

Bezsenyi Tamás

Virtuális igazságot Magyarországnak! A számítógépes játékokban megjelenő magyar szerepek

Az átélhető múlt és a pedagógia

„Előre kell nézni, használni a modern eszköztárakat, és a történelemre alakítható valóságként tekinteni. El kell felejtenünk, hogy örök vereségre vagyunk ítélve, így a jövőben is nyerhetünk.”¹ Szócs Géza kulturális államtitkár idézett szavai a Történelmi Animációs Egyesület 2012. márciusi sajtótájékoztatóján hangzottak el, ahol a magyar történelem ötven legjelentősebb csatájának újrajátszását lehetővé tevő számítógépes játék munkálatairól számoltak be. Szócs szerint a nemzeti történelem virtuális átalakításával olyan sikerélményekre tehetünk szert, aminek birtokában a jövőben könnyebb lesz valódi győzelmeket elérnie az országnak. Szócs szavai azt sugallják, hogy a technikának köszönhetően a történelem a 21. század elején már valóban „az élet tanítómestere” lehet. Szemben a korábbi századokkal, mikor a szövegek és képek formájában fennmaradt ismereteket csak elmesélhették vagy előadhatták a tanárok a diákjaiknak, ma a számítógépes játékok révén a történelem bárki számára elérhető, „valóságként” átélhető személyes élménnyé, sőt: (ki)játszhatóvá vált.

A történelem személyes megtapasztalása egy történész számára is kitüntetett pillanat. Bolgár Dániel egyik – szerencsés véletlen folytán éppen egy játékról, a *Gazdálkodj okosan!*-ről írt – tanulmányában reflektált arra, hogy aktuális témájához bár történészként közelít, annak idején ő maga is múlatta az idejét a népszerű lépegető játékkal. Így az általa „historikus logikának” nevezett, „tudom, mert nem voltam ott” nézetet felcserélhette a „tudom, mert ott voltam” felfogásra.² Bolgár írása – többek között – arra világít rá szemléletesen, hogy a történelem tanítható/tanulható, illetve magyarázható úgy, mint személyes élmény. Ez a felismerés korántsem kizárólag a történészek kiváltsága. A jelen szöveg elején idézett Szócs Géza elődje, Magyar Bálint szintén pártfogolta a magyar történelmet feldolgozó számítógépes játékok fejlesztését. A minisztériuma által finanszírozott egyik ilyen szoftverhez, az 1848 című játékhoz mellékelte rövid köszöntőjében Magyar hasonlóan érvelt: „A személyes élménynél nincs maradandóbb tanulási forma. Egészen más valamit átélni, cselekvő résztvevőként bekapcsolódni, mint csak a tanár előadását hallgatni vagy érdemjegyért adni feleletet arról.”³ A történetírók zöme számára – az időbeli távolság miatt szük-

¹ [http://index.hu/tech/2012/03/28/vegigjatszható_a_magyar_tortenelem] 2012. szeptember 19.

² BOLGÁR, 2008. 790–791. A logika szabályai szerint a „tudom, mert nem voltam ott” okfejtés hibás, hiszen a premisszából nem következik a konklúzió. Csupán együttjárás van a történelmi tudás és a jelen nem levés között. Helyesebb lenne a „tudom, noha nem voltam ott” megfogalmazás.

³ MAGYAR, 2005.

ségszerűen – csak a Bolgár által historikusinak nevezett logika érvényesülhet. A történelmi játékok „realisztikusságának” köszönhetően azonban ma a megemlékezés és a tudásátadás hagyományos formái mellett egy „átalakító emlékezzettel” is számolnunk kell, amely – egy játékszoftver letöltése után – mindenki számára hozzáférhetővé válhat.

A téma pedagógiai vonatkozásainak egyre gyarapszik az irodalma a tengerentúlon. Andrew McMichael a *The History Teacher* 2007-es évfolyamában megjelent cikkében javasolta azt, hogy a számítógépes játékokra ne csupán a szórakozás vagy a gyerekek szabadidős tevékenységeinek egyik lehetséges formájaként tekintsünk, hanem vegyük észre, mennyire hasznosak lehetnek a történelemoktatásban is.⁴ A periodika 2012-ben már több olyan tanulmányt közölt, amelyek kérdése, hogy szimulációk, illetve különböző (nem csupán számítógépes) játékok segítségével miként lehet történelmet tanítani.⁵

Az alábbi szövegben arra teszek kísérletet, hogy számba vegyem azokat a számítógépes játékokat, amelyekben magyar szereplőkkel van lehetőség a múlt átalakítására. A szoftverek gyűjtése és kipróbálása közben alapvetően az a kérdés foglalkoztatott, hogy az azokkal játszó magyar felhasználók tényleg „alakítható valóságként” tekintenek-e a történelemre? A válasz megadásához annak vizsgálatára is szükség volt, hogy miként működik a nemzeti retorika a nemzetközi közönségnek szánt számítógépes játékokban.

