

# HARTYÁNDI MÁTYÁS

## Szerepjáték vagy RPG?

A szerepjátszás eredete, kutatása és alkalmazása

### 1. BEVEZETÉS

Alig hat éve jelent meg az első magyar nyelvű folyóirat-publikáció az analóg „role-playing game” (RPG), azaz az asztali és élő szerepjátékok témakörében (Hartyándi 2018), mégis az elmúlt idő során gyökeresen megváltozott a hazai színtér:

– Számos YouTube-videó, *actual play* csatorna és podcast alakult, különösen a Covid időszak alatt. Ezek közül kiemelkedik *Kildar* hiánypótló YouTube-csatornája, a hazai asztali szerepjátszás alapítóit megszólaltató különféle interjúk (*Bíborhold*, *A Geekkirály szigete*, *Nörd*, *Kalandozók Hőskora* stb.), valamint a hat éve töretlenül jelentkező *Kockák és Sárkányok* YouTube-csatorna.

– Az asztaliszerepjáték-kiadás új aranykorát éli. Öt kiadó 2018 óta több mint huszonhat darab magyar nyelvű alapkönyvet (Wikipédia 2024) és számos további kiegészítőt jelentetett meg, elárasztva ezzel a hazai piacot – miközben Lux Gábor angol nyelvű kiadványai nemzetközileg is hírnevet szereztek, és spanyol, német, valamint cseh nyelvre is lefordították őket.

– Újraéledt az élő szerepjátszás is. 2018 óta ismételten megrendezésre kerülnek a *Kamaralarp hétvégék*, több magyar fejlesztésű játék is debütált nemzetközi színtereken egyéni (*Memento Morrison* 2021) és nemzetközi koprodukcióban (*Fiume Crisis* 2022) is, rendszeresen jelentkezik az *Élő Szerepjátékos Esték*, és egyre több a nagy rajongótáborral bíró világokon játszódó hazai larp esemény is (pl. *Flat/Line* 2023).

– Több hazai közösség és rendezvénysorozat ünnepelte kerek évfordulóját, valamint elismerésükre díj is létrejött 2023-ban *Atlasz Szerepjátékos Életműdíj* címen.

– A szerepjáték-kutatásnak sem kell szégyenkeznie: Az ELTE-n régóta zajló szerepjáték témájú egyetemi előadások mellett Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport alakult a Debreceni Egyetemen (2021, lásd Hlavacska 2023), a szerepjáték fejlesztő hatását vizsgáló doktori kutatási terv kreatív díjat nyert a Budapesti Corvinus Egyetemen (Hartyándi 2022), asztali RPG témájú különszám került kiadásra a *Kortárs* folyóiratban (2023), és több nemzetközi publikáció is megjelent a témában (Réti et al. 2022; Túri–Hartyándi 2023; Hartyándi 2024; Hartyándi–van Bilsen 2024). A tudományos kutatások mellett megemlítendő még az újságírói, oknyomozó kutatás terén a Telex alapos és elfogulatlan podcast-sorozata, a *Szerepjátékos gyilkosság* (2023).

Az előző átfogó publikáció (Hartyándi 2018) az RPG-formát elhatárolta más szerepjátszó tevékenységektől, továbbá lefektette alapjait, bemutatta legfontosabb elméleteit és az alkalmazásával kapcsolatos lehetőségeket, nehézségeket. Befejezésében pedig megfogalmazta azt az igényt, hogy a különféle szerepjátékos tevékenységterületeknek intenzívebb párbeszédet érdemes folytatni egymással. Ezzel gazdagíthatják egymást, és elkerülhető a silókban végzett felesleges párhuzamos kutatás, a spanyolviasz újra és újra történő feltalálása, hogy helyette átható innováció történhessen.

Ez a tanulmány tekinthető a korábbi folytatásának, egyben az abban megfogalmazott tudományos kutatási program következő lépcsőjének. Három irányban szeretne előrelépést elérni:

1. A hazai olvasóközönség számára betekintést nyújtani az RPG-kutatás jelenébe, ezzel megágyazva a további témáknak.

2. Bemutatni a „role-playing” kifejezés történetének és „leszármazásának” kutatása során elért eddigi, nemzetközileg is új és talán meghökkenítő eredményeket, amelyek cáfolják az elterjedt, de téves elképzeléseket.

3. A korábbi kísérleteknél (Bowman 2014, Hartyándi 2018) jobban elhatárolni az RPG fejlesztő potenciálját a többi szerepjátékos formához képest.

## 2. AZ RPG-KUTATÁS RÖVID TÖRTÉNETE

Maga az RPG-kutatás viszonylag új jelenség. A legfontosabb korai mű, Gary Alan Fine (1983) monográfiája, a *Shared Fantasy – Role Playing Games as Social Worlds* szociológus szemmel vizsgálta az asztali RPG-k hobbitevékenységét. A tudományterület csak 2003 után élénkült fel igazán, 2009 óta évente legalább 100 tudományos írás jelenik meg RPG témában. A világ egyik legjelentősebb hivatkozáskereső adatbázisa, a Scopus összesen 1200 feletti kulcsszótálatot jelez a „role-playing game” kifejezésre, és további 1600 tudományos cikk címében vagy absztraktjában szerepel a kifejezés. (Összevetésként, ez az általános értelemben vett, elsősorban pszichológiában, szociológiában és orvostudományban gyakori „role-playing”-kutatások nagyjából 5–10%-át teszi ki.) A fenti növekedés miatt ha valaha volt is, mára már nincs kutató, aki az egész területet átlátja – mindenki specializálódik. Tudományterületek szerint az informatika-, valamint a társadalomtudományok vezetnek, mindkettő ezer feletti publikációs számmal. Száz feletti számmal bírnak a mérnöki, matematikai, orvosi, pszichológiai, művészeti és bölcsészettudományi, valamint az üzleti témájú írások is.

2018-ban jelent meg az eddigi legfontosabb RPG szakirodalom-összefoglalás José P. Zagal és Sebastian Deterding szerkesztésében a Routledge-nél *Role-Playing Game Studies – A Transmedia Approach* címmel. Ebben a „kézikönyvben” a különféle RPG-formákon és interdiszciplináris témákon túl előadó-művészeti, szociológiai, pszichológiai, irodalomtudományi, neveléstudományi, közgazdaságtani, természettudományi, dizájn- és kommunikációtudományi fejezetek találhatók. Az RPG-kutatás ma is angolszász (USA, UK, Ausztrália) túlsúlyú, de azért más európai és kelet-ázsiai országok is jól teljesítenek. A korai RPG-vel kapcsolatos elméletgyártásból kiemelkednek az *Alarums & Excursions* fanzine régi számai, a *Forge.net* egykori fórumai, valamint a skandináv *Knutepunkt* rendezvénysorozat kiadványai.

Egy nem teljességre törekvő összefoglaló az analóg RPG-kutatás amerikai műhelyeiről: Center for Computational Experience (UC Santa Cruz), Center for Transformational Play (Carnegie Mellon University School of Computer Science), Digital Cultures Collaboratory (University of Wisconsin), Reacting Consortium, Transformative Play Lab (UC Irvine), UC Game Lab (University of Cincinnati). A fontosabb észak-európai műhelyek: The Abertay Game Lab (Abertay University, Skócia), Bonn Lab for Analog Games and Imaginative Play (University of Bonn), Game Research Lab (Tampere University, Finnország), Interacting Minds Centre (Aarhus University, Dánia), Manchester Game Centre (Manchester Metropolitan University) és Transformative Play (Uppsala University, Svédország). Folyóiratok közül kiemelendő az *International Journal of Role-Playing*, a *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies* és a tágabb fókuszú, de rangban legelismertebb *Simulation & Gaming*.

Mivel az RPG egy nagyon komplex, több összetevőből, párhuzamosan működő rétegekből álló tevékenység (Hartyándi 2018), nagyon nehéz vizsgálni a hatását, azaz azt, hogy pontosan melyik összetevője hogyan hat a résztvevőkre. A legtöbb szakirodalom-összefoglaló csak óvatos következtetésekre mer jutni. Egy, az RPG-k terápiás felhasználásáról szóló friss cikk végső megállapítása például az, hogy potenciálisan hasznos kiegészítő eszközei lehetnek a pszichoterápiáknak, ugyanakkor a vizsgált tanulmányoknak csak 16%-át találta kísérleti jellegűnek. Az RPG-k definíciói, eredményei, valamint a beavatkozások jelentős eltéréseket mutattak, ami gátolta a rendszerszintű áttekintést (Arenas et al. 2022).

Az empirikus kutatások száma és aránya fejlődő tudományterület révén a jövőben bizonyosan növekedni fog, de a fogalmi zavar továbbra is nagy (Feinstein et al. 2002; Hartyándi 2024). Ahogy az előző tanulmány (Hartyándi 2018) is utalt rá, a drámajáték és szerepjáték fogalmait a különféle tudományterületek gyakran szinonimaként kezelik: „A dráma olyan csoportos játéktevékenység, amelynek során képzeletbeli (fiktív) világot építenek fel, ebbe a képzeletbeli világba a résztvevők szereplőként vonódnak be, a fiktív világon belül valós problémákkal találkoznak, s ebből valós tudásra és tapasztalatra tesznek szert” (Kaposi et al. 2008, 3). Egy nagy szakirodalom-összefoglalás konkrétan ekként fogalmazott: „Gyakran következtetlenül, felcserélhető módon és egyértelmű fogalmi meghatározások nélkül használnak kifejezéseket, különösen a szimulációt, játékot (games) és a szerepjátszást” (Hallinger–Wang 2020, 12). Egy szerepjátszással kapcsolatos újabb, egyéni definiálási kísérletnél nagyobb hozzáadott értékkel bír annak tisztázása, hogy történelmileg hogyan, milyen értelemben használták a kifejezést, hogyan bontakoztak ki a „role-playing” szó eltérő jelentésárnyalatai. A múlt és jelen nyelvhasználati szokásai természetesen nem kell megkössék a jövő nyelvezetét, de segíthetnek a különböző szóhasználatok kikristályosításában és a fogalmak közti útvesztő feltérképezésében, amennyiben a jelentéseket társas konstrukciónak tekintjük (Liebrucks 2001).

### 3. A „SZEREJÁTSZÁS” GENEALÓGIÁJA

Egyes olvasóknak meglepő lehet, de sem a „role-playing”, sem az „role-playing game” (RPG) kifejezést nem szabadidős hobbitévékenységek találták fel. A legkorábbi ismert előfordulások az *Oxford English Dictionary* (OED) és a *Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache* (DWDS) adatbázisai segítségével azonosítottam. Előbbi forrás maga is megkülönbözteti a szerepjátszást az RPG játszásától. Az RPG kifejezés történetével kapcsolatban Jon Peterson kiváló könyvei, a *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games* (2012) és a *The Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity* (2022) kínálják a legteljesebb összefoglalót. Az alábbiakban a szerepjátszás tízfajta jelentését fogom ismertetni.

