

# PPK-EKTI:9

## Szerepjáték és gamerkultúra 13/2.

---

Oktató: Dr. Lippai Edit, egyetemi adjunktus, ELTE PPK EKI  
[lippai.edit@ppk.elte.hu](mailto:lippai.edit@ppk.elte.hu)

# Idei információk (2022. őszi szemeszter)

A kurzus időpontja és helyszíne: **kedd 18:00-19:30**, Kazinczy utcai épület, **pince 10**

Tudnivalók, diasorok:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Gzwtud-iq\\_tZkwJ7BJCqYOn1tsp3-T23](https://drive.google.com/drive/folders/1Gzwtud-iq_tZkwJ7BJCqYOn1tsp3-T23)

Követelmények az első diasorban:

<https://drive.google.com/drive/folders/1WKEx2VcBwROybZPe5IEs3mTBVzBpTgUV>

Előadók elérhetősége (előzetes egyeztetés mindig szükséges):

Dr. Lippai Edit, fogadóóra: csütörtök 17:00-18:00 Kazy 422, vagy online: [lippai.edit@ppk.elte.hu](mailto:lippai.edit@ppk.elte.hu)

Ferenci László, az óra utáni félórában, vagy időpont kérhető: [ferenci@elte.hu](mailto:ferenci@elte.hu)



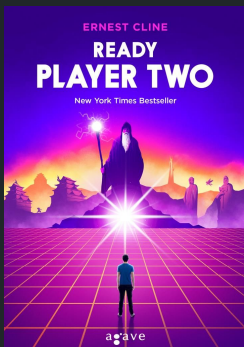
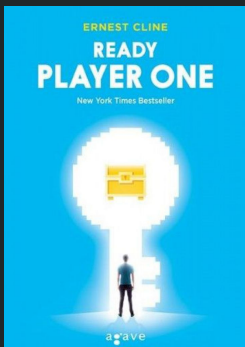
1.	2022. 09. 13.	Intro - ismerkedés a témával	
2.	2022. 09. 20.	Kockanyelven	
<del>3.</del>	<del>2022. 09. 27.</del>	Oktató elfoglaltsága miatt elmarad.	nem kell bejönni
<del>4.</del>	<del>2022. 10. 04.</del>	Oktató elfoglaltsága miatt elmarad.	nem kell bejönni
5.	2022. 10. 11.	Gamertörténelem	
6.	2022. 10. 18.	Játék(os)ítás kutatás és határterületei	
7.	2022. 10. 25.	A játékesemény mint szellemi termék - kerekasztal beszélgetés	online óra lesz
<del>8.</del>	<del>2022. 11. 01.</del>	Munkaszüneti nap miatt elmarad.	nem kell bejönni
9.	2022. 11. 08.	Napjaink szerepjátékai (vendégelőadó várható)	
10.	2022. 11. 15.	Napjaink gamerkultúrája (vendégelőadó várható)	
11.	2022. 11. 22.	Mit tudunk egyáltalán a játékterekről?	
12.	2022. 11. 29.	Kortárs kérdések	
13.	2022. 12. 06.	Quit and save - a félévet összegző záróelőadás	online óra lesz



Kockanyelven

---

## 2. Kockanyelven



„művészet-inkubátor”  
(Kinde, 2016)

„másodteremtés”  
(Tolkien, 1939)

„adaptív válasz a  
kulturális kihívásokra”  
(Bryant, 2016)

„játékmechanika és  
játékosi interakció  
koordináta rendszere”  
(Young, 2003)



„számszerűsített,  
interaktív  
történetmesélés”  
(Schick, 1991)

„közös elképzelt  
valóságban való  
jelenlét”  
(Harviainen, 2011)

„sport stb.” (TEÁOR)

„fantasy irodalom + stratégiai játék = rpg” (Gygax, Arneson, 1974)

## A szubkultúrához tartozó alapműveltség

# Definiáljuk a szerepjátékot!

Ki az, aki egyáltalán nem szerepjátezott még?  
Hogyan definálná a tevékenységet külsősként?



Ki az, aki profi szerepjátezós a jelenlevők közül?  
Hogyan magyarázná el annak, aki még soha nem művelte?



„művészet-inkubátor”  
(Kinde, 2016)

„másodteremtés”  
(Tolkien, 1939)

„számszerűsített,  
interaktív  
történetmesélés”  
(Schick, 1991)

„adaptív válasz a  
kulturális kihívásokra”  
(Bryant, 2016)

„játékmechanika és  
játékosi interakció  
koordináta rendszere”  
(Young, 2003)



„közös elképzelt  
valóságban való  
jelenlét”  
(Harviainen, 2011)

„sport stb.” (TEÁOR)

„fantasy irodalom + stratégiai játék = rpg” (Gygax, Arneson, 1974)

# Mi a szerepjáték?

„[A] role-playing game must consist of quantified interactive storytelling.” (számszerűsített, interaktív történetmesélés)

(Schick, 1991, id. Byers & Crocco, 2016)

**A szerepjáték adaptív válasz a kulturális kihívásokra** (Bryant, 2016).

1. Eszképizmus  
Pl. Új világok létrehozása.
2. Humor  
Pl. a Paranoia című játék a hidegháborús paranoia paródiája.
3. Képességek gyakorlása  
Pl. Éhezők viadala LARP

A szerepjáték egy olyan (digitális), **interaktív önkifejezési forma**, ami a művészetek közül a **leggyorsabban reagál** a külvilág, (a kultúra) eseményeire.