Az elemzés forrásai alapvetően olyan világhálós fórumok, amelyek felhasználói a magyar vonatkozással is rendelkező játékok üzése során szerzett élményeiket és tapasztalataikat osztják meg egymással. A kutatás során minden olyan fórumot átvoltam, ahol valamely szóba jöhető játékról külön *topicot* indítottak.⁶ Általában a játék fejlesztői által vezetett hivatalos fórumok szolgálták a legtöbb használható anyaggal. Ezekre a fórumokra több ezer ember ír, ám olvasói valószínűleg ennek többszörösét teszik ki. Magukkal a fejlesztőkkel is itt lehet kapcsolatot tartani, illetve ők is itt kérik ki a játékosok véleményét. A fórumok minden esetben az adott játékra nézve tekinthetők reprezentatívnak.

A magyar vonatkozású játékok és játékosaik tárgyalása előtt fontosnak tartom, hogy kitérjek a számítógépes játékokkal szemben leggyakrabban megfogalmazott pedagógiai kritikára. Ezen bírálatok szerint, ha a szoftverek segítenek is a múltról fennmaradt ismeretek elsajátításában, mellette óhatatlanul agresszióra és sok esetben radikális, kirekesztő gondolkodásmódra tanítják a gyerekeket. A kérdésben csak körültekintően lehet állást foglalni. Például az Egyesült Államok hadserege az *America's Army* játék révén sikeresebbé tette a toborzási kampányait.⁷ Neonáci szervezetek pedig különböző országokból származó tagságuk egyben tartására hasonlóan jó eredményekkel használták az *Ethnic Cleansinget*, amiben különböző kisebbségeket kell adott városokban minél szisztematikusabban megtizedelni.⁸ A fenti két

⁴ McMICHAEL, 2007.

⁵ Lásd *Games in the History Classroom* tematikus blokk. *The History Teacher*, 46. (2012) 1. sz. 9–84.

⁶ A *topicok* egy fórum szűkebben vett témái, amelyekről külön bejegyzéssorozatokban osztanak meg egymással ötleteket, gondolatokat a felhasználók.

⁷ [<http://gamepolitics.com/2009/11/17/america's-army-extremely-effective-recruitment-tool>] 2012. szeptember 19.

⁸ [http://www.adl.org/PresRele/Internet_75/4042_72.htm] 2012. szeptember 19.

példa elárulja, hogy majdnem azonos játékstruktúrák a rögzített végcél révén akár radikálisan más jelleget kaphatnak (jelen esetben hazafiasat vagy akár rasszistát).

Ebben a tanulmányban főként a nacionalista megfontolású játékmódszerekről lesz szó, ám érdemes leszögezni, hogy a fórumbejegyzések alapján a *Total War* vagy az *Europa Universalis* magyar rajongóiról nem egy sovíniszta, kirekesztő kisebbség képe rajzolódott ki előttem. Ennek tükrében *mutatis mutandis* elfogadhatónak tartom Kurt Squire megállapítását, miszerint a társadalmi hatás szempontjából irreleváns erőszakos és nem erőszakos csoportokra osztani a számítógépes játékokat.⁹ A University of Wisconsin–Madison pedagógiai kommunikációval foglalkozó professzora szerint a téma agresszióközpontú megközelítései a kutatott kontextusból önkényesen emelik ki az erőszakosságot. Különböző típusú játékokat hasonlítanak össze, például a *Mystet*, egy lassú tempójú kalandjátékot, a *Castle Wolfenstein*nel, egy pörgő, *first person shooter* lövöldözős játékkal.¹⁰ Mintha az almát hasonlítanák a körtehez. Az agresszivitásra épülő, háborút, területfoglalást vagy tűzpárbajt modellező játékszoftvereket érdemesebb önmagukban vizsgálni. A számítógépes játékok fent vázolt csoportjához ezer szállal kapcsolódnak a híradók riportjai és a történelmi témájú filmek jelenetei, amelyek erőszakosságáról,¹¹ illetve annak hatásairól¹² szintén megoszlik a kutatók véleménye. Kurt Squire szerint azért sem lehet az erőszakos játékok és a játékos erőszakossága között valódi kapcsolat, mert ő ugyan imádja a háborús számítógépes játékokat, mégis elkötelezett pacifista.¹³ Ennél meggyőzőbbnek tűnhet az a kísérlet, amiben visszaeső bűnözőket és büntetlen előéletűeket kérdeztek arról, mi volt a 1990-es években a kedvenc filmjük. Mindkét csoport esetében magasan győzött a *Terminátor 2*.¹⁴ A szelíd emberek is választanak erőszakos filmeket vagy játékokat kikapcsolódás gyanánt, és bár ezek majdnem mindegyikének játékmenete illeszkedhetne rasszista vagy kirekesztő témákhoz, a játékok végcéljai mégis teljesen különbözők.