#### 1. jelentés: Szerepet játszás mint színészi feladat

A „rôle” szó francia eredetű, eredetileg azt a tekerceszt (latin *rotula*, angol *roll*) jelentette, amely egy színész szövegét, írásos instrukcióit tartalmazza a színházi előadáshoz. Innen nyerte el később átvitt értelemben a szerep (*rôle*, *role*) jelentését. Mivel a színészek a színpadon eljátszák a szerepüket, a „to play a role” [szerepet játszani] szófordulat bizonyosan rendkívül régi, Diderot, Goethe és Schiller is dokumentáltan használta már. A színház, azaz teátrum etimológiája a görög „szemlélni” (*theaomai*) szóra megy vissza – a színész színpadi színjátéka alapvetően a nézőközönségnek szól. Ide köthető a híres drámapedagógus duó, Gavin Bolton és Dorothy Heathcote (1999) megközelítése is. Véleményük szerint túlzóan nagy figyelem fordul a szerepjátszás fizikai, viselkedésbeli megnyilvánulására, pedig a tevékenység elsődleges funkcióját a *szemlélődő* gondolkodás számára történő jelentésalkotásban (making of meanings) látják. Bár a színházhoz való hozzáállásunkat ma is meghatározza a hagyományos kőszínház vagy más néven polgári illúziószínház intézménye, ugyanakkor érdemes megjegyezni, hogy a drámatudomány, illetve a színháztudomány jelentősen kitért a teátrum és ezáltal a szerepjátszás körét is (Kricsfalusi 2020), és gyakran saját határterületeiket is drámának vagy színháznak tekintik.

## 2. jelentés: *Szerepet játszás mint hatással levés*

A „szerepet játszik” kifejezés származtatott, elvont jelentése, amely a „hatással van” szinonimájaként funkcionál, már 18. század végi német szövegekben is rendre felbukkan (Werthes 1791), és angolul is sok példát találhatunk rá. A magyar nyelvben sem ritka az olyan fogalmazás, hogy az eső fontos „szerepet játszott” az otthon maradásban. Ennek a jelentésnek természetesen semmi köze a cikkünkben tárgyalt szerepjátáshoz, ugyanakkor jól jelzi, hogy a kifejezés már a 18. században kiszabadult a színház világából, és általános érvényűvé vált. A szófordulat gyakorisága jelentősen megnehezíti a valóban szerepjátásról szóló dokumentumok, tudományos cikkek beazonosítását.

## 3. jelentés: *Szerepjátás mint mások megtévesztésére irányuló tettetés*

A *Rollenspiel* kifejezés régóta létezik a német nyelvben. A legkorábbi talált forrás egy Münchhausen-történet, amely éppen a szerepjátás pszichológiai hatásait firtatja. A történet egy csalfa szereplője „ein fortwährendes Rollenspielen mit der Rolle identificirt” [„a folyamatos szerepjátás hatására azonosult a szerepével”] (Immermann 1839, 229). A *Rollenspiel* a színházról független, tettetés viselkedésre, mások megtévesztésére irányuló „disszimulatív” jelentésében tehát már használatban volt a 19. századi német nyelvben, és később a *Roleplay in Business and Industry* (Corsini 1961) összefoglaló könyv a szerepjátás egyik fő formájának tekintette.

## 4. jelentés: *Szerepjátás mint gyermeki utánzó-tanuló viselkedés*

A „role-playing” OED által ismert legelső angol előfordulása 1901-re datálható. A német filozófus-pszichológus Karl Groos sokat foglalkozott a játékok evolúciós funkciójával. 1899-es könyve, a *Die Spiele der Menschen [Az emberek játéka]* angol fordításában szerepel a következő mondat: „There is hardly any limit to the rôle playing of civilized children.” [„A civilizált gyermekek szerepjátásának aligha van határa.”] (Groos 1901, 306) A kapcsolódó, utánzó játékról szóló bekezdésekben Groos azt tárgyalja, hogy a gyerekek nemcsak szüleiket és szűken vett családjuk tagjait szokták példaképnek tekinteni, hanem mások foglalkozásait is előszeretettel mímelik. Ezek a próbálkozások „hajlamokat és ellenszenvet” alakítanak ki bennük, amelyek később mind kihatnak karrierdöntéseikre. Ebben a szöveggörnyezetben tehát az idézett mondat utalás arra, hogy mindenféle emberi viselkedés és minta hatással van a gyermekekre. Fontos megemlíteni a Groos-fordítással kapcsolatban, hogy a német nyelvű eredeti műben még nem *Rollenspiel* (szó szerint szerepjáték), hanem *Rollengebiet* (szó szerint szerepterület) kifejezés szerepel. Csak a fordító, Elizabeth L. Baldwin fordította a kifejezést „rôle playing”-ként angolra. Lehetséges, hogy a gyermeki szerepjátéokra ekkor még nem volt bevált kifejezés a német nyelvben. Megállapítható ugyanakkor, hogy a legkorábbi ismert angol nyelvű forrásban a gyermeki, mások viselkedésmintáit utánzó, társadalmi normákat eltanuló értelmében szerepel a szerepjáték kifejezés.

Ez a korai forrás egybevág a későbbi, klasszikus fejlődés-lélektani elképzelésekkel (Vygotsky 1967; Piaget 2013). Már a főemlősök játékának is fontos része az utánzás és a begyakorlás (Millar 1973), az emberek esetében pedig a gyermeki szabad játék a szimbolikus játéktól a szerepfelvételen át a szabályjátékig és az ezek kombinálásával létrejött komplex „úgytevéses” játékformáig (pretend play) fejlődik (Gabnai 2015; Deterding 2016), közvetett módon fejleszti a gyermeki adaptációt (Kapitany et al. 2020).

### **5. jelentés: Szerepjátás mint társadalmi szerep felvétele és betöltése, különösen tudattalan módon, megfelelve az adott társadalmi szerepekhez kötődő társadalmi normáknak, elvárásoknak**

Ez a Groos-fordításhoz kapcsolódó jelentés. Az angolszász szociológia gyakran „role-playing” kifejezéssel írja le a társadalmi szerepekhez kötődő jellemző és elvárt viselkedéseket. Példa erre Walter Coutu 1951-es cikke, amelyben az anyák gyermekükhöz kötődő „szerepjátására” a következő példákat hozza: megvédi, táplálja, öltözteti, neveli, szereti (Coutu 1951, 180). Ebben az értelemben a szerepjáték nem tettetés, nem gyermeki „ügytevés”, hanem megfelelés egy mintának, sztereotípiának vagy „magatartáshüvelynek” (Popitz 1967). Az így értett szerepjátásra mondja azt Coutu, hogy „[i]n role-playing one does not pretend anything. A policeman arresting a person is [...] performing or playing a role expected of one holding the position of public protector.” [„A szerepjátásban az ember nem színlel semmit. Egy rendőr, aki letartóztat egy személyt [...], a közbiztonsági tisztséget betöltő személytől elvárt szerepet játssza el vagy tölti be.”] (Coutu 1951, 181).

Ebben a szociológiai szóhasználatban a „play” kifejezés nagyon elvont, úgy tűnhet, semmi köze a valódi játszáshoz, így a 2. jelentéshez hasonlít. Hogy mégis van valamiféle „játék” a társas szerepek között, azt két párhuzamos gondolat érzékelteti. Az egyik Jacob Morenótól származik, aki szerint: „Man is a role-player” [„Az ember szerepjátékos”] (Moreno 1943, 438; Moreno 1949, 354). A „Rollenspieler” [szerepjátékos] kifejezés már Moreno korai (1924) munkáiban is felbukkan. Ugyanakkor az első kiadású *Who Shall Survive?* (1934) még nem használja a „role-play” kifejezést, sőt, a szerep is régies, *rôle* formájában jelenik meg. Az angol nyelvű fogalmat Moreno (1943) egy szociodramáról szóló cikkének lábjegyzetében kezdte kifejteni. Moreno megállapítása szerint életünk nagy része félúton telik a színészek kötött „szerepfelvétele” (role taking) vagy későbbi szóhasználatuk szerint „szerepkivitelezése” (role enactment) és a teljesen spontán viselkedés, a „szerepteremtés” (role creation) között (Moreno 1943; Moreno 1949; Zeintlinger 2017). A hétköznapi élet megengedi és egyben meg is kívánja, hogy bizonyos mértékben szabadon formáljuk társas szerepeinket, és ez a mozgástér ad keretet a szerepjátásra. Természetesen nem Moreno hasonlította először az életet a színházhoz. Az 1623-as *Ahogy tetszik* híres monológja – „[s]zínház az egész világ, / És színész benne minden férfi és nő” – is csak egy korabeli közhelyet fogalmaz meg, amelynek gyökerei a római korig nyúlnak vissza (Garber 2008). Moreno viszont az első, aki a „társadalmi szerepjátásban” a kötöttségek helyett annak (részben) spontán természetét hangsúlyozta. Ez tovább vezet bennünket a 7. jelentés felé, előtte azonban érdemes felvillantani a jelenség játékoságának egy másik olvasatát is.

### **6. jelentés: Szerepjátás mint társas szerepek dinamikája, interakciója**

A társas szerepek közötti játékoság egy másik aspektusát Kurt Lewin egy mondata érzékelteti legjobban. Lewin állítása szerint a különféle csoportokban tapasztalható légkör, hangulat „felfogható szerepjátás-mintázatként is” (Lewin 1943, 561), azaz az emberek által „játsszott” társas szerepek összessége adja meg az adott csoport atmoszféráját, jellegét. De hogyan is érdemes értelmezni ezt a kiragadott mondatot? Lewin a vezetési stílusokat vizsgálva arra jutott, hogy nem elégséges a vezetőnek megváltoztatni a stílusát, például autokratikusból demokratikusra. „Sem az autokratikus, sem a demokratikus vezető nem tudja eljátszani a saját szerepét anélkül, hogy a követők ne lennének készek a saját szerepük megfelelő eljátszására.” (Uo.) Másképpen fogalmazva, egy vezető csak akkor tud demokratikus kereteket kialakítani, ha erre követői is ösztönöztenek, és hajlandók demokratikus módon követni azokat.

Azaz a különféle társas szerepek nemcsak önmagukban léteznek, hanem feltételezik és akár ki is váltják egymást. Ahogy a morenoi pszichodráma-elmélet egyik nagy összefoglalója, Karoline Erika Zeintlinger említi a szerepmintákkal kapcsolatban, „aktualizálásukhoz rendszerint kettő vagy több személy kell, akiknek pillanatnyi szerepe és megfelelő ellenszerepe (>counter roles<) szociális helyzetet eredményez” (Zeintlinger 2017, 137). A társas szerepek ilyen *összjátéka* a „szerepjáték” egy olyan értelme, amely csak implicit módon jelenik meg a különféle OED jelentések között, de messze több egy társas szerep egyéni megformálásánál.

### **7. jelentés: Szerepjátékszás mint szerepek improvizált eljátszása egy bizonyos helyzetben, általában oktatási vagy pszichoterápiás módszer részeként**

A szerepjátékszás második OED értelme szintén kapcsolódik a Groos-fordításhoz, de az ösztönös gyermeki tanulás helyett már egy tudatosan alkalmazott, fejlesztő célú beavatkozásra utal, amelynek alanya gyermek vagy felnőtt egyaránt lehet. A fogalom élesen elválik a hagyományos színészetől (1. jelentés), Moreno már bécsi éveiben is megkülönböztette a színész számára „legitim” szerepjátékát az őt érdeklő spontán szerepjátéktól (Moreno 1924). A szerepjátékszás mint fejlesztő módszer régóta része nemcsak a orvostudományoknak (Moreno 1959) és oktatásnak (Bolton–Heathcote 1999; Gabnai 2015), de a vezetésfejlesztő programok, vállalati tréningek, azaz emberierőforrás-fejlesztés világának is (Lippitt 1943; Corsini et al. 1961; Craig 1979; Tóth 2022; Hartyándi–van Bilzen 2024).

