

Torzsa Gabriella Flóra – Tarcsay Tibor

## **Lehetőségek az élő szereplős szerepjátékban: kulturális érzékenyítés és antropológiai kísérlet**

Elsőéves antropológia hallgatóként nagyon nehezemre esett megfogalmazni magam számára, hogy mi az esszenciája az antropológiai terepmunkának. Másodévesként még inkább nehezemre esik, tanáraim beszámolóí alapján pedig nem gondolom, hogy valaha könnyebb dolgom lesz. Ez a terület számomra több okból is kihívást jelent. Egyrészt, mert változatos és kiszámíthatatlan, a szó szoros értelmében embert próbáló feladat, ami hatalmas türelmet és nyitottságot igényel, illetve olyan alapvető bizonytalanságokkal jár, amik az emberből, az emberi tényezőből fakadnak, és próbára teszik az ember rugalmasságát. Ezen felül pedig a saját szubjektív tapasztalásaink alapján kell objektív véleményt alkotnunk.

Ennek az írásnak egy, az Európai Unió által finanszírozott ifjúsági tábor leírásának és összefoglalójának kéne lennie. Az összegyűjtött anyag rendszerezése közben azonban rá kellett jönnöm, hogy a tábor időtartama, azaz 10 nap, olyan rövid, és egyben olyan hosszú időtartam, aminek összefoglalására úgy, hogy abban minden fontos történet és mozzanat helyet kapjon, egy pár tíz oldal terjedelmű munka nem alkalmas. Ez a 10 nap ugyanis nagyon tartalmas volt. Állomásozó terepmunkának haszontalanul rövid, fókuszcsoportnak haszontalanul hosszú. Kísérletnek, de legalábbis egy kísérlet kísérletének viszont kiváló volt. Ezek után arra jutottam, hogy annak ellenére, hogy a tábor megfigyelése ugyan nem nevezhető antropológiai állomásozó terepmunkának (egyrészt, mert ez volt az első olyan alkalom, ahol lehetőségem nyílt az antropológiai tanulmányaim alatt szerzett szemléletmódot használni, másrészt pedig mert ugyanezen tanulmányok során szerzett ismereteim alapján az antropológusok nem igazán végeznek 10 napos terepmunkákat), én mégis azt érzem, hogy az ott töltött idő bizonyos szempontból mégis kutatásnak volt nevezhető.

Az Európai Unió régóta támogat olyan kultúraközi diákcsere programokat, amik különböző országokból érkező diákok nyitottságát és látókörük szélesítését hivatottak megerősíteni. Egy ilyen program volt a 2018 nyarán, Litvániában, Labanorasban egy Erasmus+ program keretein belül megrendezett „Settling of Rohan” elnevezésű 10 napos

tábor is, melyen magyar, litván és lett diákok vettek részt. A tábort a [litván Tolkien Társaság](#) szervezte, együttműködésben magyar és lett felekkel, célja pedig a jelenlegi migrációs helyzetben tapasztalható interkulturális és interperszonális konfliktusok megoldásának kvázi gyakorlása volt, valamint a közös gondolkodás elindítása.

Az eredeti elképzelés szerint a táborban résztvevő különböző kultúrákból érkező egyéneket Tolkien írásai alapján alkotott szituációkban egy Live Action Roleplay, azaz élő szereplős szerepjáték (avagy LARP) keretein belül fogják három különböző csoportra, ha úgy tetszik, törzsre osztani úgy, hogy minden csoportban körülbelül egyenlő arányban legyenek a magyar, lett és litván résztvevők. A kialakított csoportok (Easterlings, avagy keletlakók, Éothéod és Drúedain) elsődleges feladata az volt, hogy hozzanak létre három egymástól különböző „kultúrát”, alakítsanak ki saját mítoszrendszert, szimbólumokat, és egy Tolkien történeteikhez kapcsolódó történelmet, amely tetszőleges időtávra nyúlik vissza. A tábor első felében ezzel foglalkoztak a résztvevők, csak az utolsó 4 napon történt maga a szerepjáték. Ekkor viszont egy előre gondosan kidolgozott, igen hosszú játékszabály alapján az úgynevezett játékmesterek által kreált szituációkba „dobták be” a játékosokat, és ütköztették a három újonnan kialakított kultúrát. Mivel a cél – ahogy már említettem – a közös gondolkodás elindítása volt, viszont a táborban résztvevő fiatalok nagy része a LARP játék élménye miatt érkezett, különösen alapos tervezésre volt szükség ahhoz, hogy az esemény ténylegesen elérhesse a kitűzött célját. Ehhez olyan módon kellett megtervezni a játék eseményeit, hogy a folyamatos spontán irányítás, és az éppen történő eseményekhez (melyek teljes mértékben a játékosok reakcióitól függtek) való alkalmazkodás közben is alkalmasak legyenek arra, hogy a résztvevők olyan szituációkba kerüljenek, amikben fokozottan érzékelik a kulturális különbségek hatását, amiket egyébként a hétköznapi életükben nagy valószínűséggel nem tapasztalnak meg.