Magyar történelem a számítógépes játékokban

„Segítséget kérnék tőletek fórumozók. Nem tudnátok mondani olyan játékokat vagy játékmódosításokat, amelyekben játszhatnék magyarokkal?”¹⁵ Az Andris53 által a *twonline.hu* fórumán feltett kérdésre érkezett válaszok alapján a számítógépes játékokat használók között könnyen azonosítható egy patrióta réteg. Az említett oldal a *Total War* játék honlapja, ahol a játéksorozattal kapcsolatos információk, illetve a fentihez hasonló kérdések és tanácsok olvashatók.

A következő játékok csak egy részét képezik azoknak, amelyekben lehetőség nyílik magyar karakterek választására. Elsősorban külföldi fejlesztésű szoftverekkel foglalkozom, mert a nem magyar fókuszú játékok szélesebb, európai vagy világ-

⁹ SQUIRE, 2002.

¹⁰ ANDERSON–DILL, 2000. 772–780.

¹¹ CSÁSZI, 2003. 88–94.

¹² A Squire által kritizált agresszióközpontú megközelítésre példa: ANDERSON–DILL, 2000. 782.

¹³ SQUIRE, 2002.

¹⁴ CSÁSZI, 2009. 105–107.

¹⁵ [http://twonline.hu/forum/viewtopic.php?f=24&t=946] 2012. szeptember 19.

történeti horizontja nem kényszeríti a patrióta érzelmű játékosokat egyoldalúan védekezésre, mint ahogyan azt a „történeti hűségre” törekvő magyar programok teszik.¹⁶ A nemzetközi piacra készített játékok felhasználóinak bár le kell mondanium a magyar szemszögről, de a megfelelő opciókat választva és történeti ismereteiket felhasználva kreatív, újító vagy nemzetmentő koncepciókat valósíthatnak meg virtuálisan. Elemzésemben a középkort és az újkort megelevenítő programok, ugyanúgy helyet kaptak, mint a 20. századot feldolgozó játékok. Ez utóbbiak bemutatása az elemzésbe főleg azért releváns, mert így lehet választ találni arra a kérdésre: vajon változik-e a játékosok magatartása a trianoni békeszerződést követő időket megelevenítő programokban?

A magyarok a „legkorábban” a *Chivalry II*-ben¹⁷ tűnnek fel: a 800-as évek második felében induló játékban ha kiválasztjuk a magyarokat, akkor elő tudjuk készíteni és később végre is hajthatjuk a honfoglalást. A *Total War* sorozat *Medieval III*¹⁸ című stratégiai játékának *Kingdoms mod*-jában¹⁹ az államalapítás után vehetjük kezünkbe a magyarok sorsát, és a Magyar Királysággal Mátyás haláláig küzdhetünk azért, hogy minél előbb három tenger mossa a birodalom partjait. A Jagelló-kort leszámítva a felhasználónak lehetősége van a tatárjárással vagy az Oszmán Birodalommal szemben egy ellenállóbb királyság létrehozására.

Az *Origo* Techbázis rovata a játék magyar nyelvű változatát ajánlja részben az érthetőség, de inkább a történeti hitelesség miatt, mivel „a történelmi térképet is kijavították kicsit, ugyanis a *Sega* játékában eredetileg a fél Dunántúl Alsó-Ausztriához volt kanyarítva”.²⁰ A vélt vagy valós tárgyi tévedések kijavítása a minél jobb kezdőpozíció miatt döntő, de a játékosok számára fontos a múlt minél hitelesebb rekonstrukciója is: „A történelmi Magyarország mindössze két tartományból áll a játék kezdetén, azonban eredményes hódítással akár a Balkán, akár az orosz sztyeppék irányában sikeresen gyarapítható, persze csak ha ezzel egy időben eredményesen védjük meg a Német-római Birodalom, Bizánc, Velence vagy akár a szintén kelet felé terjeszkedő lengyelek támadásaitól, amiben a diplomácia is fontos szereppel bír.”²¹