Kurt Lewin munkatársa, Ronald Lippitt már 1943-ban arról ír, hogy a vezetésfejlesztés klasszikus nehézségeit képes a szerepjátékszás orvosolni: „One of the most effective techniques the writer has discovered for satisfying these criteria is the utilization of several variations of the role-playing or psychodramatic situation which Moreno has developed most fully in the areas of individual diagnosis and therapy in psychiatric cases.” [„Az egyik leghatékonyabb technika, amelyet az író felfedezett e kritériumok teljesítésére, a szerepjáték vagy pszichodramai szituáció számos változatának felhasználása, amelyet Moreno a legteljesebben a pszichiátriai esetek egyéni diagnózisának és terápiájának területén fejlesztett ki.”] (Lippitt 1943, 287). Hogy további forrásokat is idézzek, a híres szervezetkutató, a szervezetfejlesztés egyik atyja, Chris Argyris például így ír egy nagyon korai cikkében: „Management and union officials have both found it extremely useful to role-play their points before presenting them in final bargaining sessions” [„A vezetőség és a szakszervezeti tisztségviselők is egyaránt rendkívül hasznosnak találták, hogy a végső tárgyalásokon való előadás előtt el(szerepjátékszák az álláspontjukat”] (Argyris 1951, 7). Az OED egy másik azonosított forrásában hasonló értelemben szerepel a kifejezés: „Students role-play some of the situations they will meet on the job” [„A hallgatók el(szerepjátékszának néhány olyan helyzetet, amellyel a munkájuk során találkozhatnak”] (Argyle 1964, 133). Ebben az értelemben a szerepjátékszás egy begyakorló, próbálkozó, kísérletező tanulási-felkészülési forma. Másképp megfogalmazva, „[a]z x fiktív kontextusban való játék előnyös az y valós kontextusban való cselekvésre” (Kapitany et al. 2022, 8). Emögött a 4., 5. és 6. jelentés összefüggései rejlenek. A szerepek társadalmi cselekvési mintázatok (5.), amelyeket kiskortól kezdve, utánzással sajátítunk el (4.). Mivel az utánzáshoz szolgáló példaképek és társas szituációk száma és minősége (6.) gyermekenként rendkívül eltérő lehet, ezért különböző egyének különböző mértékben képesek bizonyos szerepeket megvalósítani. Anatólgiával élve, az emberek nemcsak ruhatár terén mutatnak eltéréseket, de „szereptár”, azaz lehívható cselekvési minták terén is (Zeintlinger 2017). „A szerep egy bizonyos tevékenységi területen előfordult összes szituáció kikristályosodása, amelyekben a szóban forgó személy részt vett.” (Moreno 1949, 153)

Sokféle szociálpszichológiai eredetű módszertan, például a tanítási dráma is ebben a megközelítésben dolgozik. Gavin Bolton a szerepjátékot átfogó, a színházi előadásokat (1. je-

lentés) és a gyermeki ösztönös „mintha” játszást (4. jelentés) is tartalmazó terminusként használja, amely lényegében „[a]z egyén saját személyiségének mint eszköznek alkalmazása egy jelen nem lévő kontextus metaforateremtő megidézésében, jelenvalóvá tételében” (Kaposi et al. 2008, 49). De hogy jön ide a fejlesztés? Első drámapedagógiai mesterem, Wenczel Imre színjátszóknak írt *Dalunk* (1984) művének kezdősorai erről regélnek: „Hogy más is légy, mint önmagad, / a színjátékban játszd MAGAD!” Azaz a tanítási dráma és színházi nevelés az eddigiektől eltérő személyes tapasztalatokat biztosít a személyiség fejlesztése érdekében.

A különféle személyiségelméletek közül a morenói meglehetősen radikális volt, ugyanis azt állította, a pszichológiai én lényegében nem más, mint az egyéni szerepminták összessége. Később sok más személyiségelmélet is megkérdőjelezte az identitás fix, stabil voltát (Diakolambrianou–Bowman 2023), sőt, egyes kutatók a disszociatív identitászavart (közkeletű nevén többszörös személyiségzavart) is hasonló logika mentén magyarázzák (Watkins–Watkins 1988; Sel 1997).

Moreno szerint a különféle egyéni szerepminták kapcsolatban állnak egymással, és ún. szerepnyalábokat alkotnak, amelyek együtt mozognak. Egy hagyományos példával élve, a „nő” szerep szorosan együtt mozog és hatással van a „lány”, „feleség” és „anya” szerepekre, így a „nő” szerepet ért behatások továbbgyűrűznek ezekbe. Moreno szerint az eddig „játszott” szerepeink és szerepnyalábaink alkotta szereprendszerek halmazati hatása hozza létre az ént (Moreno 1962). Az egyén minden valaha játszott szerepének összessége alkotja szerepleltárját vagy szerepkészletét, és az egy adott pillanatban aktiválható szerepek pedig a szereprepertoárt vagy szerepmátrixot (Moreno 1959).

Ezekből az alapvetésekből világosan következik, hogy megfelelő cselekvésekkel nemcsak gyermekkorban bővíthető a szerepleltár, hanem felnőttkorban is, a fejlődéshez pedig utánozható mintákra, társakra és cselekvésre van szükség, azaz a 7. értelemben vett szerepjátszásra. A képzelt helyzetek „többletrealitásában” (von Ameln 2013) végzett fejlesztő szerepjátszás (7. jelentés) fejleszti a való életbeli (5. és 6. jelentésű) szerepjátszó képességét. Ezt a szakirodalom néha Barbara-effektusnak is nevezi (Moreno 1924, Moreno 1970). Barbara a Jacob L. Moreno által feltalált bécsi *Rögtönzések színházának* (*Stegreiftheater*) tagja volt. A színpadon gyakran szende és jó erkölcsű nők szerepét vállalta, de az ezek alapján megismert férje, George panaszkodni kezdett rá otthoni radikálisan eltérő viselkedése miatt. Moreno kísérletképpen indulatos és erőszakos szerepekbe kezdte osztani Barbarát, aki egyrészt briliánsan improvizált a színpadon, másrészt ezzel párhuzamosan otthon egyre szelídebbé vált. Ezen tapasztalata alapján Moreno arra a következtetésre jutott, hogy az elfojtott személyiségvonások fiktív szerepjátékban való megélése fejleszti a beszűkült szereprepertoárt. Moreno részben ennek kibontakoztatására fejlesztette ki a pszichodráma módszerét.

## 8. jelentés: *RPG mint fejlesztő célú vetélkedő*

Az OED adatbázisa és más történelmi források alapján valójában nem a hobbijátékokkal kapcsolatban jelent meg először a „role-playing game” kifejezés az angol nyelvben. Első azonosított felbukkanása éppen a 7. jelentés értelmében vett fejlesztő szerepjátszással kapcsolatos. Helen Irene Driver 1954-es *Role-playing: A counseling technique* című cikkében a Jacob L. Moreno által kidolgozott szerepjátszás felhasználási formáit ismerteti. Megállapítja, hogy ugyan más tanácsadási módszerek is alkalmaznak szerepjátszást, de a Moreno-féle csoport-pszichoterápiás módszerben van a legtöbb ilyen tevékenység – az átlag 60 perces foglalkozások 50%-át ez teszi ki. Tizenöt darab sokalkalmas folyamatot elemezve arra a következtetésre jut, hogy a 7. értelemben vett morenói szerepjátszás elsősorban négy dologra alkalmas igazán:

- A. Provokatív kérdések felvetésére vitatémaként
- B. A tárgyalt téma tisztázására, hangsúlyozására vagy alkalmazására
- C. Empátiás és társas készségek tanítására; az önértékelés segítésére
- D. Segíteni az egyént személyes problémáinak feldolgozásában

A harmadik típusú alkalmazással kapcsolatban ismertetett egyik eset kapcsán, amely *A professzor és az elégedetlen diák* címet viseli, írja le a szerző az általam azonosított legkorábbi feljegyzett „role-playing game” kifejezést. A csoport tagjai párokban játszották el a professzor és a jegye miatt elégedetlenkedő diák beszélgetését. A pszichodráma gyakran alkalmaz úgynevezett szerepcserét, ahol a felek a beszélgetés egy pontján átlépnek a másik pozíciójába, és onnan folytatják a párbeszédet. A szerepcsere-technika célja általában a másik fél szempontjainak megélése és megértése, a vele való empatizálás fokozása és a kölcsönösen jó, konszenzusos, működő megoldások megtalálásának elősegítése. Az ismertetett esetben a résztvevők azonban nemcsak felhasználták a szerepcsere eszközt egy szociális helyzet feltárására, hanem egyenesen kihívást csináltak belőle: „The rules of this role-playing game included reversing roles at anytime in the conversation the leader dictated.” [„Ennek az RPG-nek a szabályai közé tartozott a szerepcsere a beszélgetés során bármikor, amikor a vezető diktálta.”] (Driver 1954, 115). Azaz a három résztvevő páros versengett egymással, hogy kinek sikerül jobban, jobb végeredményt elérnie szerepcserében az alkudozás során. A 7. jelentés értelmében vett begyakorló szerepjáték itt versenyjellegűt öltött, olyan játékos vetélkedővé vált, amelyet Roger Caillois *agon* típusú játéknak nevezett (Caillois 1961), és amely erősen emlékeztet az improvizációs színház bizonyos feladattípusaira. Fontos azonban megjegyezni, hogy ebben a szöveggörnyezetben a „role-playing game” kifejezés még egyértelműen nem egy specifikus, rögzült tevékenységformát jelöl, hanem csak azt fejezi ki a szerző, hogy a Moreno-féle szerepjáték strukturált versenyjátékos (game) keretek között zajlik. Ez a fajta „role-playing game” ugyanúgy megfelel az RPG-fogalom analitikus jelentésének (Hartyándi 2018, Hartyándi–van Bilsen 2024), mint a *D&D* típusú játékok, hiszen megtalálható benne mindhárom alkotó réteg, valamint erős a szabályréteg és diegetikus réteg interakciója – egyszerűen csak ez az eset nem a terepasztalos játékokból származott le, hanem az improvizációs színház hagyományából.

Egy másik hagyomány, amelyik már a *D&D* előtt használta a „role-playing game” kifejezést, közvetlenül az üzleti és ipari szimulációk világából érkezett, közvetetten pedig a német háborús játékokból eredt (Mitev 2022). Mivel az atombomba feltalálása alapvetően átalakította a háborúk és nemzetközi kapcsolatok világát, a hidegháború alatt megnövekedett az igény a lehetséges kimenetek, szcenáriók végiggondolását és mérlegelését segítő folyamatokra és gyakorlatokra (Peterson 2012; Hartyándi 2021). A RAND nonprofit kutatóintézet által kikísérletezett, közpolitikai döntéshozatalt támogató szimulációs játékok a *Diplomacy* (1959) jellegű társasjátékok előzményének tekinthetőek. A Herbert Goldhamer nevével fémjelzett „role-playing crisis-playing games” [szerepjátszó válságjátékos játék] (Guetzkow 1963) kategóriában a gyakran napokig tartó folyamatok során a résztvevők egy-egy valós vagy fiktív nemzet döntéshozóit és diplomatáit alakíthatták, akik valamilyen játékelméleti problémához kapcsolódó politikai krízishelyzetet, például koalíciókötést vagy atomkonfliktust próbálhattak ki, akár valós időben. A „role-playing [...] game” kifejezés itt is fejlesztő célú vetélkedésre utal, és a játszott szerep itt is társadalmi pozíciókat jelent, tipikusan politikait. A fő különbség a pszichodramatikus versenyjátékhoz képest, hogy az eseményeket nem dramatikus procedúrák határozták meg, hanem a játékosok parancsait értelmező és összeegyeztető játékbírók, akik nem pusztán a résztvevők közti pártatlanságra törekedtek, hanem a világ kiszámíthatatlanságát is igyekeztek szimulálni döntéseikkel (Peterson 2012).