Karakterjáték fontossága.



által elfogadott 3 minimum kritérium (Harviainen, 2011):

1. Karakterjáték. „not just social role”
2. Közös elképzelt valóságban való jelenlét.
3. Legalább a játékosok egy része fizikailag jelen van, mint karakter.

motivációs erő a tudatos készségfejlesztéshez:

**Kinde, 2016**

jelmez- és eszközkészítés,

fizikai ügyesség fejlesztésére (kardozás, airsoft fegyverek kezelése, de nem csak harchoz kötődő készségek)

+ olyan készségek, amelyek larp közben jól jönnek

**Játék, ahol a résztvevő egy elképzelt figura karakterét ölti magára, ezen karakterrel kihívásokat teljesíthet, melynek következtében a karakter tapasztalatokat szerezhet és fejlődhet.**  
**(Lippai & Obreczán, 2016)**



# A szerepjáték eredete



A modern RPG (Role Playing Games) eredete 1974-ben kezdődik Gary Gygax és David Arneson **Dungeon & Dragons** kiadványával. Ez volt az első forgalmazott táblás szerepjáték.

A korábbi évtizedekben népszerűek voltak a Gyűrűk Ura stratégiai játékok, amelyekkel a Gyűrűháborút tudták szimulálni, de a **D&D**-ben nem seregek, hanem karakterek játszottak együtt.

Fantasy irodalom + Stratégiai játékok = Szerepjátékok



# A definíciókhoz kapcsolódó hivatkozások

Bryant, T. (2016). Building the Culture of Contingency. In: Byers, A., Crocco, F. (eds) (2016) Essays on the Cultural Influence of RPGs. McFarland & Co., Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina

Gygax, G., Arneson, D. (1974). Dungeons and Dragons. Tactical Studies Rules. Inc

Harviainen, J. T. (2011). The Larping that is not Larp. In: Think Larp - Academic Writings from KP2011 (eds T. D. Henriksen)  
Published in conjunction with the Knutepunkt 2011 Conference . URL: [https://pure.au.dk/ws/files/34134001/think\\_larp\\_web.pdf](https://pure.au.dk/ws/files/34134001/think_larp_web.pdf)

Kinde, A. (2017). Az élszerepjáték (LARP) szociokulturális jelentősége. Előadás az ELTE PPK Szerepjáték és kultúra kurzusán.  
Budapest, 2017. október 9. [https://prezi.com/z6h3e\\_rhev-v/az-eloszerepjatek-larp-szociokulturalis-jelentosege/](https://prezi.com/z6h3e_rhev-v/az-eloszerepjatek-larp-szociokulturalis-jelentosege/)

Schick, 1991 id. Bryant, T. (2016). Building the Culture of Contingency. In: Byers, A., Crocco, F. (eds) (2016) Essays on the Cultural Influence of RPGs

Tolkien, J. R. R. (1939). A tündérmesékről. Előadás Andrew Lang emlékére a St. Andrews egyetemen. 1939. március 8.  
URL: <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf> (Magyarul ugyanez: Tolkien, J. R. R. (1939/1964) A tündérmesékről. In: Tolkien, J. R. R. (1964/1996) A Gyűrű Nyomán. Merényi Kiadó, Budapest)

Young, M. (2003). The Book of LARP. Interactivities Ink Ltd., Vienna, Virginia. 7. oldal

TEÁOR=Tevékenységek Ágazati  
Osztályozási Rendszere  
[https://www.ksh.hu/teaoor\\_menu](https://www.ksh.hu/teaoor_menu)

# Szerepjáték-e a lövöldözős?

aktuális vita  
funkció-státusz-karakter  
beépített-szerepkör

...az improvizációs színház?

...a pszichodráma?

...a drámapedagógia?

...storyline/kerettörténet módszer?

...a hagyományőrző játék/élő interpretáció?

...a cosplay?

...a hadijáték?

...a gyűjtögetős kártyajáték?

...a gamification rendszerbeli életút?

---

Definiáljuk a  
szerepjátékost!















A still from the movie Toy Story showing Woody and Buzz Lightyear. Woody is on the left, looking concerned. Buzz is on the right, wearing his green and purple space suit, looking excited and pointing his finger. The background is a simple room with a door and some toys on the floor.

**LOOT!!!**

**LOOT EVERYWHERE!!!**



<https://www.youtube.com/watch?v=YacKar7y3mc>

**"-Hogyan írnál le egy tipikus gamert?  
-Háát... szemüveges."**

**"- Szerinted mit érthetnek mások a játékos vagy gamer szó alatt?**

**- Hát egy ilyen szemüveges, göndör hajú, fehér, vékony gyereket, aki ül a gép előtt, és nyomja, így bele van hajolva a monitorba."**