Kezdetben a magyar lovas fjaszokkal csak az Orosz Nagyfejedelemiség serege vetekedhet, később azonban romlanak az esélyek, mivel a nehézlövesség válik a csaták kulcsává. Különböző módokon lehet a hadsereget vezetni. A legvérmesebb eshetőség ezek közül a „nagy hadjárat”, amely során a világhódító úton akár több ország teljes vagy részleges elfoglalása is lehetséges. Lehet „egyedi csatát” is választani, ez esetben maga a játékos állítja be a körülményeket és a feltételeket, illetve létezik „gyors csata”, amikor a számítógép generál véletlenszerűen a játékos számára egy konfliktust, amiben helyt kell állnia. A negyedik, a történeti hűséghez legközelebb álló módban ismert csatákat lehet újrajátszani, ám ezekben főként az

¹⁶ A magyar fejlesztésű programok általában csak a magyar történelem eseményeit dolgozzák fel, így nem egész Európát veszik játéktérnek.

¹⁷ Fejlesztő: The Creative Assembly, 2007.

¹⁸ Fejlesztő: The Creative Assembly, 2007.

¹⁹ *Mod*nak nevezzük a játékkiegészítő programokat, míg a játékmódok kiválasztásával egy adott játékon belül állíthatunk be különböző feltételeket.

²⁰ [<http://www.origo.hu/techbazis/szamitogep/20101022-jatekok-amikben-magyar-lehet.html>] 2012. szeptember 19.

²¹ [<http://www.origo.hu/techbazis/szamitogep/20101022-jatekok-amikben-magyar-lehet.html>] 2012. szeptember 19.

Angol, a Francia és a Spanyol Királyság, illetve a Német-római Birodalom a háborúzó felek. Magyarként ezért csupán Luxemburgi Zsigmond császársága idején kapcsolódhatunk be egy ilyen virtuálisan felidézett ütközetbe. Az összes európai királyságot felvonultató történelmi játékban tehát alapvetően nehezen verkedhet ki magának nagyobb szerepet Magyarország, mint amilyennel annak idején bírt. Vagyis a virtuális világ inkább csak lehetőséget ad ennek megváltoztatására, de a fejlesztők történelmi hűséghez való ragaszkodása jelentősen hátráltatja ezeket a kísérleteket. A nem magyar fejlesztésű játékok esetében inkább csak egyes *mod*okban (kiegészítő csomagokban), tehát hónapokkal az eredeti megjelenés után van esély a nemzeti múlt újjá- vagy éppen visszaalakítására.

A *Total War Medieval II*-höz készült egy kifejezetten magyar *mod*, a *Kereszténység pajzsa*. A kiegészítést jegyző két magyar fejlesztő különösen odafigyelt a térképek hitelességére, de a játszhatóság minél szélesebb köre határt szabott a kartográfiai pontosságnak. Nem tudtak 151 tartománynál²² többet elhelyezni a játéktéren, különben nem lehetne nagy mezei csatákat vívni, csak várostromokat. Három olyan új népet emeltek be a játékba, amivel játszani is lehet a magyarok mellett: a kunokat, a besenyőket és a litvánokat.

A korabeli magyar hadsereg átalakításáról a fejlesztők maguk fogalmazták meg, hogy a „*történelmietlen egységeket kivettük (csatateri orgyilkos stb.), a hiányzókat beraktuk (székelyek, besenyők, kunok)*”.²³ A fejlesztők elképzelése szerint a The Creative Assembly munkatársai által fejlesztett eredeti változatban fontosabb volt a játékelmény gazdagítása és összetettebb feladatok kitalálása, mint a történelmi hűség (például orgyilkosok vagy berúgott katonák is nehezítették a monitor előtt ülő dolgát). Erre utal a fejlesztők egy másik megjegyzése is: „*Legfontosabb, hogy az eretnekek és a lázadók sokkal kisebb létszámban jelennek meg hard fokozaton és alatta.*”²⁴ Itt elsősorban nem ismert pogány vezetőkre (Koppány, Vata) kell gondolni, ahogy a lázadóknál sem az ellenkirályokra és támogatóikra, csupán névtelen figurákra, akik minden nép esetében ugyanúgy nehezítik a játékmenetet. A magyar fejlesztők a történelmi hűségre nem pusztán öncélként tekintettek, hiszen fontos volt számukra, hogy a történelmi keret korabeli állapotokhoz való közelítése egyben a feltételek könnyítését is jelentette. Hasonló kicsengésű részlet, hogy a játékban az etnikai-nemzeti összetartozást alapvetően nem egy eszme, inkább az ésszerűség diktálja. Ugyanis a testőrségnek (esetleg más katonákkal együtt) vigyáznia kell a játékos „*saját nemzetségére*”. (Más játékoktól eltérően a *Medieval II*-ben ez is feladat: az ellenséges területen meghalt családtagokért a program a játékmód erősségétől függően levon 250 vagy 500 forintot.)