A játékbírók által kezelt szimulációknak nagy európai hagyománya van (Harangi-Tóth 2022). Ezek egészen a német Georg von Reisswitz báró *Kriegspiel* (1824) hadijátékáig men-



nek vissza, aki apja 1812-es kezdeményezését felélesztve olyan kadétoknak szánt gyakorlójátékot fejlesztett ki, ahol már nem játékgurák mozogtak egy játéktáblán, hanem a felek a valós hadi gyakorlatot szimulálva írott parancsokat küldtek egy játékbírónak. A bíró összevetette ezeket a parancsokat egymással, valamint az előzetesen rögzített szabályokkal, és ha kellett, a véletlent beemelve kockadobással döntötte el a kimenetelt, téve ezt azért, hogy a résztvevők megtanuljanak jó parancsokat írni és kezelni a harctéri bizonytalanságot. A játék nagy sikernek bizonyult a porosz udvarban, és sorozatgyártásra is került, ám az évtizedek során sok kritika is érte alkalmazóitól. A von Reisswitz által alkotott szabályokat egyesek túl lassúnak, bonyolultnak és merevnek találták, és úgy érezték, megkötik a bíró kezét az összetett helyzetek realisztikus szimulációjában. Ezekre válaszul az idősebb Moltke generálisa, Julius von Verdy (1884) azt javasolta, hogy vessék el a bonyolult szabályokat, valamint a hosszas parancsírást. Így jött létre a *Free Kriegspiel* formula, ahol a játékosok szóban egyeztettek a bíróval, és a döntéseket teljes mértékben a hadászati tapasztalt bírók ítéletére bízta, ezzel gyorsabbá, rugalmasabbá és ideális esetben valószínűbbé téve a játékélményt.

A *Free Kriegspiel* játékforma nemcsak Európában terjedt el, de a *Strategos* (1880) hatására Amerikában is, és idővel egyre szélesebb körben használták szórakoztató céllal is. Az ilyen konfliktust szimuláló játékokban logikusan jelent meg a szerepjátszás. Ahogy a brit *Peace News* című békepárti magazin fogalmazott 1970-ben: „During a strategy game, a situation may arise which is so interesting that the group may want to roleplay it” [„Egy stratégiai játék során előfordulhat olyan helyzet is, amely annyira érdekes, hogy a csoport el akarja szerepjátszani”] (*Peace News* 2, 1970, 3–4). Szimulált hadi tárgyalások során van értelme és funkciója nemcsak tábornokként gondolkodni és tábornoki döntéseket hozni, de egymással is úgy bánni, viselkedni, mintha a játékosok a harci felek tábornokai lennének.

Összefoglalva, a hadi, majd később az üzleti és politikai stratégiai játékokban a szerepjátszás eredetileg szimulációs okokból jelent meg (Hartyáncsi 2021). Amíg a hadtestek mozgását terepasztalon, figurákkal volt értelme modellálni, addig a hadi tárgyalásokat a tábornokok szerepébe bújva, közvetlenül egymással tárgyalva. Azonban a stratégiai játék kibújt az oktatási alkalmazás keretei közül, és így megszűnt fejlesztő célú vetélkedés lenni. Ez a mozzanat továbbvezet bennünket a szerepjátszás következő jelentésére.

## 9. jelentés: RPG mint hobbijáték-kategória

A 20. század második felének jelentős részében a szerepjátszás szociálpszichológiai fogalmakat takart az angol, német és magyar köznyelvben, és csak az RPG-s hobbitevékenységek előretörésével változott meg a többségi asszociáció. Nemzetközi szinten értelmezve ha nem is éles cezúra, de 1974 tekinthető egyfajta szimbolikus vízválasztónak, ugyanis ez az asztali RPG névleges születésének és egyben Moreno halálának éve is. 1974 óta a közbeszédben egyre kevésbé asszociálunk szociálpszichológiai jelenségekre vagy tanulási módszerre a fogalommal kapcsolatban, hanem egyre inkább szabadidős tevékenységre (RPG-re, szexuális szerepjátékra stb.) gondolunk.

Az 1974-ben megjelent *Original Dungeons & Dragons (D&D)* még nem alkalmazta önmagára a „role-playing game” kifejezést, hanem alcímében úgy definiálta magát, mint „Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures” [„fantasztikus középkori hadijátékok szabályai papírral, ceruzával és miniatűr figurákkal játszható hadjáratokhoz”] (Gygax–Arneson 1974). A játékszövegben is csak egyetlen egyszer fordul elő a szerep kifejezés, méghozzá az osztályválasztás (class) szempontjából. A *D&D* egyik közvetlen előzményének tekinthető figurás hadi játékban, a *Chainmail*-ben (1971) még kisebb seregtestek küzdenek egymással egy modellezett terepen. A legelső *D&D*-kiadás

(1974) környékén az alapvetés még az volt, hogy bérencekkel, zsoldosokkal és követőkkel kibővített, közepes létszámú különleges egység indul expedícióra kincsszerzési céllal, jobbra a vadon vagy labirintusok felderítésére. Ez a *D&D Basic Set* (1981) hatására a kilencvenes évekre fokozatosan leszűkült egy négyfős elit alakulat koncepciójának ideáltípusára, ahol mindenki specialista, aki szoros csapatmunkában oldja meg az éppen aktuális külső kihívást, legyen az kalandozás, nyomozás vagy szent küldetés. Látható, hogy a forma fokozatosan távolodott el a terepasztalon játszott stratégiai játékoktól, és szűkült le néhány főszereplő kooperációjára. Valójában az is állítható, hogy a *D&D* sohasem volt tisztán stratégiai játék (Peterson 2022). Már a kezdetektől legalább ennyire inspirálták az akkor még sci-fi zsánerirodalom részét képező fantasytörténetek és az ilyen írások emulálását célzó játékos törekvések, mint például a *Live Ring* (1973) játékok.

Erre az újszerű, hibrid játékformára hosszú ideig nem létezett széles körben elfogadott kifejezés. Mark Swanson (1976) az egóbevonódás (ego involvemenet) címkét javasolta a zsánernek, az 1977-es (Classic) *Traveller* párbeszédű játéknak (conversation game) nevezte magát, a *Legacy* (1978) játék írója, David A. Feldt a szerepfelvételi játék (role assumption game), majd később a „rolegame” megnevezést pártolta, és a számítógépes játéktípus fellendüléséig népszerű volt a kalandjáték (adventure game) kifejezés is (Peterson 2022).

Érdekes módon a „role-playing” kifejezés legelőször negatív értelemben került kapcsolatba a *D&D*-vel. A játék elsődleges szerzője, Gary Gygax (1975) bizonyos véleményekre reagálva úgy nyilatkozott, hogy a játéka vonzereje a folyamatos kihívásban és problémamegoldásban rejlik, és nem a szerepjátszásban, ami számára azt jelentette, hogy a résztvevők rendkívüli és szupererős alakoknak képzelhetik magukat. Azaz Gygax eleinte tagadta, hogy a *D&D* elsősorban a szerepjátszásról, önmagunk másnak képzeléséről szólna. A jelző azonban mégis terjedni kezdett a szintéren, többek között a *Tunnels & Trolls* (1975) reklámjának hatására is. Egyre több konkurens kiadó kezdte használni a *D&D* típusú játékok jelölésére, hogy ezzel is kivédje a TSR kiadó jogi ellenlépéseit. Rövid idő után maga a TSR is átvette a „role-playing game” kifejezést. A *Metamorphosis Alpha* (1976) játékok például már ekként definiálta magát borítóján, az Eric Holmes által szerkesztett *Basic D&D* (1977) pedig szerepjátszó kalandjátékként (role-playing adventure game). Eleinte a „fantasy role-playing” (FRP) volt a legnépszerűbb terminus technicus, de a nyolcvanas évekre az RPG vált a kereskedelmi játékkategória elfogadott elnevezésévé (Peterson 2022).

A kategóriából idővel több más játékforma is létrejött. Az asztali szerepjáték „élő”, teljes testet igénylő eljárásából eredt a „lájv” vagy larp, a számítógépre adaptált játékokból pedig a „computer role-playing game” vagy CRPG kifejezés (Hartyándi 2018, Zagal–Deterding 2018). A számítógépes típus az évtizedek során annyira népszerűvé vált, hogy a popkultúrában az RPG rövidítésről többségében ma már erre asszociálunk, és nem az asztali verzióra.

De mitől lesz szerepjátszás a hobbi RPG-vel való foglalatzkodás? A *D&D* típusú játékok keretei lehetőséget, affordanciát (Dashiell 2021) kínálnak, másképpen fogalmazva megágyaznak a szerepjátszás felbukkanásához, többféle értelemben is. Mint láthattuk, a hobbi RPG keretében történő szerepjátszás jelentheti egy társadalmi szerep vagy osztály (pl. harcos, törpe) eljárását, utalhat a játékos csapatban betöltött szerepére, színészkedésre és improvizált problémamegoldásra is, de vonatkozhat egy speciális karaktercentrikus játékmódra is, amely magukat az RPG-játékosokat is megosztja (Peterson 2022).

## 10. JELENTÉS: RPG MINT KARAKTERJÁTÉK

Míg az angol nyelvben a szavak szintjén is megkülönböztethető a „role-playing” és „role-playing game”, a jelenlegi magyar nyelvhasználat nem ismer erre különbségeket, mindkettőt szerepjátéknak nevezi (Hartyándi 2018). Az első kiadott hivatalos hazai asztali RPG, a *Harc és*

*Varázslat* (1991) viszont még „személyiségjátékként” definiálta önmagát. Nem arról van szó, hogy a szerzők ne ismerték volna a „szerepjáték” kifejezést. Éppen hogy szerették volna saját hobbitevékenységüket megkülönböztetni a szerepjáték addig hagyományosnak tekintett, első-sorban Moreno befolyásolta értelmétől (Veszelszki-Dunai 2021).

Mert miről is van szó? A hobbista RPG-k többségében nem csupán társadalmi szerepeket (pl. rendőr, apa), hanem a sajátunktól teljesen különböző, egyénített személyiségeket, azaz „karaktereket” formálunk meg (Harviainen 2011; Hartyándi 2024). Bár a „személyiségjáték” kifejezés nem tapadt meg a magyar nyelvhasználatban, rámutat arra a fajta játékmódra, amelyet személyiségjátszásként vagy „karakterjátéknak” (Lippai 2022) nevezhetünk.