**"- Hát a gamerről nekem tipikusan a nagy rózsaszín headset jut eszembe..."**

**"Mi kell ahhoz, hogy valakiből kimagasló gamer váljon?**

**- Kurva sok befektetett energia (...) és Razor headset. Neonzöld Razor headset."**

**"Nekem a gamer szóról, aki mondjuk kocka, tehát így ül és így nyomja és ilyen kis duci valami."**

**"...az első szavam, nos, nem az volt, hogy anya vagy apa, hanem, hogy... enter."**

**#adatfeldolgozás  
#gamerinterjúk  
#lovemywork**

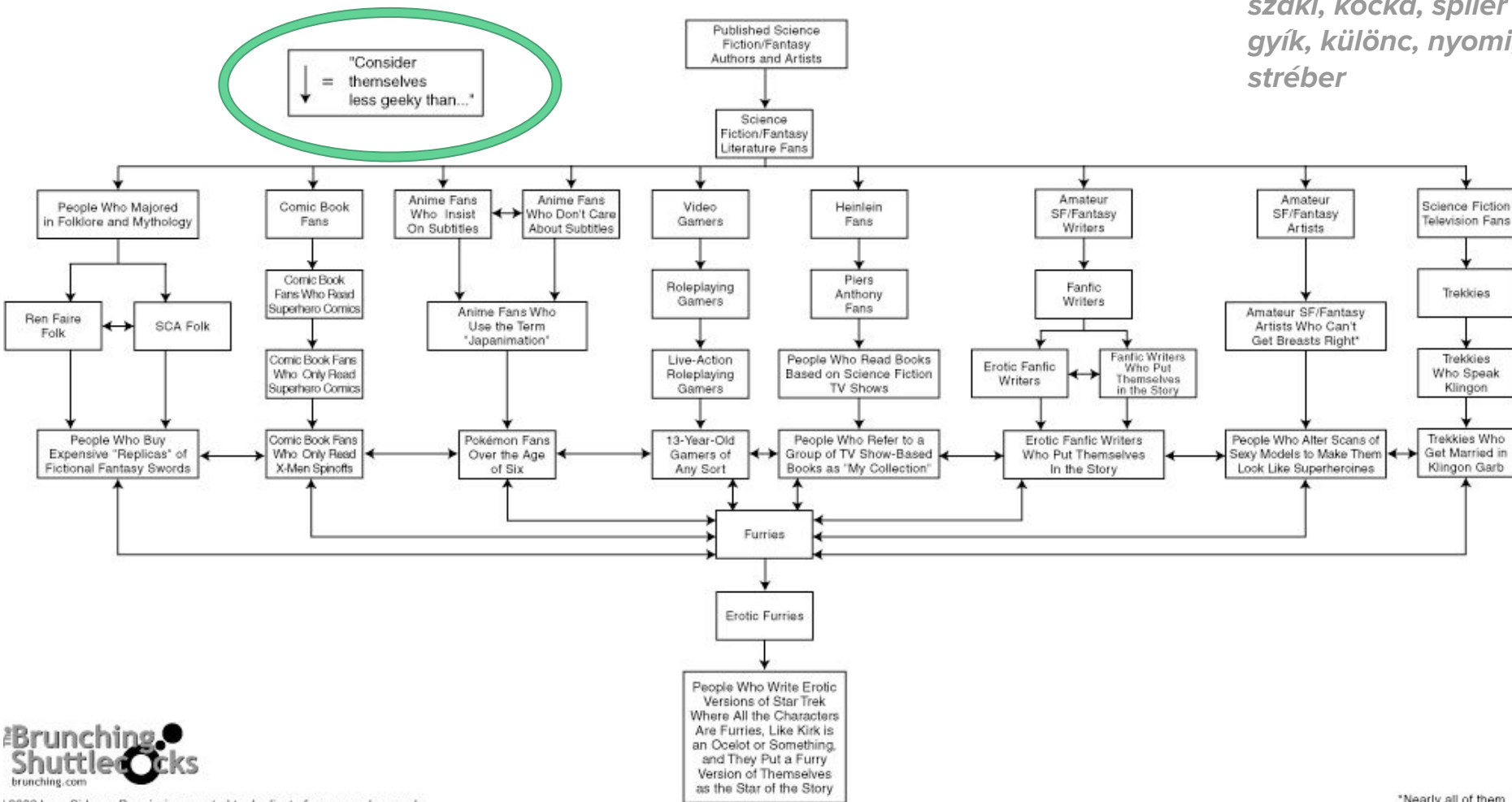
**"...könyvet olvasni sem minden szempontból egy intellektuális extra dolog, játékot játszani sem egy nagy élmény, ha nem tudod, hogy hogyan kell..."**