A fórumozók hozzászólásai közül engem a leginkább azok érdekeltek, amelyek a nemzeti történelem átalakítására tett virtuális kísérletek mögé engednek bepillantást. „*Már kétszer eljátszottam a magyarokkal a játékot az 1200-as évek végéig, de nem jöttek a tatárok... Mi lehet az oka?*”²⁵ Egy példa arra, hogy a történelem átalakíthatósága egy olyan párhuzamos virtuális valóság keletkezését vonja maga után, ahol

²² Annak érdekében, hogy Genova és Bosznia is játszható legyen, felosztották tartományokra a játékteret, ám ez a korszak történelmi hatáiraival nem esik egybe.

²³ [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb_v=viewtopic] 2012. szeptember 19.

²⁴ [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb_v=viewtopic] 2012. szeptember 19.

²⁵ [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb_v=viewtopic] 2012. szeptember 19.

a múlttól szerzett ismeretek érvényüket veszítik. „1243-mat írunk; tatárok még sehol. Pedig Ödögej meghalt idén, és haza kéne indulniuk. 1225-ben még megjött a lovagrend. Ahogy olvastam, kellett volna mongol felderítőknak jönni, majd 2 hullámnak (úgy emlékszem).”²⁶ A nemzeti honfibu is megszólal a fórumozók körében: „A magyarok valahogy gyengék.”²⁷ Illetve: „Egyszer én is felszámoltam a magyarokat Milánóval; majd viszontöltöttem, nem bántottam, és mások eszik meg.”²⁸ A bejegyzések alapján látható, hogy a fórumot használók kíváncsiak a magyarok játékeréjére, ha azoknak csak a játék algoritmusával kell dacolniuk. A játékos ugyanis azt az opciót is választhatja, hogy nem vesz részt aktívan egy körben, viszont szemmel követi, hogy a fejlesztők által megszerkesztett játékmódokban milyen sorsok várnak a magyarokra. „Lesem a magyarokat; lengyeleket, németeket támadják, közben meg Bizánc felszámolja őket.”²⁹ Ugyanakkor a nemzetet dicsőítő idézetek fontos részét képezik a játéknak. Az alábbi középkori citátumot a játékosok ajánlották a fejlesztők figyelmébe, hogy azok használják fel a magyar küldetéssorozat hangulatának megteremtéséhez: „A magyar király hatalmas, amikor megindítja seregeit, északon, keleten mozdulni senki nem mer.”³⁰

A *Mount & Blade*³¹ kalandjáték-széria 1257 AD *Middle Europe* kiegészítőjében lehetőség van magyar lovagként meggazdagodni a keresztes hadjáratok során, vagy egészen Aachenig kalandozni. Az *Origo* cikke szerint: „A tizenharmadik század jó időszak volt a harcokra. Úgy lehetett még árpádsávós lobogó alatt hadba vonulni, hogy nem kötődött semmi megkérdőjelezhető, elítélendő a vörös-ezüst sávokhoz.”³² Más szóval, ha nincs is lehetőség a magyar haza nagyra tételére, a történelmi emlékek virtuális viselésével akkor is egy dicsőségesnek és ősinek tekintett korszakba térhet vissza a játékos.

Egy stockholmi fejlesztőcsapat, a Paradox Interactive munkája az *Europa Universalis III*,³³ amely Konstantinápoly török elfoglalásától egészen az *ancien régime* bukásáig teszi újrájátszhatóvá a kora újkori Európa különböző királyságainak történetét. A szoftver készítőinek a történelmi hitelességre való törekvése már-már a játékelményt veszélyeztette. A magyar *PC Guru* magazin kritikusa szerint a program olyan játéktérrel rendelkezik, „ami annyi információt hordoz, amelynek korrekt kiértékeléséhez legalábbis dr. titulusú figurák nagyobb létszámú csoportjának együttműködésére volna szükség.”³⁴ Az *Europa Universalis III* grafikája nem tartható kifejezetten látványosnak, de a történelem több aspektusa is meglevenedik: a diplomácia és a csaták mellett a felekezeti és kulturális kérdések rendezésére és a gyarmatosításra is ügyelnie kell a játékosnak. A *Total War* sorozattal ellentétben itt nem közvetlenül az ütközetekbe szólhatunk bele, hanem automatikusan lezajló harcokat követően befolyásolhatjuk az eseményeket. Az eredmény sok esetben az ismert történelem

²⁶ [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb_v=viewtopic] 2012. szeptember 19.