A tábor meghirdetésének és az Unió támogatásának az oka az volt, hogy elmúlt években a migráció jelensége világszerte, így az Európai Unió tagországaiban is központi szerepet kapott úgy politikai, mint gazdasági vagy oktatási területeken, a civil szférában és a hétköznapi életben. A migráció jelenségével rengeteg váratlan kihívás jelent meg és egyben több eddigi problémára is potenciális megoldási lehetőséget is behozott a döntéshozók látókörébe. Ugyan a migráció természetes jelenségnek mondható, mely egyidős az emberiséggel (Szalayné 2009:1-2), mégis sok esetben szinte hisztérikus reakciók voltak megfigyelhetők egyes országokban pusztán az embertömegek érkezése kapcsán, akkor is, amikor a velük érkező problémák még nem voltak mindenki számára

láthatóak. Annak ellenére, hogy Nyugat-Európában az újonnan érkező embertömegek több jelentős strukturális problémára is megoldást nyújthatnak (ENSZ 2001:83-100), csak kevés esetben koncentrált a nemzetközi politika a jelenség ezen oldalára; jellemzően – talán érthető módon – a kihívásokkal volt elfoglalva, mely kihívások a geopolitikai konfliktusoktól egészen az interperszonális konfliktusokig igen széles skálán mozogtak és mozognak most is.

Amikor a migrációról beszélünk, elsősorban egy emberi magatartásra, lakóhelyváltoztatásra, vándorlásra gondolunk. A Központi Statisztikai Hivatal definíciója szerint a nemzetközi vándorlás az eredeti lakóhely országának olyan tartós elhagyása, aminek a célja, hogy az illető személy egy másik országban létesítsen lakóhelyet letelepedés, tartózkodás vagy jövedelemszerzés céljából (KSH 2008:195). Máshol egy ennél kicsit bővebb definícióval találkozhatunk. Pirisi Gábor és Trócsányi András definíciója szerint a „Vándorlás vagy migráció alatt a népesség ideiglenes vagy tartós helyváltoztatását értjük, amelyet számtalan kiváltó ok (letelepedés, munkavállalás, tanulás, kikapcsolódás stb.) motiválhat” (Pirisi et al 2018:§2). Ugyanebben az összefoglaló munkában olvashatjuk, hogy ezen népességmozgások során általában közigazgatási határok átlépése is megtörténik, valamint hogy a jelenségeket többféle módon is kategorizálhatjuk. Ennek egyik módja szerint megkülönböztethetünk emigrációt, azaz elvándorlást egy adott országból, vagy immigrációt, mikor a népesség betelepül. Megkülönböztethetünk még állandó, vagy ideiglenes migrációt. Utóbbi esetben van esély az eredeti országba való visszatérésre, és ezen belül megkülönböztethető alkalmi és rendszeres migráció is. Lehetséges a csoportosítás aszerint is, hogy az adott népességmozgás önkéntes-e, vagy kényszerű, valamint a kiváltó (például gazdasági, földrajzi, vagy vallási) okok alapján (Pirisi et al 2018:§2). Az okok sokfélék lehetnek, abban viszont egyformák, hogy az elvándorló egyén szempontjából mindig racionálisak. Ezt fontos figyelembe vennünk, amikor a befogadó országban élő személyek, és a vándorlások során érkezők közti interperszonális és interkulturális konfliktusokról gondolkodunk.

Ismert jelenség a kulturális sokk, melyet Kalervo Oberg a következőképpen fogalmazott meg: „olyan foglalkozási betegség, ami akkor lép fel, ha valaki külföldi kiküldetésbe kerül, az a feszültség (szorongás) idézi elő, amit a társas interakcióban megszokott jelek és jelzések elvesztése okoz. Sajátos szimptomákkal jellemezhető és kezelést igénylő betegség” (Oberg 1960:16). Modern értelmezésben ez nem más, mint azok a lelki és fizikai nehézségek, amikkel az idegen, új környezetbe kerülők

szembesülnek, amikor egy másik kultúrával találkoznak – azaz az interkulturális interakciók során tapasztalt élmény (Hidasi 2004:141-148). A kulturális sokk mértéke függhet az egyéni tényezőktől és a szituációs faktoroktól (pl. a kulturális kapcsolat időtartama), de elsősorban a saját és az új, idegen kultúra közötti távolságtól, vagyis az eltérések mélységétől (Malota 2013:52-60). Ezek ismeretében érthető, hogy a migráció jelenségének jellegéből adódóan a kulturális alapú interperszonális, de akár csoportközi konfliktusok a migráció által érintett országokban gyakoribbá válnak, ami feszültségekhez vezethet egy társadalmon belül.