**"A kocka az nagyon sokat játszik, a gamer az nem játszik sokat, viszont tud játszani."**

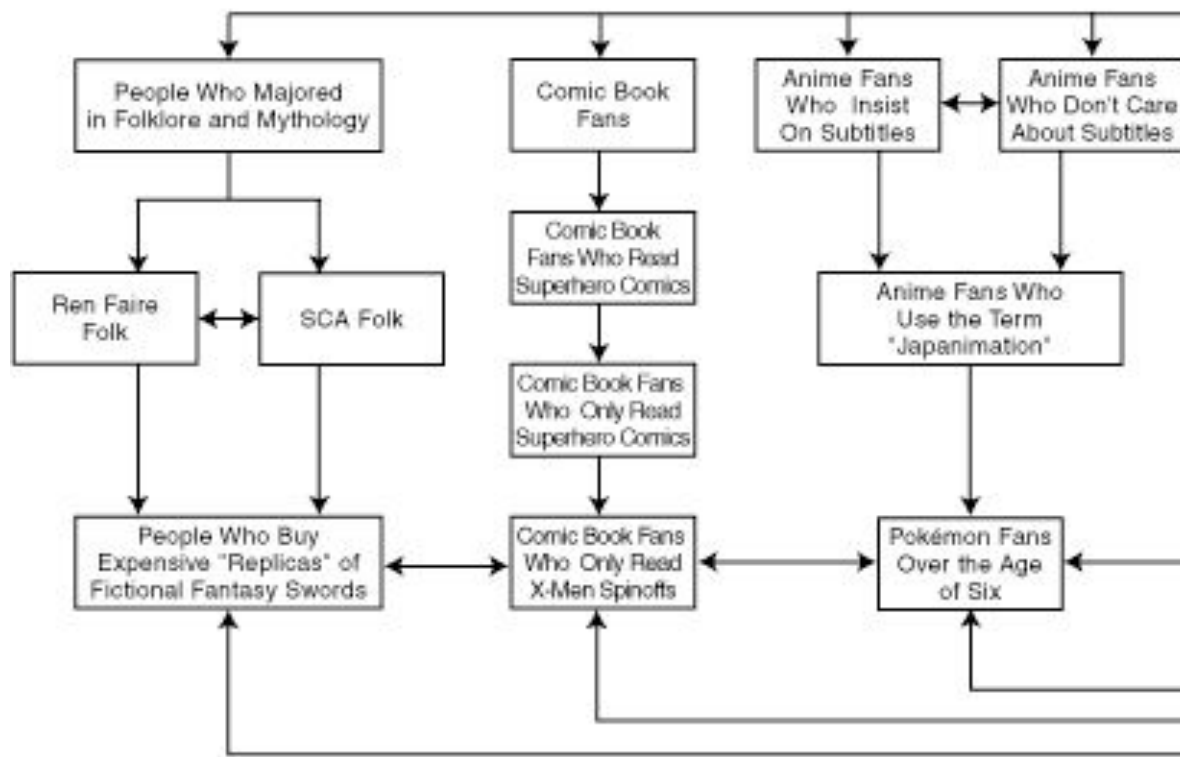
**"Az én 21 életévem alatt, végig gamer voltam, máig az vagyok, és ameddig élek, leszek."**