²⁷ [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb_v=viewtopic] 2012. szeptember 19.

²⁸ [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb_v=viewtopic] 2012. szeptember 19.

²⁹ [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb_v=viewtopic] 2012. szeptember 19.

³⁰ Bernardus Ayglerius (1216–1282) francia származású Monte Cassino-i apát (1263–1282) írta 1269-ben. (Forrás: [http://twonline.hu/phpbb/index.php?f=7&t=69&rb_v=viewtopic])

³¹ Fejlesztő: TaleWorlds, 2008.

³² [http://www.origo.hu/techbazis/szamitogep/20101022-jatekok-amikben-magyar-lehet.html] 2012. szeptember 19.

³³ A sorozat harmadik tagja 2007-ben jelent meg.

³⁴ [http://www.pcguru.hu/pcguru/teszt/europa_universalis_iii] 2012. szeptember 19.

szórakoztató alternatívája. Így például a játékmenet lassításával „nem kell töredék-másodpercek alatt dönteni arról, hogy máglyára küldjük-e a badarságokat állító Galileit, vagy inkább ő legyen a következő pápa – a tűzfát már szorgalmasan gyűjtögető Szent Inkvizíció nem kis csalódottságára.”³⁵

A felfedezések korába csöppenve immáron a háborúk mellett a kolonizáció előre nem látható, a gyarmatokra és az anyaországra egyaránt visszaható következményeit is kezelnie kell a játékosnak. Az egyik fórumozó szerint ahhoz, hogy „magyar királyként” az *Europa Universalis III*-ban „helyt tudjunk állni a továbbiakban, erősödnünk kell. Még hozzá elég sokat. Ennek útja – kevés jövedelmünk, gyenge gazdaságunk, s még satnyább hadseregünk okán – a gyarmatosítás lehet.”³⁶ Első pillantásra itt is a vágyak és a realitás diszkrépanciájával találjuk szemben magunkat, hiszen új területeket természetesen nem azok az államok hódítottak meg, amelyek kevés bevétellel és rosszul működő hadsereggel bírtak. A saját próbálkozásaim során ez mégis lehetséges volt. A fórumbejegyzések alapján valószínűsíthető, hogy stratégiáik kialakításakor a játékosok felhasználják a történelemórakon hallottakat, így többek között azt, hogy az újkorban alapvetően a gyarmatosító országok voltak képesek fejlődni.³⁷ Az *Europa Universalis III* egyik, *Napoleon* elnevezésű módjában szintén lehetőség van a Magyar Királyság élén küzdeni a fennmaradásért, akár a birodalommal válásért is. A *moddal* egy külön fórum is foglalkozik, melynek nyitóbejegyzése sokatmondó iróniával vezeti fel a témát. „*Királyságunk egy nagyobb természetű ifjú legény az óvodában, aki csak a kisebbeket pofozhatja, ám minden komolyabb verekedő elől kénytelen félreállni. Kissé felfújtnak látszik, vigyázni is kell vele, mert lufiból van.*” A játékmenet kezdetén az oszmánok egyre gyarapodó haddal veszélyeztetik a Magyar Királyság déli határát. Ezért a fórumíró javaslata szerint a „*kicsiket pofozó óvodást sietve elküldjük Dél-Amerikába: a nálunk is erőlenebbek között legyen végre nagyfű és hódítson, kolonizáljon, amit csak tud. Kaparj kurta! Gyorsan, mielőtt az erősebbek észbekapnak!*”³⁸ Több olyan bejegyzés is olvasható a fórumokon, amely a magyar történelmet nem egy-két konkrét ponton korrigálná, hanem markánsan más irányt jelölne ki számára. Például a világháborúk későbbi győzteseinek 16–19. századi stratégiáit (tehát alapvetően a gyarmatosítás, akár a rabszolga-kereskedelem útját) próbálják követni: „*mindenkivel jóban lenni, legalább addig, míg Amerikában fel nem épül egy másik, erősebb, nagyobb Magyarország.*”³⁹ A külföldi fejlesztésű, európai színterű játékokkal kapcsolatban születő fórumbejegyzések szerint a játékosok a történeti ismereteik alapján azokat a lépéseket igyekeznek megvalósítani, ami az általuk ismert történeti valóságban sikerre vezetett más nemzeteket.