A kulturális sokk és a migráció fogalma mellett a táborban hangsúlyosan kerültek elő az interkulturális konfliktus, az interperszonális konfliktus, valamint az identitás és a szocializáció problémái. Az identitás és a szocializáció fogalmainak használata főként a kultúrák kialakításakor kapott szerepet. A résztvevők jellemzően a klasszikusan köztudatba épült fogalmakat használták: identitás alatt az önmagukkal való azonosságot, a komplex személyiségüket értették; szocializáció alatt pedig azt a folyamatot, amely során az egyének belenőnek a társadalmukba. Interperszonális konfliktusok alatt a személyes összetűzéseket, véleménykülönbségeket, interkulturális konfliktusok alatt pedig a különböző kultúrák találkozásakor létrejövő feszültségeket értették (mikro és makro szinten is).<sup>1</sup> A fenti fogalmak több módon kerültek elő a 10 nap során.

Fontos elkülönítenünk egymástól a játékban és azon kívül töltött időt, ugyanis mindkettő olyan szituációkat implikált, amelyekben minden említett fogalom hangsúlyosan szerepelt. A játékon kívül töltött idő három különböző nemzetiségű fiatalokból álló csoport kreatív energiáit kötötte le különböző módokon. Ekkor a kulturális különbözőségeket nem voltak olyan erősen érezhetőek, hiszen a játékosok poszt-szocialista országokból érkeztek az európai kultúrkörből. A különböző háttérű fiatalokat összekötötte a közös feladat megoldásának vágya, a minél jobb eredmény elérése, esetenként a versengés a többi kialakítandó csapattal szemben, például hogy jobb erődjé legyen az adott csapatnak a másikonál. A kooperáció azonban ezen a szinten mondhatni zökkenőmentesen folyt, inkább lehettünk tanúi kisebb interperszonális konfliktusoknak, melyek nem is feltétlenül kötődtek említésre méltó szintig a kulturális háttér különbözőségéhez, inkább az eltérő személyiségjegyek ütközése volt a meghatározó.

---

<sup>1</sup> A résztvevőkkel való beszélgetések és az általuk kitöltött kérdőívek alapján.

A játékban töltött idő ettől erősen eltér. Itt az események nem valós időben zajlottak, minden nap két, egyenként több évet felölelő ciklus telt el. A játékosok nem feltétlenül egy karakterrel játszották végig a teljes játékot – aki kiesett a játékból, az a következő ciklusban új karakterrel kellett visszatérjen a csoportjához. Ez alatt az idő alatt tanúi lehettünk politikai házasságoknak, csoporton belüli és csoportok közti konfliktusoknak, vallási összetűzéseknek, közös történelmi események különböző értelmezése miatt kialakuló konfliktusoknak, és közös érdekeken alapuló kooperációnak is. Mindeközben láthattuk, ahogyan az adott törzsek fejlődnek vagy megfogyatkoznak, teleket vészelnék át, erőforrásokat próbálnak szerezni, területeket szereznek és veszítenek el, próbálva hol békében, hol kevésbé békésen együttélni a másik csoportokkal. Ezekben a helyzetekben a valós nemzetiségnek szinte egyáltalán nem volt szerepe, az adott törzshöz tartozásnak viszont annál inkább. A játékosok identitása messziről szemmel látható volt ruházatuk és eszközeik alapján, felismerhető volt viselkedési mintáik alapján, és az adott szituációkban való szerepük és reakcióik is legtöbbször igazodtak a közösen lefektetett alapokhoz. Itt főleg az interkulturális konfliktusok voltak a jellemzőek, azt láthattuk ugyanis, hogy az interperszonális konfliktusok nagy része egymás reakcióinak félreértéséből, valamint az alapvető szemléletbeli különbségekből adódott. Sokszor az egyébként elég heves játékosoknak elég volt pusztán a másik csoporthoz tartozás ténye ahhoz, hogy a feljük közeledőt kardélre hányják, ráadásul mindezt anyagi érdek is motiválhatta, az ellenségek ugyanis prédálhatták egymás értékeit.

A szocializáció kérdése akkor kapta a legnagyobb hangsúlyt, amikor a Keletlakók törzsén belül vallási alapú konfliktus tört ki. Egy karizmatikus vallási vezető a sámánnal került összetűzésbe a törzsfőnök hirtelen halála után. A konfliktus alapját generációs különbségek jelentették, a sámán ugyanis jóval idősebb volt az említett másik félnél, így különböző látásmóddal bírtak. Karaktereik személyes traumái is más jellegűek voltak, identitásuk különböző irányba fejlődött. A konfliktus lényegében az új vezető személyére, szükséges kompetenciáira irányult, és arra a tényre, hogy a sámán intézménye és közösségben betöltött szerepe elavulttá és feleslegessé vált. Ennek kapcsán pedig felmerült a kérdés, hogy a jelenleg fennálló rend helyett visszaforduljanak-e egy ősi, jóval radikálisabb rend felé, ami az egyébként hosszú ideje fennálló jelenlegi rendszert leválthatná. Ezen konfliktus következtében az idő előrehaladtával a törzs egyre megosztottabb lett, ahogy a radikális vallási nézetek teret nyertek maguknak. Ez komoly

hatással volt a többi közösség életére is, ugyanis az irányzat szerint más csoportokból való emberáldozatok bemutatására volt szükség az eredmények eléréséhez. Ebből az egy példából is látható, hogy akármilyen rövid időről is legyen szó, egy meglepően alaposan kidolgozott és sokrétű játékról beszélhetünk.