# THE GEEK HIERARCHY

Geek / nerd / dork  
szaki, kocka, spíler  
gyík, különc, nyomi,  
stréber

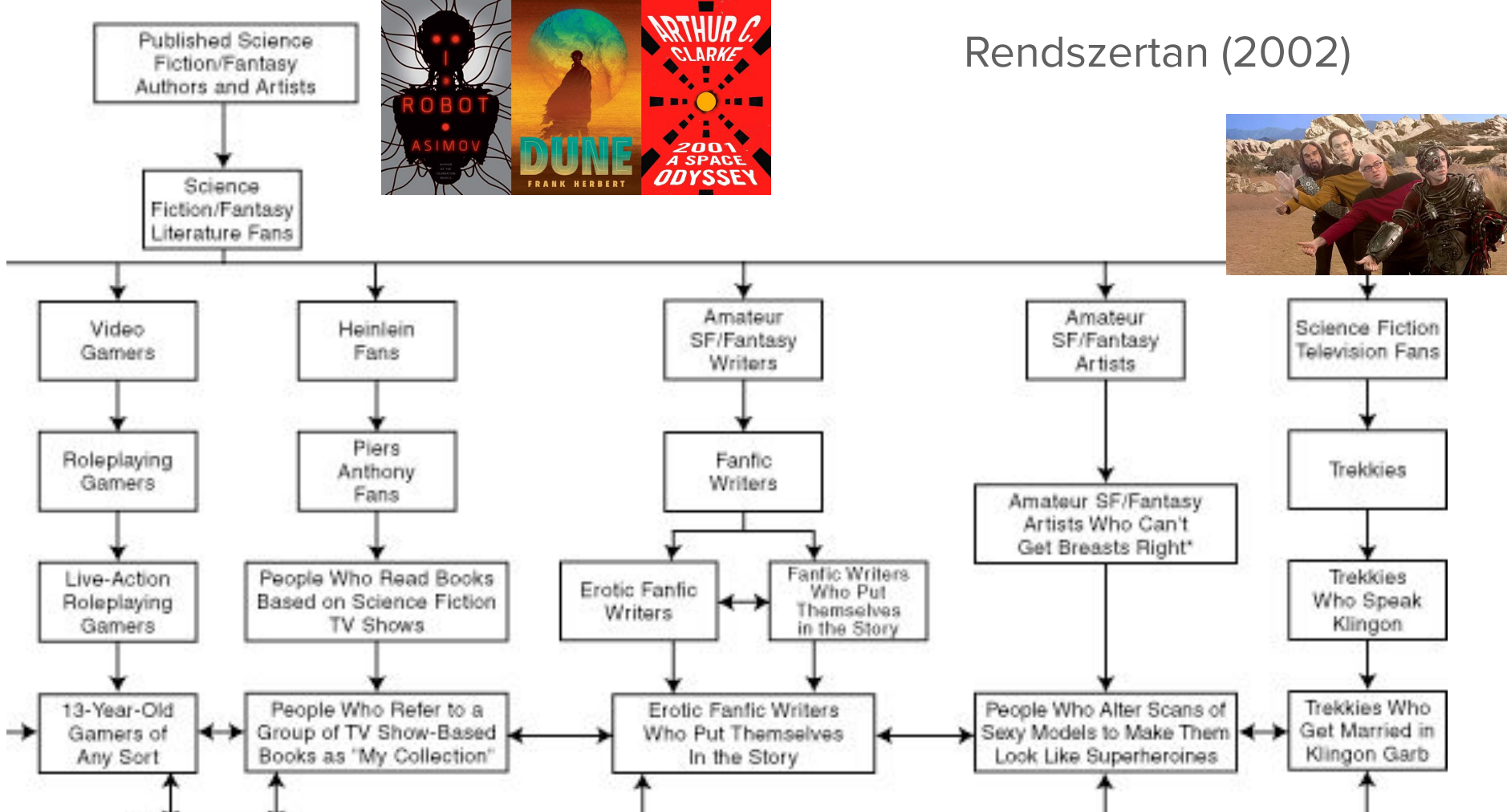


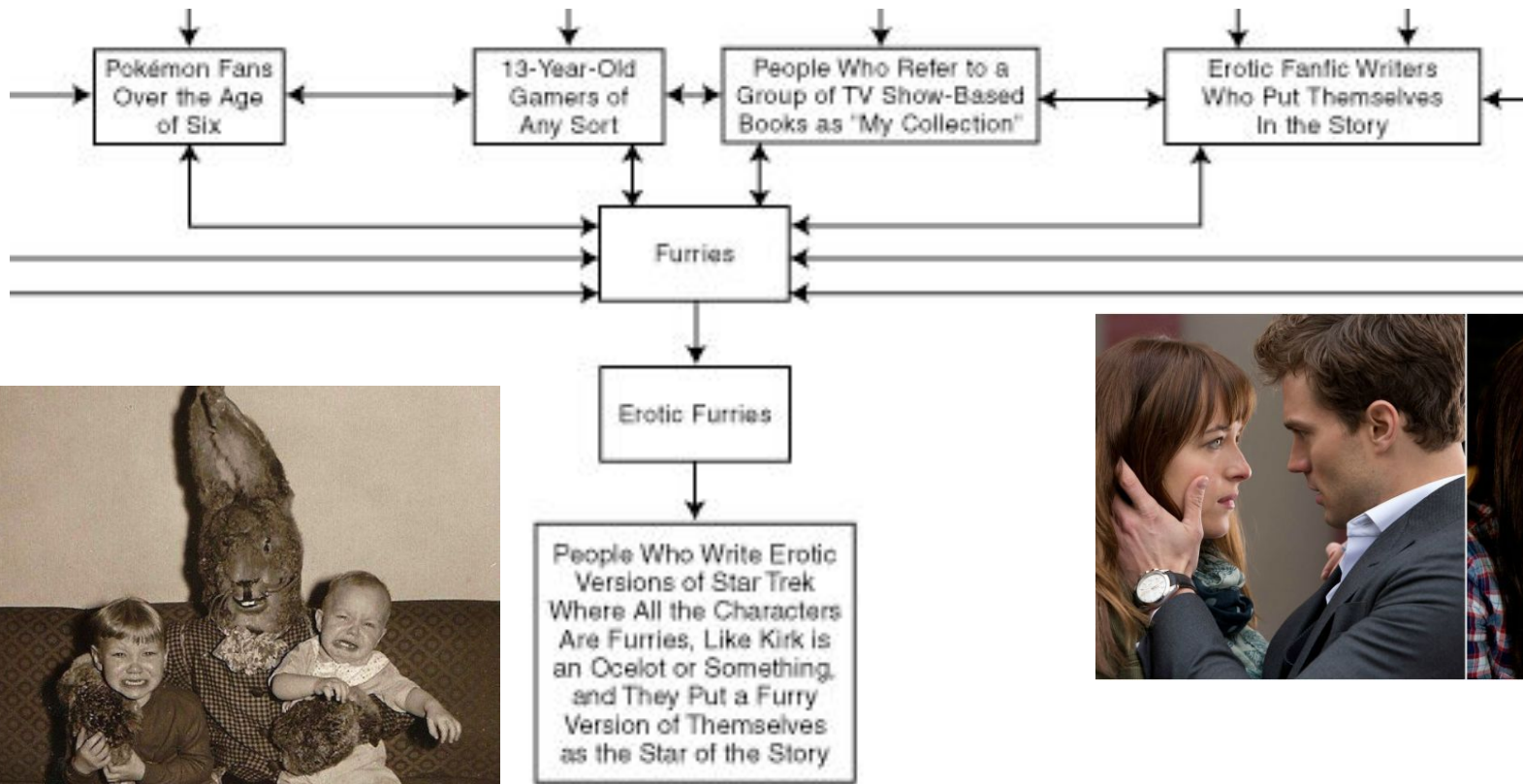




Rendszertan (2002)







Rendszertan (2002)



# játékosok (y)

**Játékos:** az a személy, aki egy elképzelt figura karakterét ölti magára a szerepjáték során.

**Karakter/Játékos Karakter (JK)** Player Character **(PC)**: az az elképzelt figura, akit/amit a szerepjátékban részt vevő személy megalkot/átél/mozgat.

**Nem-Játékos Karakter (NJK)** Non-player Character **(NPC)**: olyan karakter, amelynek megalkotása/átélése/mozgatása nem a résztvevő saját játékelményét szolgálja elsősorban, hanem a történet/kaland/világ funkcionális eleme.

Mesélő, Kalandmester **(KM)**, Dungeon Master **(DM)**, larp-szervező: **a szerepjátékot koordináló személy.**

Alapfeladata: a narratíva megjelenítése.

Felelősségi köre egyaránt kiterjedhet:

- a játékalom megszervezésére,
- a csapatépítésre,
- a szabályok betartatására,
- a kihívás és kaland megteremtésére,
- a tapasztalati pontok dokumentálására,
- a világ megalkotására stb.