A magyar fejlesztésű, rendszerint ingyenesen letölthető történelmi játékok – mint a *Huszár Games* által fejlesztett három szoftver: a *Hunyadi hadai*,⁴⁰ a *Pro*

³⁵ [http://www.pcguru.hu/pcguru/teszt/europa_universalis_iii] 2012. szeptember 19.

³⁶ [<http://totalwar.hu/viewtopic.php?f=82&t=201>] 2012. szeptember 19.

³⁷ A történelemérettségire készülőknek szánt tankönyvek, internetes jegyzetek a mai napig a világ újrarendezéséért vívott harcra mint magyarizzák az első világháborút. Implicit módon ebből az következtethet, hogy a gyarmatosítás elengedhetetlennek látszott a modern kor küszöbén a fejlődéshez. (Lásd például: [<http://erettségizz.com/tortenelem/az-első-világhaboru-kitöresenek-elozmenyei-es-kozvetlen-kozulmenyei>] 2012. szeptember 19.)

³⁸ [<http://totalwar.hu/viewtopic.php?f=82&t=201>] 2012. szeptember 19.

³⁹ [<http://totalwar.hu/viewtopic.php?f=82&t=201>] 2012. szeptember 19.

⁴⁰ Fejlesztő: *Huszár Games*, 2009.

*Libertate*⁴¹ és az 1848⁴² – alapvetően a magyar történelem eseményeit dolgozzák fel. A *Hunyadi hadai* lehetőséget teremt arra, hogy a Magyar Királyság útját állja a terjeszkedő Oszmán Birodalomnak, míg a *Pro Libertate*-val való játék során a labancok támadásainak kell ellenállni. Az Oktatási Minisztérium támogatásával készült játékok célja a szórakoztatva tanítás. Sikerük korlátozottságát nem feltétlenül csak a rossz grafikai megjelenítés okozta, de valószínűleg a dichotómián alapuló játérendszer is. A felhasználó vagy beteljesíti, vagy győzelemre fordítja a nemzeti sors-tragédiákat, de nincs lehetősége egy kreatív nemzetstratégia kiépítésére. A Huszár Games által fejlesztett harmadik játék, az 1848 már kevésbé kötött formában idézi meg a múltat: például el lehet kerülni az orosz birodalom beavatkozását, vagy kipróbálható, hogy miként alakult volna a szabadságharc, ha Görgey a megadás helyett összecsap a császári hadakkal.

Az 1848 rajongóinak fórumát olvasva kiütközik, hogy a játékban jobbára a történelemkönyvekből ismert hibák elkerülésére van lehetőség, és a játékosok is főleg erre összpontosítanak. Sőt, az ismert történelmi valóságtól való apró eltéréseket számon kérik, ha azok éppen a győzelmi kilátásaikat rontják. Az egyik tanácsot kérő levél azzal kezdődik, hogy „*a helyzetem nagyon rossz: Amikor Jellasics betört az országba, összpontosítottam a seregeket, Aulich parancsnoksága alatt. Csak Gáspárt hagytam ki kevés huszárral. Nyomban Jellasics elé siettem, alig ért oda a Balatonhoz, máris letámadtam, 3 hét múlva visszavonult.*”⁴³ Csapatainak körülményeit még hosszsan sorolja tovább a játékos, de a fenti részlet is érzékelteti, hogy mennyi apró fordulat tagolja az 1848 játékmeneteit, holott a játék nem ad teret az önálló koncepciók megvalósítására, csak a szabadságharc megnyerése vagy elvesztése lehetséges. „*Én pl. nem képezek népfelkelőket, azt ad az elején a gép (Kossuth toborzótja), az szerintem elég. Én a minőségi csapatokat szeretem, ezért az elején sok honvéd (ilyenkor még rövidebb a képzési ideje), 1-2 huszár és 1-2 lovastűzér (a mozgékonyság elsőrendű!) A várakból ki mindenki, csak a minimum marad (azok is nemzetőrök, nem honvédok). Kassán, Győrben sáncépítés, és minden toborzóvárosban. Pesten is.*”⁴⁴ Az 1848 játékban egy-egy ütközet, vagy akár a tavaszi hadjárat megnyerése nem feltétlenül változtatja meg a szabadságharc kimenetelét. A fenti idézetben olvasottak szerint a történelmi hitelességet követni kívánó programban sokkal inkább arra van lehetőség, hogy megtudjuk, milyen taktikával lehetett volna megnyerni például a schwechati csatát. Így azonban olyan különleges lépésekkel is kísérletezhetünk, amelyekre egy birodalom kormányzása közben nem lenne lehetőség.