Ezek mellett a szocializáció, de főleg az identitás fogalma a kultúrák, mítoszok és jelképek kialakításánál, azaz a ruhák, ékszerek, látható kiegészítők elkészítésénél már a játékon kívüli szakaszban is megjelentek, noha teljesen más szempontból. Ekkor dőlt el ugyanis, hogy ezek a játékon belül mennyire lesznek, vagy nem lesznek fontos fogalmak. Előre megállapítható volt ugyanis, hogy amekkora erőfeszítéseket tesznek a játékosok arra, hogy megkülönböztessék magukat egymástól, valószínűleg arányosan fontosnak tartják hovatartozásukat; így a befektetett hatalmas munka alapján megjósolható volt, hogy a formálódó közösségek erős csoportidentitással fognak rendelkezni.

A migráció és a kulturális sokk fogalma szintén inkább játékidőn belül kapott szerepet, valamint az előkészítő szakaszban a kulturális háttér kialakításánál. Ezekről, mint játéktól független jelenségekről azonban magánbeszélgetések alig folytak. A játékosok három csapata nagyon különbözött egymástól. A résztvevők által kidolgozott történelmi háttér alapján a keletlakók törzse egy nomád törzs volt, akik keletről vándoroltak az adott területre, ahol már eleve két másik olyan népcsoport élt, akikkel korábban hadban is álltak. Több istent tisztelnek, nomád belső-ázsiai jellegű nép lévén a szarvasmarhatenyésztés a legfontosabb tevékenységük, ezért a marha a legszentebb állatuk is. A Drúedain törzs, a terület eredeti őslakosai, egy természetközeli, samanizmusra emlékeztető hitvilágú közösség volt, akiknek a természettel való összhangban élés jelentette a létezés egyetlen megfelelő módját. A fák kivágása több összecsapáshoz is vezetett. Ők viszonylag konfliktusmentesen éltek a harmadik törzssel, az Éothéoddal. Ez utóbbi állt a legközelebb a déli, birodalomépítő és erős kulturális hatást kifejtő gondoriakhoz kereskedelmi és katonai kapcsolataik révén. (A gondori frakció csak egy-egy küldött vagy kalmár képében jelent meg a játékban.) Az Éothéod leginkább tisztelt állatai a lovak, melyek számos előnyhöz juttatták a törzset. Ez a csoport engedéllyel tartózkodott a területen, miután segítettek megnyerni egy háborút a terület birtokosának, Gondornak. Letelepedésük előtt a Keletlakókkal való harcok során súlyos veszteségeket szenvedtek, ez a tény pedig a két csoport közé a játék első pillanatától éket vert. Mindhárom törzs technológiai fejlettségi szintje és tárgyi kultúrája hasonlóan

preindusztriális volt,<sup>2</sup> minimális eltérésekkel (amelyek közül önmagában egyik sem tette lehetővé a többi csoport fölé kerekedést).

Ezekből látható, hogy alapvetően adott volt egy migrációs helyzet, melyben újabb népek érkeztek egy már lakott területre, olyan kulturális háttérrel, ami az ottlakók számára idegen és adott esetben ellenséges. A kulturális sokk tettenérhető volt amikor a különböző hátterű karakterek megkísérelték az együttélést az adott területen. Azért tartottam fontosnak a migráció és kulturális sokk hosszabb fogalmi tisztázást a többi fogalommal ellentétben, mert ezek kevésbé direkt és szubjektív módon jelentek meg. Míg az identitás kialakítása lényegében a játékosokon múlt és a konfliktusok alakulása tőlük függött, az alapszituáció adott volt, és a játékban zajló konfliktusok boncolgatására ebből a szempontból (hasonlóan a jelenleg zajló folyamatokéhoz) magánbeszélgetések során nem, vagy csak alig került sor.