# eszközrendszer (x)

tűz melletti mese-táncról a holoszobáig

játékkellékek



Far Cry 5 <https://www.youtube.com/watch?v=KRMd-5254U8>

## **Mi volt a legkülönösebb kellék, amit valaha készítettél?**

játékfelület, briefing-debriefing, biztonsági intézkedések

realitás (trú), szépség (biodíszlet), profizmus-anyagiak

különös hibridek - rpg és kovid - SRPG: Screenshot RPG (Nemes, 2021)



Online Kaland-Játék-Kockázat könyvek: <http://users.atw.hu/kjkonline/online-books.htm>

# Alapkifejezések

# szabadságfok (z)

**Világ/környezet:** a szerepjáték elképzelt valósága, amelynek szociofizikai törvényszerűségei szabályozzák a karakterek lehetőségeit.

**Szabály/keretrendszer:** analóg/digitális eszközkészlet, amely modellezi az adott világ működését.

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/unique-everybody-else/201608/fantasy-choices-and-the-real-self>

IN/IC (In Character): **karakterként** való kognitív és fizikai cselekvések, megnyilvánulások összessége

<https://core.ac.uk/download/pdf/71956289.pdf> WoW avatars

Out/OC/OOC (Out of Character): **játékosként** való kognitív és fizikai cselekvések, megnyilvánulások összessége

**A szabály/keretrendszer az az eszközkészlet, melyet a játékos arra használ, hogy a karaktere a világban/környezetben létezzen.**

Mennyien jönnek? (y)  
<https://www.drachenfest-larp.info/>

Mik a szabályok? (z)

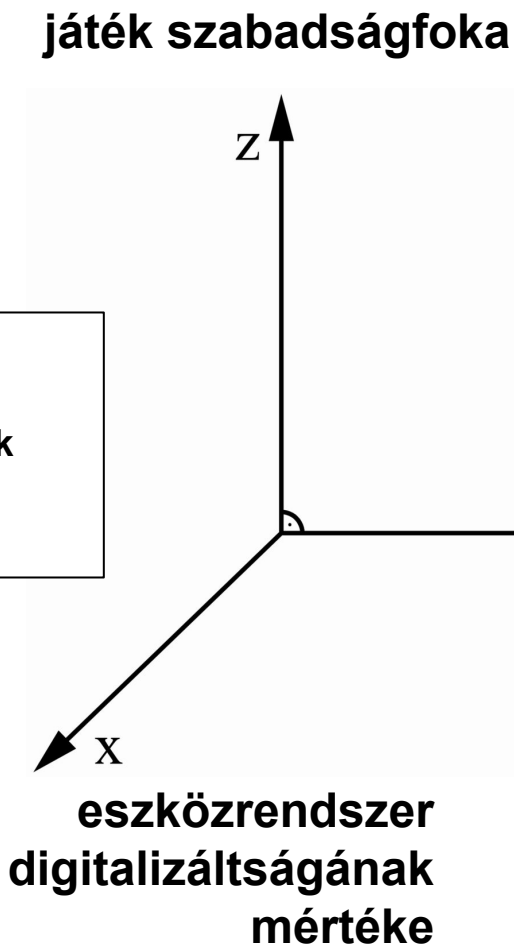
Pl. Alice is Missing, the silent RPG  
<https://www.youtube.com/watch?v=u65ycf4fbnY>

Mi kell hozzá? (x)

(Kell-e hozzá technika?  
Működni fog-e a technika?)

Hogyan kommunikál a játék a résztvevőkkel?)

Ábra: A szerepjátékok besorolásának rendszere. (Lippai, 2021)



### Szerepjáték tipológia – analóg eszközrendszer

Asztali szerepjáték,  
PnP (Pen and Paper), Tabletop RPG

A cselekmény megjelenítése:  
szóban, rajzban, figurával

Létszám: **2-7 fő**,  
ebből 1 mesélő

Időtartam: 4-12 óra

Eszközigény: papír, ceruza, kockák,  
játéktábla, figurák, kártyák

LARP (Live-Action Role Playing),  
Live-RPG

A cselekmény megjelenítése:  
szóban, improvizációs színjátszással

Létszám: **2-10.000 fő**,  
ebből 0-5-50/fő szervező

Időtartam: 4-150 óra

Eszközigény: szeparált helyszín,  
jelmezek, kellékek

(Obreczán, 2012)

### Szerepjáték tipológia – digitális eszközrendszer

A cselekmény megjelenítése:  
Szöveges

80-as évektől:

MUD (Multi-User-Dungeon)

90-es évektől:

Online kaland-játék-kockázat

könyvek **SINGLE**

Fórumos szerepjátékok  
(szabályrendszert automatizáló  
játékterek) **MULTI**

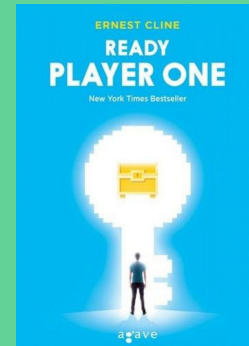
A cselekmény megjelenítése:  
Grafikus

A mesélői feladatokat és  
felelősségköröket részben átveszik a  
világokat/környezeteket működtető  
keretrendszerek. **SINGLE-MULTI**

A karakter megalkotásának és  
mozgatásának grafikai  
részletezettsége folyamatosan nő.