A játékosok, hogy megmagyarázzák egy dobás eredményét, valószínűleg mindig is beleláttak valamilyen személyiséget a játékfigurákba. Az amerikai terepasztalos színtéren azonban a hatvanas évek óta átfogó kísérletezés zajlott a figuraszintű játékkal kapcsolatban. Joe Morschauer (1966) programadó elképzelése szerint nemcsak a katonafigurák nevét, korát és rövid életrajzát érdemes számon tartani, de ezekből eltérő számértékek is következhetnek, sőt, ezek hosszú távon akár változhatnak is, például fejlődhetnek. A *Fight in the Skies* (1968) repülő szimulációjában egy játékos egy pilótát alakított, és a szerző szerint ez kétféle élménytípust eredményezett. A játékosok vagy a saját személyiségük kiterjesztéseként kezelték a pilótát, vagy önálló személyiséget alkottak neki, és aszerint hoztak döntéseket (Carr 1970). Don Featherstone (1969) a jelenségre reflektálva megállapította, hogy a karakter szintű játék meglepő együttérzést hozott a terepasztalos játékok világába, a játékosok a kis figurákkal azonosulva már nem igazán hoznak feleslegesen nagy áldozattal járó döntéseket. E kísérletek hatása Európában is megmutatkozott. Bristol-i játékosok által kifejlesztett *Western Gunfight*-ban (1970) minden játékos egyedi célokkal bíró egyént alakított, nem arctalan figurákat. A figurákat tapasztaltságuk alapján kategorizálták, három számszerűsített értékükben (pusztakezes harc, puska, revolver) is megkülönböztették, és hosszú kampányokat játszottak velük. A *Western Gunfight* hatása érezhető a *D&D* előfutárain és kortársain, például David Wesely *Braunstein* (1969) játékaiban és a *TSR Boot Hill* (1975) játékán is – előbbiben már ölés nélkül is lehetett sikert elérni.

Az ilyen játékok hatására a hagyományos terepasztalos szempontok, mint a bölcs döntéshozás és a győzelem, egyre kevésbé számítottak, és sok játékos számára a részletesen kidolgozott karakter hű ábrázolása vált elsődleges céllá. A korabeli játékstílusokat vizsgálva Richard J. Schwall (1976) meg is jegyezte, hogy a *D&D* két szélsőséges módon is játszható: az egyik a rejtvényfejtő mód (puzzle-solving game), ahol a játékosok a saját ravaszságuk és szerencsájük segítségével oldanak meg kihívásokat és problémákat, míg a karakterjátékos (role-playing game) módban a dobókockákkal megállapított tulajdonságoknak megfelelő módon történő személyiségjátszás a cél. Ezt az új játékmódot és protagonizmust olyan szlogenek és új viselkedésmódok jellemezték, mint karakterben lenni, a karakter nevében (egy-egy szám első személyben) beszélni, a karakter hangszínén megszólalni, a karakter számszerűsített kereteit és korlátait betartva cselekedni (ezek miatt akár el is vesztve felette rövid ideig az irányítást), vagy a *Chivalry & Sorcery* (1977) játék szófordulatával élve: hagyni, hogy a karakterek játsszák önmagukat. Magyar nyelven a nem átverés (3. jelentés) értelemben vett „kijátszani a karaktert” kifejezés honosodott meg.

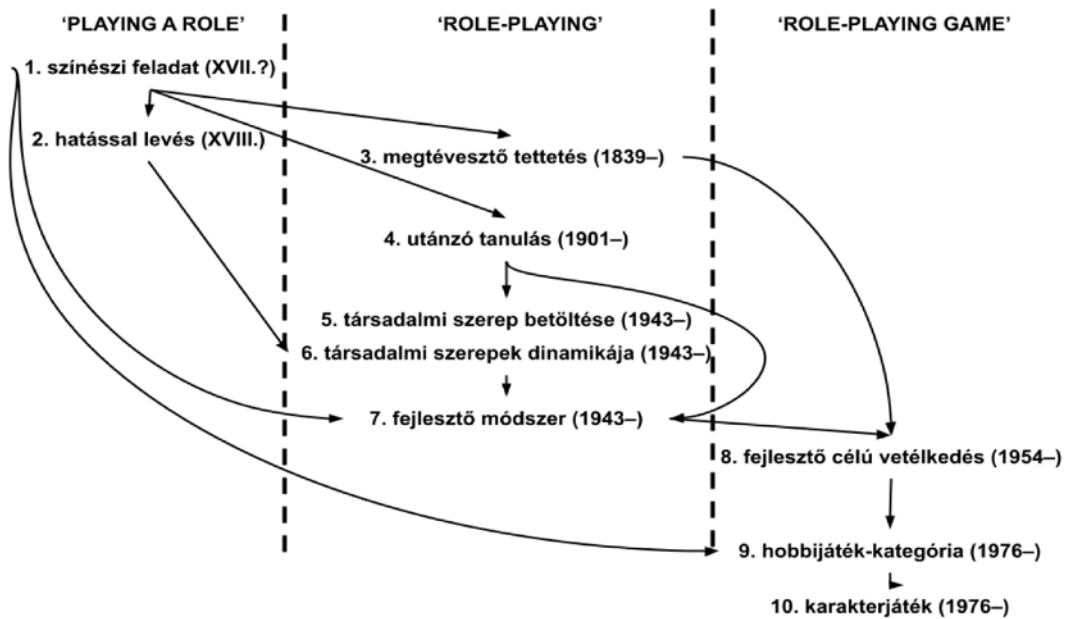
A karakterek egyénítésének, önálló individuummá formálásának támogatásához az RPG alkotók lépéseket tettek a csaták helyett az emberi természet modellezésére (Peterson 2022). Noha nem jutottak el olyan mélységig és részletességig, mint, mondjuk, a pszichodráma (7. jelentés), de ez a váltás alapvetően megváltoztatta a szabályrendszerhez való hozzáállást. A játékosoknak ugyanis részletesen ismerniük kellett a szabályokat, hiszen csak azokat a statisztikákat tudták betartani, amelyeket ismertek. Az eredeti *D&D* esetén a játékosok kevés ráhatással bírtak a karaktereik megalkotására, annak tulajdonságait elvileg a mesélő állapította meg kockákkal, és csak osztályukat (class), besorolásukat (alignment) dönthették el. Ez rövid idő

alatt megváltozott. 1977-re már nemcsak a játékosok dobhatták a karakterük tulajdonságait, de egyes játékokban, mint az *Superhero '44* (1977) vagy *Melee* (1977), nagyfokú önrendelkezést kaptak értékeik megállapítása felett.

A „karakterjáték” típusú szerepjátszás hasonlít a szociálpszichológiai fejlesztő szerepjátékokra (7. jelentés), de különbözik tőle abban, hogy a személyiség megformálásának nincs külső célja, például tanulás, fejlődés vagy terápia. Az RPG-zés autotelikus tevékenység (Csíkszentmihályi 1997), azaz öncélú, önmagában örömteli tevékenység, hasonlóan a szabadidős sportokhoz. Az RPG ilyen értelmezésében nem egy bonyolultabb szabályjáték részeként lesz funkciója a szerepjátszásnak (9. jelentés), hanem megfordítottá válik a „role-play” és „game” között a viszony: lényegében egy személyiség eljátszásához alkotunk segítő szabályokat, azaz a személyiség eljátszását „gamifikáljuk” (Deterding 2016; Hartyándi 2022).

•

A „role-playing” kifejezés leszármazását a következő, 1. ábrában foglalom össze, azzal a fontos megjegyzéssel, hogy bár a szó etimológiája biztos, a jelentéstani változását, különösen az első datálásokat további források azonosítása jelentősen felülírhatja:



1. ábra: A „role-playing” kifejezés rekonstruált leszármazása. Forrás: a szerző szerkesztése

#### 4.1. A SZEREJÁTSZÁS ALKALMAZÁSA

Mint az előző részben láthattuk, a nem ösztönös, szociológiai értelemben vett szerepjátszást (*role-play*) szabadidős tevékenységként vagy valamilyen tág értelemben vett tanulási-fejlesztési célból szokás űzni. Egy nem teljes körű lista utóbbiról (Hartyándi 2023a):

– Szimulációk (beleértve a katonai gyakorlatokat, próbapereket, üzleti vagy orvosi szimulációkat stb.).

- Jacob L. Morenótól származó drámai módszerek (különösen: playback színház, pszichodráma, szociodráma, bibliodráma).
  - Alkalmazott dráma/színházi módszerek (pl. dráma az oktatásban, folyamatdráma, improvizációs alapú oktatás, *A vágyak szívárványa*, Rollenspielpädagogik stb.).
  - Különböző szerepjátékos gyakorlatok a vállalati és üzleti képzések során (Rudas 2016, Hartyándi 2023b, Hartyándi–van Bilsen 2024).
  - Hobbi/szabadidős játékokból eredő kezdeményezések (edularp, oktatási táblás szerepjáték, komoly játékok, gamifikált osztályterem stb.).
- De miben is különbözik a (9–10. jelentésű) RPG-k fejlesztő potenciálja az általános értelemben vett szerepjátszáshoz képest? Miben specifikusak?

#### 4.2. AZ RPG FEJLESZTŐ POTENCIÁLJÁNAK SPECIFIKUMAI

RPG legalább kétféle értelemben lehet fejlesztő célú (Westborg 2023). Számos szabadidős RPG alkalmazható formális vagy nem formális oktatási környezetben oktatási célokra. Eközben egyes RPG-ket azzal a tudatos szándékkal terveztek, hogy a játékmenetük is oktatási célú legyen, szemben a szabadidős célú tervezéssel. Míg az ún. edularp kifejezés lazább keretei az első értelmezést is tartalmazzák (Bowman 2014), a szigorúbb definíciók megkövetelik, hogy egy RPG mind tervezéskor, mind az alkalmazásában tanulási célú legyen ahhoz, hogy oktatási RPG-nek tekintsük (Westborg 2023).

A hobbi céllal készült RPG-k tanulási erősségei és gyengeségei részben visszavezethetők a terepasztalos hadi játékos örökségre (9. jelentés). Egyesek szerint az általános értelemben vett szerepjátszás nem szükségszerűen tartalmaz komplex szimulációt (Crookall–Saunders 1989), méghozzá abban az értelemben, hogy emberek vagy társadalmi szerepek közötti viszonyrendszerre fókuszál, az azon túli szélesebb világot nem modellálja. A valóságképezés azonban az analóg RPG-kben erősen jelen van, méghozzá a tevékenység szabályrétege által megerősített világszimuláció által (Hartyándi 2018). Ahogy a híres RPG-dizájnér és teoretikus, Vincent D. Baker (2017) megfogalmazta, „[j]átékokat alkotunk, hogy megvizsgáljunk, megismerjünk, megértsünk és megmagyarázzunk dinamikus rendszereket”. Az RPG-k szabályainak tetemes része azonban a külső kihívások fizikai legyőzésére, különösen a közelharc szimulálására fókuszál, és azt is gyakran elemelten teszi, azaz inkább szórakoztató akar lenni, semmint a valóságot tükröző (Peterson 2022). Ezért erősen kérdéses, hogy a szimulációjában megtanult konkrét tanulságok és képességek mennyire válthatóak át, alkalmazhatóak való életbeli helyzetekre (Hartyándi 2021).