Izgalmas volt látni, hogy a résztvevők egy csoportja ezeket a fogalmakat a kultúrák kialakítása és azok ütköztetése során nagyon is tudatosan használta, míg a résztvevők nagy része inkább a játékra koncentrált. Önmagában ezt legfeljebb az Unió által kiírt felhívás szempontjából értékelném problémának; ez ugyanis azt eredményezte (vagy annak volt az eredménye?), hogy a játékosok beleélték magukat a szerepükbe és legtöbb esetben részletesen kidolgozott karakterekkel érkeztek a játékba, amit aztán nagyon is komolyan vettek. Ennek következtében esetükben nehezebb is volt felhívni a figyelmet a fogalmak és jelenségek fontosságára és tudatos használatára. Persze felmerül a kérdés, hogy ha magára a játékra kvázi kísérletként tekintünk, egyáltalán fel kell-e külön hívnunk a figyelmet ezekre? Ha elvonjuk a figyelmet magáról a játékról és azt inkább a jelenleg zajló geopolitikai folyamatokra tereljük, annak ugyanennyire érdekes végkimenetele lett volna? Az alapvető kérdés pedig, hogy egyáltalán tekinthetünk-e az élő szereplős szerepjátékokra kvázi kísérleti, vagy kutatási módszerként? Mivel a tábor célja kifejezetten az volt, hogy ezekre a jelenségekre felhívjuk a figyelmet, ezért tettünk egy próbát. Tartottunk egy előadást a Tolkien által leírt események történelmi alapjairól (azaz a tolkieni naratívát inspiráló Római Birodalom bukásának körülményeiről), valamint a migráció ehhez való kapcsolatáról, illetve megkíséreltük az identitás, a csoportidentitás, a kultúra és a migráció fogalmainak tisztázását, egymással való kapcsolatát és kontextusba helyezését. Az előadás megtartására közvetlenül a játék kezdete előtt került

---

<sup>2</sup> Tolkien munkássága alapján a játékosok és a szervezők által továbbgondolva.

sor, amit a résztvevők már nagyon vártak, így az érdeklődésüket az előadás iránt sajnos nem sikerült felkelteni. Ezek alapján pedig azt láttam, hogy a fogalmak célzott használata csak azoknál a játékosoknál volt megfigyelhető, akik eleve tudatosan használták őket, ők gyakran társadalomtudományi érdeklődéssel bírtak. Esetükben már a tervezési folyamatok során tudatos használatra került sor mind az általuk leírtakban, mind a jelmezek készítése során, csakúgy, mint a csoportdinamika tudatos alakítása közben (pl. szerepkörök tisztázása).

Több tudományterületen régóta alkalmaznak különböző kisebb csoportokra alkalmazható, relatíve rövid idő alatt elvégezhető kutatási módszereket. Példának hozhatnánk szociológiai, vagy akár pszichológiai kutatásokat. A modern antropológia területén alapvetően kevésbé jellemzőek azok a módszerek, amelyek nem a hosszan tartó megfigyelésre alapulnak. Ez viszont számomra közel sem jelenti azt, hogy a megszokottnál rövidebb időtartamú terepen tartózkodás alatt ne merülhetnének fel olyan kérdések, amelyek kulturális antropológiai kontextusban értelmezhetőek. A terepmunka ideális hosszáról Eriksen a következőket írja: „Bár vannak különbségek a különböző antropológiai iskolák terepmunkára vonatkozó módszereiben, az általánosan elfogadott elv szerint az antropológusnak elég sokáig kell a terepen lennie ahhoz, hogy jelenléte természetesnek tűnjön az állandóan ott lakók, tehát az adatközlők számára, bár bizonyos mértékben az antropológus mindig idegen marad” (Eriksen 2006:40). Ha csak ebből az állításból indulok ki, azt kell látnom, hogy a Labanorasban töltött időre annak minden része érvényesült. Speciális helyzet állt fent: egyrészt mert a vizsgálni kívánt közösség és közösségek csak erre a rövid időre álltak össze, így gyakorlatilag a kezdetektől jelen voltam a közösség életében; másrészt a közösség tagjai közül viszonylag kevesen ismerték korábbról egymást, így én ugyanolyan ismeretlen voltam számukra, mint bármelyik másik résztvevő – mégis úgy éreztem, kissé kilógok a sorból. Ennek természetesen több oka volt. Egyrészt a magyar szekció vezetőjének barátnőjeként voltam jelen, másrészt én voltam a lány, aki mindenkit kérdezget, akiről nem lehet igazán eldönteni, hogy most szervező-e vagy sem, és aki igazából csak nagyon felületesen ismeri Tolkien munkásságát, és nem tudja mi az a LARP. Igyekeztem minél inkább részt venni az előkészületekben, ugyanakkor próbáltam a körülmények alakításától távol maradni annak ellenére, hogy a tábor elején engem is beosztottak a keletlakók csapatába.