(Obreczán, 2012)

# Alapműveltség



## Írók

- ☐ Douglas Adams
- ☐ Kurt Vonnegut
- ☐ Neal Stephenson
- ☐ Richard. K. Morgan
- ☐ Stephen King
- ☐ Orson Scott Card
- ☐ Terry Pratchett
- ☐ Terry Brooks
- ☐ Bester
- ☐ Bradbury
- ☐ Haldeman
- ☐ Heinlein
- ☐ Tolkien
- ☐ Vance
- ☐ Gibson
- ☐ Gaiman
- ☐ Scalzi
- ☐ Zelazny

## Rendezők

- ☐ Cameron
  - ☐ Gilliam
  - ☐ Jackson
  - ☐ Fincher
  - ☐ Kubrick
  - ☐ Lucas
  - ☐ Spielberg
  - ☐ Tarantino
  - ☐ Kevin Smith
  - ☐ John Hughes
- tinifilmjei

***“Memorizáltam Bill Hicks összes létező stand-upos szövegét.”***

## Filmek

- ☐ Háborús játékok
- ☐ Szellemirtók
- ☐ Jobb, ha hulla vagy
- ☐ Valóságos zseni
- ☐ A suttyók visszavágnak
- ☐ Csillagok háborúja
- ☐ A Gyűrűk Ura
- ☐ Mátrix
- ☐ Mad Max
- ☐ Vissza a jövőbe
- ☐ Indiana Jones
- ☐ Monty Python összes
- ☐ Godzilla
- ☐ Gamera
- ☐ Starblazers
- ☐ Space Giants
- ☐ G-Force
- ☐ Totál Turbó

## Sorozatok

*“Megtanultam  
minden  
rohadt Gobot  
és  
Transformers  
nevét.”*

- ☐ The Greatest American Hero
- ☐ Airwolf
- ☐ A szupercsapat
- ☐ Knight Rider
- ☐ Misfits of Sciene
- ☐ Muppet Show
- ☐ A Simpson Család
- ☒ **Star Trek összes**
- ☐ Land of the Lost
- ☐ Thundarr and the Barbarian
- ☐ He-Man
- ☐ Schoolhouse Rock
- ☐ G. I. Joe
- ☐ H. R. Pufnstuf



# Zenék

- ❑ The Police
- ❑ Journey
- ❑ R. E. M.
- ❑ The Might Be Giants
- ❑ Devo
- ❑ Van Halen
- ❑ Bon Jovi
- ❑ Def Leppard
- ❑ Pink Floyd

**Pop, rock, new wave,  
punk, heavy metal**

# Játékok

- ❑ játéktermi
- ❑ pénzbedobós
- ❑ személyi
- ❑ számítógép
- ❑ konzol
- ❑ szövegalapú
- ❑ kalandjáték
- ❑ first person shooter
- ❑ third person RPG
- ❑ 8, 16, 32 bites
- ❑ klasszikusok

- ❑ [Adventure](#)
- ❑ [Robotron: 2084](#)
- ❑ [Donkey Kong](#)
- ❑ [Joust](#)
- ❑ [Dungeons of Daggorath](#)
- ❑ [Pac-Man](#)
- ❑ [Zork](#)
- ❑ [Black Tiger](#)
- ❑ [Tempest](#)
- ❑ [Duke Nukem](#)

A teljesség igénye nélkül...

**Bullentin Board System** - a tárcsázó modemek korszakának kedvelt online felülete (a mai fórumok őse), amin keresztül a felhasználók többek között fájlokat oszthattak meg, és kommunikálhattak egymással

**Capture the Flag** - játéktípus, amelyben két csapat küzd a másik társaság zászlójának megszerzéséért

**Crossover** - két sorozat találkozása, vagyis amikor egy sorozat szereplői egy (vagy több rész erejéig felbukkannak egy másik sorozatban

**Deathmatch** - játéktípus, amelyben a cél minél több ellenfél kiiktatása



**Emulátor** - olyan hardver vagy szoftver, amely az adott rendszerben szimulál egy másik rendszert (például lehetővé teszi egy olyan játék számítógépes futtatását, amelyet nem számítógépre terveztek).

**First Person Shooter (FPS)** - játékműfaj, amelynek képviselőinél a játékos belső nézetes képet kap a karakteréről (akinek így csak a kezét, illetve a fegyverét látja), és a cél az ellenségek lelövése

**Laggolás** - az éppen használt online játék vagy program akadozása a túl sok felhasználó okozta túlterheltség miatt

**Lich** - bizonyos fantasytörténetekben és - játékokban felbukkanó élőhalott lény (a Demi-Lich a karakter egyik variánsa)

**Loopolni** - ismétlődő lejátszásra beállítani egy video- vagy hangfelvételt

**MMO (Massively Multiplayer Online)** - nagy mennyiségű játékos számára tervezett internetes játék (pl. World of Warcraft)

**NPC (non-player character)** - Olyan szereplő egy számítógépes játékban, amit nem egy másik játékos irányít, hanem a számítógép

**Off-world** - olyan helyszín, amely az adott terület világán kívülre esik

**Platformjáték** - olyan ügyességi játék, amelyben a játékosnak úgy kell végignavigálnia a karakterét szintről szintre, hogy (gyakran ugrással) átjusson az útjába kerülő akadályokon, miközben különböző tárgyakat és bónuszokat gyűjt össze (pl. Super Mario)

**PvP (player versus player)** - játékos játékos ellen

**Screenshot** - kép a monitor aktuális tartalmáról

**Spammelni** - olyan elektronikus üzenetet küldeni (például e-mailt), többnyire nagy mennyiségben, amit a fogadó nem kért

**Simcap (simulation capture)** - videofelvétel egy szimulációról

**Vidcap (video capture)** - videofelvétel a monitor aktuális tartalmáról

**Skin** - valamilyen számítógépes program (pl. médialejátszó vagy böngésző) vagy karakter grafikai felülete, amely tetszés szerint lecserélhető

**Third Person RPG (Role-Playing Game)** - külső nézetes szerepjáték

**TP (Tapasztalati Pont)** - szintlépéshez szükséges pontok egy játékban

# Alapfogalmak *(Sonir Norend kiegészítéseivel)*

**Tapasztalati pont (TP), Experience point (XP):** a karakter képességének és tudásának fejlődését mérő pontozási rendszer mértékegysége.