Ha azonban elengedjük a terepasztalos hadi játékok örökségét és az asztali RPG-s hagyományokat, olyan oktatási komoly RPG-k készíthetőek, amelyek már dizájnjukban valamilyen való életbeli helyzetet szimulálnak. Az ilyen irányba induló RPG-k a játékos szimulációk (gaming simulation) irányába haladnak, amelyek mögött gyakran összetett lételméleti-ismeretelméleti koncepciók sejlnek: ha létezik is objektív valóság, agyunk és tudatunk csak szubjektív megéléseken keresztül ismeri meg, egy saját világszimulációt kialakítva az előrejelző folyamatai (predictive processing) számára (Corlett et al. 2020). Szubjektív belső szimulációink társas érintkezések hatására valamelyest összecsiszolódnak, és társas konstrukció hatására létrehozzák a többség által valóságnak tekintett konszenzusvalóságot (*consensus reality*) (Kastrup 2011). A szimulációs játékok akkor jók, ha eredményesen és hatékonyan modellezik a konszenzusvalóság egy releváns szegletét. Ezt az elvet hívják a szimulációs játékok szakirodalmában absztrakciós kúpnak (Duke 1974; Kriz 2022). A jól megtervezett oktatási RPG-k képesek lehetnek ezáltal a résztvevők belső előrejelző folyamatainak (Corlett et al. 2020) fejlesztésére.

A hagyományos RPG-k egy konkrétabb, ide kapcsolódó előnye más szerepjátékos formákkal szemben, hogy gyakran számszerűsített véletlenszerűséget tartalmaznak. A résztvevők ugyanis kockadobással, kártyavetéssel, kő-papír-olló játékkal vagy más randomizált számgeneráló eljárással (RNG) döntenek el egyes helyzetek kimenetelét. Míg számos szabályjáték (*game*), például asztali társasjátékok, számítógépes játékok tartalmaznak kvantitatív bizonytalanságot (Costikyan 2015), a legtöbb más szerepjátékos formában nincsenek szerencsejátékos elemek. Azaz az RPG-k jobbák sztochasztikus, véletlenszerű folyamatok modellezésében, mint más szerepjátszó formák. Ha az RNG-vel ötvözött szerepjátszást oktatási célok szolgálatába állítjuk, olyan oktatási RPG-k tervezhetők, amelyek elősegítik a probabilisztikus gondolkodás fejlődését. Ez kifejezetten előnyös lehet például komplex, kaotikus és turbulens környezetekben való döntéshozás és vezetési képességek fejlesztéséhez (Lawrence 2013; Snowden–Rancati 2021). Jaakko Stenros és Markus Montola friss könyvében (2024) ötfajta játékszabálytípust azonosított:

- Formális: A hivatalos szabályok explicit állításai
- Belső: A résztvevők által magukra alkalmazott személyes célok és keretek
- Szociális: A játszást meghatározó társadalmi és kulturális normák, szokások és tabuk
- Külső: A játszás társadalom és politika általi nyílt szabályozása
- Matriális: A szabályok anyagi megtestesülései

Az RPG-k sajátossága, hogy egyrészt rengeteg formális szabállyal rendelkeznek egy laikus számára, és eközben még ennél is több implicit, kimondatlan elvárással, azaz szociális szabállyal bírnak a tevékenységgel kapcsolatban (játékkultúra), amely csapatonként változhat. Itt kiviláglik az RPG-szabályrendszerekhez való viszonyulás két jelentősen eltérő attitűdje. Az egyik úgy áll hozzájuk, mint egy játékszerhez, például ahogy egy pöttyös labdával bánunk. Eszerint ahogy a pöttyös labdának, úgy az RPG-szabályoknak sincs egyértelmű és világos funkciója. Sok mindent lehet velük csinálni (pattogatni, dobálni, rúgni stb.), de csak addig érdemes alkalmazni őket, ameddig szórakoztatóak. Nincs megkötő erejük, bármikor, bárhogyan meghatározhatóak, bennünket szolgálnak. A szabályok ebben az értelemben organikus és takarékos elvek – ez pedig közel áll a pszichológiai *bricolage* (Sanchez-Burks et al. 2016), illetve a *jugaad* dizájn (Garud–Prabhu 2021) koncepciókhoz.

A másik megközelítés a szabályrendszerekre úgy tekint, mint műszerekre, azaz speciális célból létrehozott speciális eszközökre és folyamatokra, amelyeket betartva minőségibb, eredményesebb vagy legalább hatékonyabb feladatvégzés lehetséges. Ez lényegében a tudatos dizájngondolkodás. Vincent D. Baker provokatív állítása szerint a szabályok funkciója, hogy olyan (kimondatlanul) elvárt viselkedésekre és eredményekre kényszerítsenek bennünket, amelyekre a kölcsönös megegyezés képtelen. Minden más motiváció esetén a „határozott kreatív megállapodás” (*vigorous creative agreement*) a célravezetőbb: „Olyan dolgokra vágysz, amelyeket elutasítanál, ha nem egyeztél volna bele abba, hogy betartod a szabályok eredményeit. Ha nem erre vágysz [...], akkor az élő idejű meg tárgyalás és az őszinte együttműködés *a*) ugyanolyan jó és *b*) sokkal rugalmasabb és biztosabb, mint bármilyen formális szabály” (Baker 2008). A gyakorlatban a legtöbb szerepjátékos a két attitűdvéglet között ingadozik, ami egy hobbitevékenység szempontjából sok elvárással kapcsolatos problémát tud szülni (Peterson 2022). Ha azonban fejlesztő céllal akarjuk használni az RPG-eket, didaktikai okokból elengedhetetlen a tudatos dizájngondolkodás irányába való átlépés, a dizájntudatos szabályalkotás és a szabályok követése-betartása a transzparencia jegyében.

Az RPG formátum további előnye és hátrányai a tevékenység karakterjáték-jellegéből (10. jelentés) fakadnak. Mint említettük, a szabadidős hobbi RPG egy autotelikus tevékenység, a résztvevők önmagáért végzik. Ezért nem válnak szét benne a fejlesztő és nem fejlesztő hatású elemek. Shaun Nichols és Stephen Stich fontos munkájukban (2000) felvázolták az

„ügytevés” (*pretense*) kognitív elméletét, és meghatározták e viselkedés négy alkotóelemét: A résztvevők, legyenek akár gyerekek, akár felnőttek, négy dolgot tesznek:

1. Alapok rögzítése: Megegyeznek egy képzelt helyzet alapvetéseiben.
2. Következtetési kidolgozás: Kidolgozzák a képzelt helyzetet, az alapelvekből következően további, az „ügytevés” képzelt világán belül logikus igazságokra.
3. Díszítő kidolgozás: Kidolgozzák a képzelt helyzet apró részleteit, elsősorban esztétikai-önkifejezési céllal, szebbé, kellemesebbé téve azt.
4. Viselkedés: A fenti keretek között úgy tesznek, mintha máshol lennének, mások lennének, mint ahol/akik valójában.

Ez a négy alkotóelem igaz minden szerepjátékos formára (Kapitany et al. 2020), és megmutatja a szabadidős RPG egy jellegzetességét, tudniillik hogy rengeteg eleme elsősorban díszítő funkcióval bír, hiszen autotelikus tevékenység. Például viszonylag kevés ismert fejlesztő hatása van egy karakterlap tartalmának, a játékos karakterének szabályrétegen belüli leképezésének, ahhoz képest, mennyi információt tartalmaz. Szintén nem ismerjük bizonyítékát annak, milyen fejlesztő hatással bír az, hogy a sajátunktól elvileg teljesen különböző, egyénített személyiséget próbálunk megjeleníteni. A pszichológia régóta ismeri annak hatását, ha számunkra releváns példaképeket utánozunk, például Batman-hatás (White et al. 2017), vagy a vallott énképünkről ellentétesen kell viselkednünk, például „antiszerepjáték” (Török 2013). És ahogy a pszichodráma Barbara-effektusa és más hasonló módszerek, például az *Internal Family Systems* (Carlisle 2015) is bizonyítja, van haszna én-részeinkkel, én-állapotainkkal is dolgozni szerepjátékos formában. A szabadidős RPG-k ezzel azonos elemei egészen biztosan fejlesztő hatásúak, de nem világos, hogy a többi karakterjátékos elem milyen tanulási potenciállal bír, ha bír egyáltalán.

Szintén kétséges, hogy mi a hozzáadott értéke a hosszú időn át tartó, megszakítatlan karakterben levésnek, különösen tanulás/fejlődés tekintetében. Mint korábban (8. jelentés) láthattuk, egy 60 perces pszichodráma-foglalkozás 30 perces szerepjáték része már önmagában is sok más tanácsadó módszerhez képest. Egy 30 perces folyamatos szerepjátékos jelenet pedig már nagyjelenetnek számít a szociodrámaiban, tanítási drámában. Ehhez képest az asztali RPG-alkalmak ideálja fél-egy napos játékmaraton, az élő RPG-k, larpok pedig gyakran napokon át tartanak. Jelenleg nincs bizonyíték arra, hogy ez az extrém hosszan szerepben töltött idő előnyös lenne fejlesztési szempontból. A szociálpszichológiai szerepjáték ugyanis elsősorban csak egyfajta katalizátorként, katartikus potenciállal bíró tevékenységként tekint a szerepjátékszásra, és az ezt követő, feldolgozó-integráló szakaszokra ugyanolyan, ha nem fontosabb tanulási térként tekint, összhangban a tapasztalati tanulás folyamatával (Kolb 1984). A hosszú távú folyamatoknak nem a szerep szempontjából lehet funkciója, hanem két másik okból. Egyrészt az összetett, bonyolult döntési helyzetek szimulálása és lefolyása (8. jelentés szimulációs) időigényes lehet. Másrészt a hosszútávú folyamatok az előrehaladás követése felől, például a fejlődés számszerűsítése által is relevánsak lehetnek. A kognitív viselkedésterápia régóta alkalmaz ilyen eszközöket a tartós gondolkodásbeli és viselkedésbeli változás érdekében (Williams–Garland 2018), azonban az RPG-s karakterlapok és szabályrendszerek jelenlegi formájukban erre alkalmatlanok.

Számos hobbista szerepjátékos beszélt már arról, hogy mennyi mindent köszönhet a hobbijának. Az ilyen anekdotikus forrásokból valószínűsíthető, hogy a hosszú időn át művelt hobbi RPG az ehhez szükséges támogató közeg, a karakterjáték és karakterfejlődés miatt nagyszerű táptalajává válik az ösztönös személyiségfejlődésnek. Ez azonban nem teszi hatékony fejlesztőeszközzé a tevékenységet, hiszen az RPG-vel ellentétben a fejlesztő célú (7. jelentésben értett) szerepjátszó módszerek gyorsan teremtenek bizalmi légkört, és tudatosan aknázzák ki a szerepjátszás fejlesztő potenciálját. Az előnyös és hátrányos vonások összefoglalása az 1. táblázatban olvasható.