Az alapvető elképzelés, ahogyan már írtam, az volt, hogy a tábor első felében a résztvevők a játékra való felkészüléssel foglalkoznak. Ez a szakasz eredetileg 4 napra lett



tervezve, végül az időjárás és a felkészülés előrehaladásának üteme miatt 5 napra nyúlt. Ebben a szakaszban készültek el a kultúrák leírásai, valamint a jelmezek, kellékek és díszletek. Ebben a szakaszban kivontam magam a keletlakók kultúrájának kialakításából és a jelmez- és kellékkészítésben vettem részt. Ez jó alkalmat adott, hogy kapcsolatokat építsek és megismerjem egyes játékosok karaktereit, illetve hogy körvonalazódhasson bennem, kik lehetnek majd potenciális adatközlők. A játék során én úgynevezett NPC (Non Playing Character) voltam. A játék legelején (kb. 30 percig) a keletlakók törzsének törzsfőjét alakítottam, aki elvezette őket arra a területre, ahol letelepedhetnek, majd ahogyan az egy jóslatban szerepel, hirtelen meghalt. Ekkor megfigyelhettem, hogy milyen bizonytalanságokkal érkeznek a játék helyszínére a szereplők, és hogy miként kezdenek ebben a törzsben kialakulni a különböző szerepek. Később rövid időszakokra egy kereskedő feleségként, valamint segítséget késő bányászként tértem vissza a játékba a játékmesterek utasítására, további megoldandó helyzeteket generálva a játékosok számára. Ezen kívül az esős időjárás miatti sátorállításkor volt alkalmam visszatérni a táborokba és „szellemként” figyelni az eseményeket. Fontosnak érzem megemlíteni, hogy fennmaradó időmben a főzésben segítettem, ami alatt a tábor szervezőivel volt alkalmam jobban megismerkedni, és azokkal a játékosokkal beszélgetni, akik valamiért mégsem vettek részt a játékban, vagy éppen kiestek a játék adott ciklusából. Esténként egy adott nap végén pedig lehetőségem nyílt adatközlőkkel beszélgetni az aznapi eseményekről, interjúkat készíteni az élményeikről és megvitatni, mit gondolnak magáról a játékról. Papp Richárd *intuitív antropológiája* szerint a terep megismerése során a teljes „szöveggörnyezet” megismerésére kell törekedni és az élményalapú valóságképig kell visszanyúlni (Papp 2006:47-70). Azt gondolom ennek a megközelítésnek részben sikerült megfelelnem. Egyszerre igyekeztem mindenhol jelen lenni, a lehető legtöbb dolgot megtapasztalni és mindeközben hasznos része lenni az egésznek. Viszont az az érzésem, hogy ennek teljesen megfelelni akkor tudtam volna, ha egyszerre vagyok jelen az összes előkészületekkel kapcsolatos foglalkozáson, mind a három táborhelyen, az összes szervezői megbeszélésen és az összes spontán zajló esemény helyszínén, ami nyilván fizikailag nem lehetséges. Soha nem lehetséges mindent látni és hallani. Most először tapasztalhattam a saját bőrömön, hogy mennyire nehéz megtalálni azt az egyensúlyt, amitől bármilyen kutatás jó lehet. Éreztem az igényt arra, hogy még inkább részese legyek minden folyamatnak, viszont arra is, hogy jobban elkülönüljek a játékosoktól és a szervezőktől is. Szervezői szemmel játékos voltam, a játékosok szemével inkább szervező,

de legalábbis hozzájuk tartozó személy. Egy kicsit mindenhol kívülálló, és ez talán így is van jól.

Az ott töltött 10 napból a 4 napos játékidő alatt 10 hosszabb és 17 rövid interjút készítettem. Ezekben főleg a játék adott napi eseményeire, magukra a játékosokra, a szervezők esetében pedig szintén az aznapi eseményekre és a szervezési folyamatokra voltam kíváncsi. A rövid interjúk során pedig arra, hogy az adott játékos miért szereti az élő szereplős szerepjátékot. Ezek mellett igyekeztem lejegyezni mindent, amit fontosnak ítéltem az adott nap folyamán a saját tevékenységem és mások tevékenységei kapcsán.