*(Minél közelebb áll egy játék a freestylehoz, annál kevésbé lesz bármi féle XP rendszere.)*

**Kihívás, kaland:** a szerepjáték(epizód) által felkínált **problémahelyzet**, amelynek sikeres megoldása elsősorban a játékos által megalkotott/átélt/mozgatott karakter döntésein múlik, de befolyásolhatja a szerencse is.



*(Habár a kihívás, a kaland a legelterjedtebb, ami főleg a MAGUS okán ívódott be a köztudatba, mert ott ugye a KALANDOZÓK mennek KALANDOZNI. Más játékokban (pl. Vampire, Call of Cthulhu) nem feltétlenül kalandnak hívják.)*

# Definiáljuk a szerepjátékos életérzést!



**“Szeretném  
megérteni,  
miért üvölt a  
gyerekem!”**



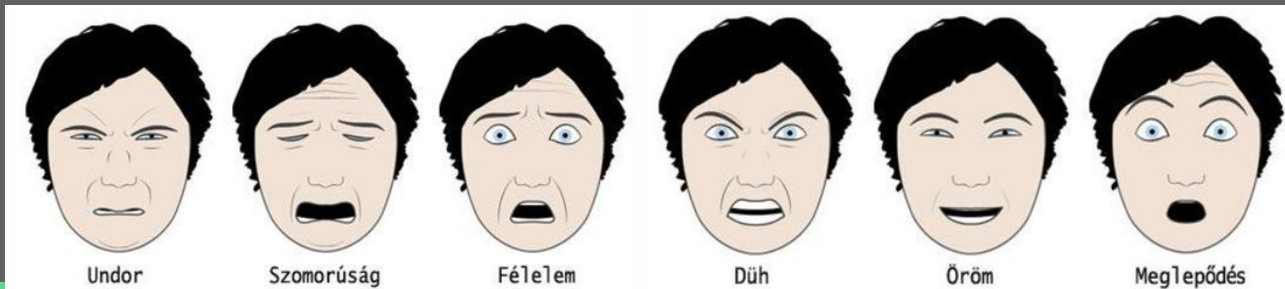
Ki az, aki profi szerepjátékos a jelenlevők közül?  
Hogyan magyarázná el annak, aki még soha nem művelte?



# 18. Milyen elemek teszik számodra különlegessé a játékelményt?

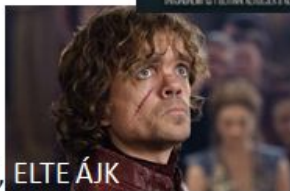
Válaszok alapján tanácsom játékmestereknek:

1. A váratlan fordulat / kihívás / újdonság, a csavar
2. Folyékony történetvezetés (jól használható menü)
3. Jól megírt, szerethető karakterek (karakterlap átlátható)
4. Hatásos atmoszféra, szép grafika, aláfestő zene



# Hol jelenik meg nem ellenkampány jellegű ábrázolásban?

- The Simpsons (1989-napjaikig)
- Dexter's Laboratory (1996-2003)
- Freaks and Greeks (1999-2000)
- Futurama (1999-2013)
- The Big Bang Theory (2007-napjainkig)
- The Gamers sorozat (Dead Gentlemen Productions)



A TRÓNOK HARCA JOGI ÉS POLITIKAI KÉRDÉSEI, ELTE ÁJK

Társadalmi kérdések

- ?
- ?
- ?

**katonaság, oktatás, üzlet,  
szórakoztató- és szépségipar,  
előadó- és képzőművészet**



Vancil, M., Brown, T. (2014) The Gamers: Humans & Households – Episode 1. Zombie Orpheus Entertainment, Lynnvander Inc., and Dead Gentlemen Productions. URL: <https://youtu.be/xGVC6-Bohqk?list=PLTtp17qJO7XN3wMsO-loEEBHaP4yT9afx&t=53>



Morrison, A., King, A., Bettjeman, R. (2016) Skip - Video Game Logic. In: Epic NPC Man websorozat. Viva La Dirt League Limited, Új-Zéland. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=lbJ51AJuR7E&list=PLSMETuURtXcZw7Q\\_Zly4QzEnyUG8totf](https://www.youtube.com/watch?v=lbJ51AJuR7E&list=PLSMETuURtXcZw7Q_Zly4QzEnyUG8totf)



Mercer, M. (2016) Intro. In: Critical Role websorozat. Geek & Sundry. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mHfXAXM4O3E>



A gyerekek nem a tündérmesékből  
tudják meg, hogy **a sárkányok léteznek.**  
A gyerekek már tudják,  
hogy a sárkányok léteznek.  
A tündérmesékből azt tanulják meg,  
hogy le **lehet őket győzni.**

GILBERT KEITH CHESTERTON