Előnyös vonások más szerepjátékos formákhoz képest	Hátrányos/ambivalens vonások
Komplex szimuláció támogatása	Túlzott hangsúly a harc szimulálásán
A szabályréteg diegetikus réteggel való szoros interakciója	Túlzott hangsúly a szabályok szórakoztató voltán
Sztochasztikusság (RNG)	Nagy eltérések a szabályokkal kapcsolatos attitűdökben
Az előrehaladás és fejlődés (kvantitatív) rögzítésének gyakorlata	Túlzott hangsúly a hosszú játékidőn
	Túlzott hangsúly a megszakítatlan játékidőn
	Túlzott hangsúly a díszítő kidolgozáson, például a karakter élettörténetének, kinézetének vagy személyiségének részletein

### 1. táblázat: Az RPG mint speciális szerepjátékos forma fejlesztő potenciálja.

**Forrás: a szerző szerkesztése**

Összefoglalva, lehetséges, hogy az RPG-értelemben vett, hosszú időn át tartó megszakítatlan karakterjáték bír valamilyen eddig ismeretlen komplex fejlesztő hatással. De az is könnyen elképzelhető, hogy elsősorban csak a díszítő kidolgozást, valamilyen tudattalan vágy vagy érzés kifejezését-kiélését szolgálja, azaz lényegében ballaszt, holtsúly a fejlesztő hatás szempontjából. Egy fejlesztő céllal alkotott RPG ugyan elindulhat abba az irányba, hogy elhagyja ezeket a feleslegesnek tűnő vonásokat a fent jelzett nyereségekért cserébe, azonban ezzel éppen a többi szerepjátékos formától megkülönböztető tulajdonságait veszíti el, például a komplex, egyénített, önálló személyiséggel bíró karakter eljátszását vagy a folyamatos karakterben levést (Harviainen 2011). Úgy tűnik, minél inkább alárendeljük a hobbigyökerű RPG-formát a tanulás vagy személyiségfejlesztés céljának, annál inkább elveszíti *karakterét*, és valamilyen más szerepjátékos formává válik hasonlatossá.

## IRODALOMJEGYZÉK

- von Ameln, Falko, *Surplus Reality: der vergessene Kern des Psychodramas = Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie* 12, 2013, 5–19.
- Arenas, Daniel Luccas – Viduani, Anna – Araujo, Renata Brasil, *Therapeutic Use of Role-playing Game (RPG) in Mental Health: A Scoping Review*, *Simulation & Gaming*, 2022/3, 285–311.
- Argyle, Michael, *Psychology and Social Problems*, Routledge, London, 1964.
- Argyris, Chris, *Role-Playing in Action*, New York State School of Industrial and Labor Relations, Bulletin 16, Cornell University, Ithaca, New York, 1951.
- Baker, Vincent D., *Systems in Miniature*, Anyway, 2017.09.01. <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/856>
- Baker, Vincent D., *Rules vs Vigorous Creative Agreement*, Anyway, 2008.04.09. <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/360>
- Bolton, Gavin M. – Heathcote, Dorothy, *So You Want to Use Role-play? A New Approach in How to Plan*, Trentham, Stoke-on-Trent, 1999.
- Bowman, Sarah Lynne, *Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review*, *The Wyrd Companion Book* 3, 2014, 112–131.
- Caillois, Roger, *Man, Play and Games*, Free Press of Glencoe, New York, 1961.
- Carlisle, Robert M., *Internal Family Systems Model = Neukrug, Edward S. (szerk.), The SAGE Encyclopedia of Theory in Counseling and Psychotherapy*, SAGE Publications, Los Angeles, 2015, 567–569.
- Carr, Mike, *Organ of the Fight in the Skies Society*, Aerodrome, 1970/4.
- Corlett, Philip R. – Mohanty, Aprajita – MacDonald, Angus W. III, *What We Think About When We Think About Predictive Processing*, *Journal of Abnormal Psychology*, 2020/6, 529–533.
- Corsini, Raymond J. – Shaw, Malcolm E. – Blake, Robert R., *Roleplaying in Business and Industry*, Free Press of Glencoe, New York, 1961.
- Costikyan, Greg, *Uncertainty in Games*, MIT Press, Cambridge, 2015.



- Coutu, Walter, *Role-Playing vs. Role-Taking: An Appeal for Clarification*, *American Sociological Review*, 1951/2, 180–187.
- Craig, Robert L., *Training and Development Handbook: A Guide to Human Resource Development*, McGraw-Hill, New York, 1979.
- Crookall, David – Saunders, Danny, *Towards an Integration of Communication and Simulation* = Crookall, David – Saunders, Danny (szerk.), *Communication and Simulation: From Two Fields to One Theme*, Multilingual Matters, Clevedon, 1989, 3–29.
- Csikszentmihályi Mihály, *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*, Basic Books, New York, 1997.
- Dashiell, Steven, „Table Talk”: *Defining Metadiscourse of Analog Games*, *Acta Ludologica* 2021/2, 96–107.
- Deterding, Sebastian, *Make-Believe in Gameful and Playful Design* = Turner, Phil – Harviainen, J. Tuomas. (szerk.), *Digital Make-Believe. Human-Computer Interaction*, Springer, Basel, 2016, 101–124.
- Diakolambrianou, Elektra – Bowman, Sarah Lynne, *Dual Consciousness: What Psychology and Counseling Theories Can Teach and Learn Regarding Identity and the Role-Playing Game Experience*, *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2023/2, 5–37.
- Driver, Helen Irene, *Effective participation in small-group discussion and role-playing*, *Multiple Counseling: A Small-Group Discussion Method for Personal Growth*, Monona Publications, 1954, 79–88.
- Duke, Richard D., *Gaming: The Future's Language*, Sage, New York, 1974.
- Featherstone, Don, *Advanced War Games*, Sportsshelf, New Rochelle, 1969.
- Feinstein, Andrew Hale – Mann, Stuart – Corsun, David L., *Charting the Experiential Territory: Clarifying Definitions and Uses of Computer Simulation, Games, and Role Play*, *Journal of Management Development* 2002/10, 732–744.
- Fine, Gary Allen, *Shared Fantasy: Role-playing Games as Social Worlds*, University of Chicago Press, Chicago, 1983.
- Gabnai Katalin, *Drámajátékok: Bevezetés a drámapedagógiába*, Helikon, Budapest, 2015.
- Garber, Marjorie B, *Profiling Shakespeare*, Routledge, New York, 2008.
- Garud, Niharika – Prabhu, Ganesh N., *Linking R&D Inventors' Social Skills and Bricolage to R&D Performance in Resource Constrained Environments in Emerging Markets*, *IEEE Transactions on Engineering Management*, 2021/3, 713–724.
- Groos, Karl. *The Play of Man*, fordította Elizabeth L. Baldwin, Appleton, New York, 1901.
- Guetzkow, Harold Steere, *Simulation in International Relations: Developments for Research and Teaching*, Prentice-Hall, Englewood-Cliffs, 1963.
- Gygax, Gary, *EXchange (Commentary) Readership = Europe* 9, 1975.
- Hallinger, Philip – Wang, Ray, *The Evolution of Simulation-Based Learning Across the Disciplines, 1965–2018: A Science Map of the Literature* = *Simulation & Gaming*, 2020/1, 9–32.
- Harangi-Tóth Zoltán, *A hadijátékok helye és szerepe a (katonai) vezető fejlesztésében és a döntéshozatali folyamatokban*, *Vezetéstudomány*, 2022/12, 56–67.
- Hartyándi Mátyás, *Szójátékok a „szerepjáték” kifejezéssel: Az analóg RPG-k és pedagógiai felhasználásuk*, *Embertárs*, 2018/4, 369–386.
- Hartyándi Mátyás, *Videójátékok, szimulációk és a tapasztalati tanulás kapcsolata: Avagy lehetséges Minecraftot játszva tanulni?*, *In Medias Res*, 2021/1, 39–55.
- Hartyándi Mátyás, *Játékos megoldások a hibrid humán- és szervezetfejlesztési szolgáltatásokban: Feltáró esettanulmány egy magyar vegyes tanulási platformról*, *Vezetéstudomány*, 2022/12, 3–17.
- Hartyándi Mátyás, *Role-play-based education = Ludogogy*, 2023a. <https://ludogogy.professorgame.com/role-play-based-education/>
- Hartyándi Mátyás, *Az élet iskolája helyett*, *Growing*, 2023/2024, GROW Csoport, Budapest, 2023b.
- Hartyándi Mátyás, *Larp: the Colonist* = Kangas, Kaisa – Arjoranta, Jonne – Kevätkoski, Ruska (szerk.), *Liminal Encounters: Evolving Discourse in Nordic and Nordic Inspired Larp*, Ropecon ry, Helsinki, 2024.
- Hartyándi Mátyás – van Bilsen, Gijs, *Playing With Leadership: A Multiple Case Study of Leadership Development Larps*, *International Journal of Role-Playing*, 2024/1, 142–177.
- Harviainen, J. Tuomas, *The Larping that is not Larp* = Henriksen, Thomas Duus – Bierlich, Christian – Hansen, Kasper Friis – Kølle, Valdemar (szerk.), *Think Larp. Academic Writings from KP2011*, Rollespilsakademiet, 2011, 172–193.
- Hlavacska András, *Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba: Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához*, *Kortárs* 2023/9, 13–22.
- Immermann, Karl, *Münchhausen*, J. E. Schaub, Düsseldorf, 1839.
- Kapitany, Rohan – Hampejs, Tomas – Goldstein, Thalia R., *Pretensive Shared Reality: From Childhood Pretense to Adult Imaginative Play*, *Frontiers in Psychology*, 2022, 19.
- Kaposi László – Lipták Ildikó – Mészáros Beáta, *Tanítási dráma: A drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában*, *Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság*, Budapest, 2008.
- Kastrup, Bernardo, *Dreamed Up Reality: Diving into the Mind to Uncover the Astonishing Hidden Tale of Nature*, O Books, Winchester, 2011.
- Kolb, David A., *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, 1984.
- Kricsfalusi Beatrix, *Teatralitás és medialitás, avagy miért nem definiálható „a” színház?*, *Játéktér*, 2020/4, 3–18.
- Kriz, Willy Christian, *Knowledge from the Great Ancestors: The „Cone of Abstraction” – Revisiting a Key Concept Through Interviews with Gaming Simulation Veterans* = Kikkawa, Toshiko, – Kriz, Willy Christian – Sugiura, Junkichi (szerk.), *Gaming as a Cultural Commons. Translational Systems Sciences* 28, Springer, Singapore, 2022, 25–41.
- Lawrence, Kirk, *Developing leaders in a VUCA environment*, *UNC Executive Development*, 2013, 1–15.
- Lewin, Kurt, *The Special Case of Germany*, *The Public Opinion Quarterly*, 1943/4, 555–566.