Az interjúk napi történésekre vonatkozó részének összegzése során egyre szövevényesebb konfliktusok és kapcsolati rendszerek kezdtek kirajzolódni a törzsek közt. Összességében a játékmesterek koncepciója az volt, hogy a törzseket állandó interakcióra kényszerítsék, folyamatos konfliktusforrásokat iktatva a rendszerbe. A játékidő előrehaladtával a törzsek erőforrásai egyre apadtak, egyre kevesebb volt a kompetens potenciális vezető. A törzsek összlétszáma csökkent, nehezen viselték a játékmesterek és saját maguk által generált állandó konfliktusokat, de maguk a játékosok egyre inkább élvezték a folyamatot. A konfliktusok megoldása azonban egyre több kooperációt igényelt a csoportoktól. Ennek következtében aztán váratlan fordulattal zárult a játék. A játékmesterek terve az volt, hogy egy olyan nehezen legyőzhető akadályt állítanak a csoportok elé, amit kizárólag akkor tudnak elhárítani, hogyha mind együttműködnek. Egészen pontosan egy sárkányt szerettek volna küldeni egy váratlan időpontban, ami olyan tulajdonságokkal lett volna felruházva, hogy az összes törzs speciális képességeire egyszerre van szükség a legyőzéséhez. Ez a tény a játékosok előtt titok volt. A meglepetés végül a játékmestereket érte, amikor is a három törzs az előző események tanulságaképpen összefogott és megelőzve a játékmestereket, egy számukra ideális pillanatban megidéztek a sárkányt és közös erővel győzték le. Ezután a játékot egy rövid ideig és nem is teljes létszámmal folytatták, viszont az elmondások alapján jóval kevesebb konfliktussal, mint előtte. Az idő előrehaladtával az is látható volt, hogy minél több közös történet köti össze a csoportokat, annál kevesebb az olyan természetű konfliktus, amit saját maguk generálnak. Végül a már korábban említett vallási konfliktus is megoldásra került, igaz, a vallási vezető kiiktatásával, mivel az általa vezetett kultusz rengeteg emberáldozatot követelt – viszont ehhez is összefogásra volt szükség.

Összességében a játék kimenetelét tekintve, azt gondolom, sikerült elérni a kitűzött célt. Sikerült kooperációra bírni a három különböző kulturális háttérű csoportot

és sikerült különböző konfliktusokra diverz megoldási javaslatokat nyújtani adott szituációkban. Úgy vélem, maga a teljes esemény szintén elérte a kitűzött célját. A résztvevőkkel való beszélgetések alapján azt láthattam, hogy ha csak a játékban kialakuló szituációk mentén is, de elkezdtek gondolkodni azon, milyen potenciális kimenetele lehet egy adott konfliktusnak, milyen hatással lehet az a saját karakterük és más karakterek életére, és hogy milyen megoldási javaslatok lehetségesek adott problémákra. A tábor egyetlen hiányosságának azt érzem, hogy nem sikerült megtalálni azt az utat, amin újra vissza lehetett volna csatornázni a hétköznapi életből áthozott fogalmak játékban való kamatoztatásából következő tapasztalatokat a hétköznapi életbe. Ha ezt az egyetlen dolgot valahogyan megkíséreltük volna megtenni, akkor ez a módszer még jobb lehetőséget nyújthatott volna a közös gondolkodás megindítására bármilyen témában. Még úgy is, hogy a hétköznapiól teljesen elrugaszkodott események során szerzett tapasztalatok tudatos átültetése nem történt meg, elindulhatott valami a játékosokban, mivel saját elmondásaik alapján olyan szituációkban próbálhatták ki magukat egy ilyen játék során, amilyenekkel a való életben soha nem volt alkalmuk szembesülni. Azt gondolom, ezekből az eseményekből rengeteg inspiráció meríthető valós helyzetek kezeléséhez, és biztos vagyok abban, hogy a résztvevők saját magukról tanulják a legtöbbet egy-egy ilyen játék alkalmával. A megkérdezett résztvevők szinte mindegyike azt mondta, hogy épp ez az egyik legfőbb oka annak, hogy miért szereti az élő szereplős szerepjátékokat.

A különbözőségek ütköztetése pedig mindig valamilyen szempontból vizsgálatra érdemes kérdéseket vet fel. Maga a kiinduló helyzet is rendkívül érdekes, még ha csak a táborba érkezőket vizsgálánánk, koruk, hátterük, foglalkozásuk, érdeklődésük, mindennapjaik alapján, és hogy miért vesznek részt egy olyan játékban, ahol hosszabb időre ki kell bújniuk a saját bőrükből és egy másik emberét kell felölteniük, vagy ahol olyan szituációkba kerülnek, amik a hétköznapi életben nem történhetnek meg velük. A motivációk vizsgálatának leírása a játékosok hátterével összefüggésben önmagában egy több tíz oldalas tanulmány lehetne. A játék felépítéséből adódó gazdasági kérdések játékon belül, és a csoportok közti gazdasági kapcsolatok, cserék, különböző tranzakciók (akár házasságok formájában) elemzése gazdasági antropológiai szempontból is lehetséges volna. Érdekes volt látni, hogy a két régebb óta a területen tartózkodó törzs között politikai érdekházasság révén milyen szövetség jött létre. A két törzs kapcsolata javult, a feleség apja pedig saját csoportján belül sokkal magasabb státuszba került. Maga

