 1. szám (2018): 9–17.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.1>

A folyóiratban közölt művek

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

A játék hendikepes rendszere

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Szabályok

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fontos tehát a visszajelzés, a visszacsatolás (*feedback*), mivel miatta érezzük úgy, hogy a játék jól integrált, hogy „*a játékos cselekvései nem csupán közvetlen jelentőséggel bírnak, hanem a játék későbbi élményét is befolyásolják*” (Salen és Zimmerman 2003: 35). Példaként vegyük az 1. e4, c5 sakkmegnyitást, a szicíliai védelem úgynevezett „zárt” változatát. A játék institúcióját, előzetes szabályrendszerét ismerve egyértelmű, hogy a két lépés hogyan befolyásolja a játékalást. A kezdő lépés célja nyilvánvaló, ahogy a válaszá is; a játékosok feltehetően értelmes akciókként élik meg egymás lépéseit, érzékelik az adott helyzetben benne foglalt lehetőségeket, és tudják, mindez hogyan illeszkedik bele a játék nagyobb egészébe. Van lehetőségünk további értelmes lépések megtételére (például 2. c3.), tudják, mik a helyes és helytelen lépések, és ismerik a játék szélesebb kontextusát. A játék általános élménye a szabályok ismeretében harmonikusnak mondható, mivel mindkét játékos „azonos lapon” játszik. Tisztában vannak a játék kötelemeivel és a lehetséges lépések körével, kiélvezik a gazdag lehetőség-teret, értékelik a döntéseik nyomán érkező válaszokat. Az utóbbi harmonikus állapot feltétele az, hogy mindketten elfogadják és betartsák az operatív és implicit szabályokat, hogy tisztában legyenek a konstitutív szabályok biztosította esélyekkel, és képesek legyenek megbecsülni a lépéseik következményeit. A játék közbeni újabb és újabb jelentésekre adott válaszok értelmes döntéseket feltételeznek a játék keretein belül.

Döntések, konfliktusok és lehetőség-terek

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Irodalom

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