- Liebrucks, Alexander, *The Concept of Social Construction*, *Theory & Psychology*, 2001/3, 363–391.
- Lippai Edit, *Az edukációs karakterjáték logikája és lehetőségei = Neteducatio VI. Modern Pedagógus Konferencia*, Agroverzum és Beethoven-Brunswick Emlékmúzeum, Martonvásár, 2022. április 27.
- Lippitt, Ronald, *The Psychodrama in Leadership Training*, *Sociometry*, 1943/3, 286–292.
- Millar, Susanna, *Játékpszichológia*, Közgazdasági és Jogi Kiadó, Budapest, 1973.
- Mitev Ariel Zoltán, *Árkok és sáncok az üzleti oktatásban: a hadijáték áthidaló szerepe*, *Honvédségi Szemle*, 2022/5, 97–104.
- Moreno, Jacob Levy, *Das Stegreiftheater*, Verlag des Vaters u.a., Potsdam, 1924.
- Moreno, Jacob Levy, *Das Stegreiftheater*, Beacon House, New York, 1970.
- Moreno, Jacob Levy, *Gruppenpsychotherapie und Psychodrama*, Thieme Verlag, Stuttgart, 1959.
- Moreno, Jacob Levy, *Psychodrama* Vol. 1, Beacon, New York, 1949.
- Moreno, Jacob Levy, *Role Theory and the Emergence of the Self*, *Group Psychotherapy*, 1962, 114–117.
- Moreno, Jacob Levy, *The Concept of Sociodrama: A New Approach to the Problem of Inter-Cultural Relations*, *Sociometry*, 1943/4, 434–449.
- Moreno, Jacob Levy, *Who Shall Survive? A New Approach to the Problem of Human Interrelations*, Nervous and Mental Disease Publishing Co., Washington, 1934.
- Moreno, Jacob Levy, *Who Shall Survive? Foundations of Sociometry, Group Psychotherapy and Sociodrama*, Beacon House, New York, 1953.
- Morschauer, Joe, *Humanizing the Roster System*, *Table Top Talk*, 1966/2.
- Nichols, Shaun – Stich, Stephen, *A Cognitive Theory of Pretense*, *Cognition*, 2000, 115–147.
- Peterson, Jon, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, Unreason Press, San Diego, 2012.
- Peterson, Jon, *The Elusive Shift: How Role-playing Games Forged Their Identity*, The MIT Press, London, 2022.
- Piaget, Jean, *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, Routledge, London, 2013.
- Popitz, Heinrich, *Der Begriff der sozialen Rolle als Element der soziologischen Theorie*, Mohr, Tübingen, 1967.
- Réti Mónika – Lippai Edit – Nemes Márk, *Gamification for Sustainability: A Possible Renaissance of Role-Playing Game Mechanics in Pedagogy* = Rieckmann, Marco – Lausset, Nadia – Vare, Paul (szerk.), *Competences in Education for Sustainable Development: Critical Perspectives*, Cham, Springer-Verlag, 2022, 159–165.
- Rudas János, *Delfi örökösei*, Oriold és társai, Budapest, 2016.
- Sanchez-Burks, Jeffrey – Karlesky, Matthew J. – Lee, Fiona, *Psychological Bricolage: Integrating Social Identities to Produce Creative Solutions* = Shalley, Christina E. – Hitt, Michael A. – Zhou, Jing (szerk.), *Oxford Handbook of Creativity, Innovation and Entrepreneurship*, Oxford University Press, New York, 2016.
- Schwall, Richard J., *Alarms & Excursions* 17, 1976.
- Sel, Raf, *Dissociation as Complex Adaptation*, *Medical Hypothesis*, 1997, 2205–2208.
- Snowden, Dave – Rancati, Alessandro, *Managing Complexity (and Chaos) in Times of Crisis. A Field Guide for Decision Makers Inspired by the Cynefin Framework*, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2021.
- Stenros, Jaakko – Montola, Markus, *The Rule Book: The Building Blocks of Games*, MIT Press, Cambridge, 2024.
- Tóth Rita, *Játék és játékoság a szervezetben*, *Vezetéstudomány*, 2022/12, 15–26.
- Török Szabolcs, *Antiszerepjáték az önismereti pszichodrámban* = Iltzész, Gábor (szerk.), *Cura mentis – Salus populi: Mentálhigiéné a társadalom szolgálatában: Ünnepi kötet Tomcsányi Teodóra 70. születésnapjára*, Semmelweis Egyetem Mentálhigiéné Intézet, Budapest, 2013, 205–220.
- Turi Bálint Márk – Hartyándi Mátyás, *Playing With The Fictitious „I”: Early Forms of Educational Role-playing in Hungary, 1938–1978*, *International Journal of Role-Playing* 2023, 47–60.
- du Vernois, Julius von Verdy, *Beitrag zum Kriegsspiel*, William Clowes, London, 1884.
- Veszelszki-Dunai Bálint, *Interjú a Harc és Varázslat szerzőivel* (szóbeli közlés). 2021.08.03. Publikálva: 2021.08.13. [https://publikal.blog.hu/2021/08/13/harc\\_es\\_varazslat\\_interju](https://publikal.blog.hu/2021/08/13/harc_es_varazslat_interju)
- Vygotsky, Lev Semyonovich, *Play and Its Role in the Mental Development of the Child*, *Soviet Psychology*, 1967, 6–18.
- Watkins, John Goodrich, – Watkins, Helen Huth, *The Management of Malevolent Ego States in Multiple Personality Disorder*, *Dissociation: Progress in the Dissociative Disorders* 1988, 67–72.
- Werthes, Friedrich August Clemens, *Margeritha, der Königin von Navarra, romantische Erzählungen*, 2 Bde, Berlin, 1791.
- Westborg, Josefin, *The Educational Role-Playing Game Design Matrix: Mapping Design Components onto Types of Education*, *International Journal of Role-playing*, 2023, 18–30.
- White, Rachel E. – Prager, Emily O. – Schaefer, Catherine – Kross, Ethan – Duckworth, Angela L. – Carlson, Stephanie M., *The 'Batman Effect' – Improving Perseverance in Young Children*, *Child Development*, 2017/5, 1563–1571.
- Williams, Chris – Garland, Anne, *A Cognitive-Behavioural Therapy Assessment Model for Use in Everyday Clinical Practice*, *Advances in Psychiatric Treatment*, 2002/3, 172–179.
- Zagal, José P. – Deterding, Sebastian (szerk.), *Role-playing Game Studies. A Transmedia Approach*, Routledge, New York, 2018.
- Zeintlinger, Karoline Erika, *A pszichodráma-terápia tételeinek elemzése, pontositása és újrafogalmazása J. L. Moreno után*, *Párbeszéd (Dialógus) Alapítvány*, Budapest, 2017.

## MÉDIA

- Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport*, szervezet, Debreceni Egyetem, 2023. <https://www.facebook.com/profile.php?id=100093898994704>
- Atlasz Szerepjátékos Életműdíj*, díj, Hartyándi Mátyás, 2023. <https://www.facebook.com/epiclever.workshop/posts/pfbid02TMCZBaEfCPVj2ZCy7ZQAMftRJSJxgbGIMK6NSmS7XLLaekAUwk4WzjitNMAMNjL2l>
- Biborhold*, YouTube-csatorna, 2019. <https://www.youtube.com/@biborhold01>
- Braunstein*, játék, Wesely, David, Midwest Military Simulation Association, 1969–1970.
- Boot Hill*, játék, Blume, Brian – Gygax, Gary – Kaye, Don, TSR Inc, 1975.
- Chainmail*, játék, Gygax, Gary – Perren, Jeff, Guidon Games, 1971.
- Chivalry & Sorcery*, játék, Simbalist, Edward E. – Backhaus, Wilf K., Fantasy Games Unlimited, 1977.
- Dalunk*, dal, Wenczel Imre, Kék Iskola, 1984.
- Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache (DWDS)*, szótár, online verzió, 2024 április.
- Diplomacy*, játék, Calhmer, Allan, saját kiadás Cambridge, 1959.
- Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*, játék, Gygax, Gary – Arneson, Dave, TSR Inc., 1974.
- Dungeons & Dragons Basic Set*, játék, Holmes, J. Eri, TSR Inc., Lake Geneva, 1977.
- Dungeons & Dragons Basic Set*, játék, Moldvay, Tom, TSR Inc., Lake Geneva, 1981.
- Élő Szerepjátékos Esték*, rendezvénysorozat, Fodor Ákos, <https://www.facebook.com/groups/1104771107088790>
- Fight in the Skies*, játék, Carr, Mike, War Game Inventors Guild, 1968.
- Fiume Crisis*, larp, Parallel Worlds – Terrible Creations – Altera Cultura – Terre Spezzate, 2022. <https://parallelworlds.foundation/fiume-crisis>
- Flat/Line*, larp, ConSensus LARP Studio, 2023. <https://flatline-larp.hu/>
- A Geekkirályszigete*, podcast, Buttinger Gergely, 2021. <https://open.spotify.com/show/53sEYScOQ4zxJPdpVGEPTO>
- Harc és Varázslat*, játék, Galgóczi Tamás – László Péter, Sportorg Kft., 1991.
- Kalandozók hőskora*, podcast, Sygnum Code, 2024. <https://open.spotify.com/show/21FljYWHRR45vKUR6q8FsW>
- Kamaralarp hétvége*, rendezvénysorozat, Ostromjáték Egyesület, 2018. <https://larp.ostromjatek.hu/>
- Kildar*, YouTube-csatorna, Mesterházi Sándor, 2019. <https://www.youtube.com/@Kildar/featured>
- Kockák és Sárkányok*, YouTube-csatorna, Dinnyés Gergely, 2018. <https://www.youtube.com/channel/UCpiw4otOUVvHXNTPc66aomQ>
- Kortárs folyóirat 2023/09*, folyóirat, 2023. <https://www.kortarsfolyoirat.hu/archivum/2023/09/>
- Kreatív Kutatási Ötlet*, díj, Budapesti Corvinus Egyetem, 2022. <https://www.uni-corvinus.hu/post/hir/phd-story-hartyandi-matyas-corvinus/>
- Kriegsspiel (Anleitung zur Darstellung militairischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles)*, játék, von Reischwitz, Georg Heinrich Rudolf Johann, Trowitzsch, Berlin, 1824.
- Legacy*, játék, Feldt, David A., saját kiadás, Camden, 1978.
- Magyar nyelven megjelent szerepjátékok listája*, oldal, Wikipédia. [https://hu.wikipedia.org/wiki/Magyar\\_nyelven\\_megjelent\\_szerepj%C3%A1t%C3%A9kok\\_list%C3%A1ja](https://hu.wikipedia.org/wiki/Magyar_nyelven_megjelent_szerepj%C3%A1t%C3%A9kok_list%C3%A1ja)
- Melee*, játék, Jackson, Steve, Metagaming, 1977.
- Memento Morrison*, larp, Hartyándi Mátyás, 2021. <https://alexandria.dk/en/data?scenarie=9077>
- Metamorphosis Alpha*, játék, Ward, James M., TSR Inc., Lake Geneva, 1976.
- Nörd*, podcast, Balázs Attila, 2023. <https://open.spotify.com/show/3QTVNDF80Y3A9XrEbUfjhl>
- Oxford English Dictionary 3. kiadás*, szótár, Oxford University Press, online verzió, 2023 március.
- Rules for the Live Ring Game*, játék, Hill, Wendell L., saját kiadás, 1973.
- Scopus Sources*, tudományos adatbázis, Elsevier, online verzió, 2024 április.
- Strategos: The American Game of War*, játék, Totten, Charles A. L. D. Appleton, New York, 1880.
- Superhero '44*, játék, Saxman, Donald, saját kiadás, Indianapolis, 1977.
- Szerepjátékos gyilkosság*, podcast, Telex, 2023. <https://telex.hu/podcast/2023/06/05/szerepjatekos-gyilkosság-igy-keszult-egy-meglepetes-es-ket-valasz-arra-hol-itt-a-szerepjatek>
- Traveller*, játék, Miller, Marc – Chadwick, Frank – Harshman, John – Wiseman, Loren, Game Designers' Workshop, 1977.
- Tunnels & Trolls*, játék, St. Andre, Ken, saját kiadás, Phoenix, 1975.
- Western Gunfight Wargame Rules*, játék, Curtis, Steve – Colwill, Ian – Blake, Mike, Bristol Wargames Society, 1970.