a házasság sajnos a feleség halála miatt nem volt sikeres, de a másik törzs és főleg az após számára akkora előnyökkel járt, hogy az hajlandó volt másik leányát is hozzáadni megözvegyült vejéhez. Izgalmas folyamat volt, ahogyan a nemesfémek a játék során fokozatosan elértéktelenedtek és más típusú erőforrások kerültek előtérbe. Az éghajlat változása és a népesség növekedésének kényszere miatt az élelmiszer és a közvetlenül felhasználható nyersanyagok, pl. a vas, szén lettek a legértékesebbek. Ezen erőforrások voltak azok, amelyek fölött konfliktusok is ki tudtak robbanni. A kialakított vallások, azok találkozási pontjai, ellentétei vallásantropológiai szempontból rendkívül gazdag kutatási területet nyújthattak volna. A játék közben kialakuló összetűzések egy része is köthető a vallásokhoz. Egyrészt az alapvető feszültség miatt, ami az egyébként hasonló vallások különbözőségeiből adódik; másrészt a korábban már említett radikális vallási csoport nézeteinek terjedése, illetve a megállításukra való igény miatt. Érdekes lenne külön megvizsgálni, minek a hatására radikalizálódhatott egy adott karakter és hogy hol volt az a pont, amikor a közösségek már nem tolerálták tovább ezt a fajta szélsőséget. Nem csak játékidőn belül, de azon kívül a vallási rendszerek kialakításának folyamata is izgalmas kérdéseket vethet fel magukról a játékosokról. Ugyanígy a használt írásjelek, a nyelvek kidolgozásának szintje nemcsak a játékosok szemszögéből, de lingvisztikai szempontból is nagyon sok potenciális irányvonallal kecsegtet. A legizgalmasabb viszont az az összetettség, ami a valóság és a játéktér szétválasztásából, egyszerismind mégis szimultán létezéséből ered. Disszonáns, ám annál érdekesebb az is, amit a küldő, megfigyelő az összetettségből érez vagy felfog, és amit ezzel szemben a belső szereplők természetesnek tekintve figyelmen kívül hagynak.

Ezek alapján összességében azt tudom mondani, hogy bár ezt az igen intenzív 10 napot állomásozó terepmunkának nem lehet nevezni, még akkor sem, ha az ilyen munka definíciójának meglepően sokban megfeleltethető annak a lehetőségét, hogy antropológiai kutatást folytassunk egy ilyen eseményen, nem zárnám ki, sőt. Úgy érzem, részben nekem is sikerült. Ha kutatásnak a körülmények miatt nem is volt a legkomprehenzívebb, kezdésnek, tapasztalatnak és gondolatébresztőnek annál inkább. Mindamellert pedig, hogy bennem rengeteg kérdés merült fel a 10 napban történtek kapcsán, egészen biztos vagyok abban, hogy a tábor résztvevői közül sokan fontos kérdésekkel és talán lehetséges válaszokkal is távoztak a táborból, aminek végsősoron ez volt a célja. A játékosok saját bőrükön tapasztalhatták, milyen előnyösen és hátrányosan megkülönböztetve lenni az identitásuk miatt, hogy milyen nehéz kooperálni valakivel, akivel első ránézésre talán túl

sokban különböznek, és hogy milyen nehéz a saját magukat elhelyezni az adott képben. Az ilyen tapasztalatok kiválóan átültethetők a mindennapokba, és hogy ezek a tapasztalatok tudnak minket elmozdítani a számunkra megszokott rutinszerű megoldási mechanizmusoktól magunk és mások jobb megismerése felé, legyen szó akár egy hétköznapi beszélgetésről, vagy antropológiai terepmunkáról.

## Felhasznált irodalom:

- Thomas Hylland Eriksen (2006): Kis helyek - nagy témák – Bevezetés a szociálanropológiába. Gondolat Kiadó, Budapest.
- Hidasi Judit (2004): Interkulturális kommunikáció. Scolar, Budapest.
- Központi Statisztikai Hivatal (2008): Demográfiai Évkönyv. Központi Statisztikai Hivatal, Budapest.
- Malota Erzsébet (2013): Kulturális sokk és adaptáció. In Malota, E., Mitev, A. (szerk.) Kultúrák találkozása. Alinea, Budapest, 51 – 84.
- Kalervo Oberg (1960): Culture shock: adjustments to new cultural environments. Practical Anthropology 7, 16. o.
- Papp Richárd (2006): Intuitív antropológia 2. In: A.Gergely András – Papp Richárd – Prónai Csaba (szerk.) Kultúrák között. Hommage à Boglár Lajos. Nyitott Könyvműhely Kiadó, Budapest, 47 - 70.
- Pirisi Gábor, Trócsányi András, Hajnal Klára: Általános társadalom- és gazdaságföldrajz (jegyzet) 2. fejezet, A migráció értelmezése. Online: <http://tamop412a.ttk.pte.hu/files/foldrajz2/ch02s04.html> (letöltve: 2018.12.14.)
- Szalayné Sándor Erzsébet (2009): Bevándorlási politika az Európai Unióban és Magyarországon. Online: [http://www.publikon.hu/application/essay/500\\_1.pdf](http://www.publikon.hu/application/essay/500_1.pdf) (letöltve: 2018.12.10.)