Rengeteg számítógépes játék témája a 20. századi világtörténet, különösen a második világháború, de csupán némelyikben találkozhatunk Magyarországgal. Ilyen a *Hearts of Iron III*,⁴⁵ amelyben kísérletet lehet tenni a trianoni békeszerződés következtében elveszett határok visszaállítására. Összehasonlítva a korábbi korszakokban játszódó programokkal, a *Hearts of Iron* magyar játékosait jobban érdeklik a szövetséges vagy tengelyhatalmak vezető országai, mint Magyarország. „*A németekkel bevedd Moszkvát; partra szállj Angliában; a Wehrmacht és a japán erők Indiában ta-*

⁴¹ Fejlesztő: Huszár Games, 2006.

⁴² Fejlesztő: Huszár Games, 2005.

⁴³ [<http://forum.index.hu/Article/showArticle?t=9119130>] 2012. szeptember 19.

⁴⁴ [<http://forum.index.hu/Article/showArticle?t=9119130>] 2012. szeptember 19.

⁴⁵ Fejlesztő: Paradox Development Studio, 2009.

lálkozzanak; leatomozd Washington... Ja persze magyarokkal se lehetetlen a világhuralom... kicsit nehezebb, talán.”⁴⁶ Találkozhatunk általában patrióta felhangú, nagyra törő tervekkel is a bejegyzések között. („Nincs is annál szebb, mikor a »XXVII. Szt. László Páncélgránátos ezred« eléri Los Angeleset.”⁴⁷) A Red Orchestra⁴⁸ című játék Revenge of the Turul modjával játékosok között különösen sokan fogékonyak a hazafias retorikára. A magyar felségjelzések, magyar eszközök miatt reklamáló játékosok („ha magyar, akkor ki próbálom”, „Jó ez a cucc, de én hiányolom a magyar lobogókat és felségjelzéseket”⁴⁹) a fejlesztőktől meg is tudakolták, hogy milyen származásúak.⁵⁰

A Hearts of Iron harmadik részével foglalkozó más fórumok szintén inkább a második világháború meghatározó hatalmait választják a magyarok helyett. Töbektől olvastam, hogy „nem szoktam magyarokkal nyomni”.⁵¹ A magyarok elhanyagolását a legtöbb fórumozó a hadtestek alacsony harcértékének tudja be. A fórumot használók Németország relatív hiányosságait komolyan szóvá teszik, míg a magyar hadsereg történelemkönyvekből ismert állapotához képesti viszonylagos fejlettségét inkább nevelésnek tartják.⁵² Visszatérő szófordulat a „még a magyarokkal is megvertem őket”.⁵³ A fórumozók stratégiai tanácsai és megbeszélései alapján a magyar revíziót többen úgy tartják elképzelhetőnek, hogy a náci Németországot irányítva Magyarország békés annektálására törekednek, hiszen az ország területe és terjeszkedésének a lehetősége a kezükbe kerülhet.⁵⁴ (Igaz, így a magyar függetlenség problémája újra felmerül.) A fórumozók egy része viszont a magyarokkal való szövetségekötést sem támogatja. Egyikük azért van a magyar partnerség ellen, mert akkor idővel óhatatlanul a románok ellenségévé kellene válnia, a Bukaresttel való szövetségre viszont a játékosunknak szüksége van a kőolaj miatt. A magyar szövetséggel szembeni másik ellenérv, hogy kevés nyersanyaggal rendelkeznek. „Az egész szövetség inkább probléma, mint előny, de jó muri”⁵⁵ – fogalmazott az a játékos, aki elvből nem volt hajlandó magyarok ellen küzdeni, ezért szövetkezett velük.

Bár minden játék (így a fent elemzettek is) külön valóságot képviselnek, a játékosok stratégiái alapján mégis állítható, hogy a „19. századig” a „virtuális igazságot” Magyarországnak Magyarországgal próbálják meg kiharcolni úgy, hogy az első világháború győztes államainak fejlődését másolják, és így előzik meg a trianoni

⁴⁶ [http://www.gamestar.hu/hearts-of-iron-3-teszt.html] 2012. szeptember 19.

⁴⁷ [http://www.gamestar.hu/hearts-of-iron-3-teszt.html] 2012. szeptember 19.

⁴⁸ Fejlesztő: Tripwire Interactive, 2006.

⁴⁹ [http://www.gamestar.hu/red-orchestra-revenge-of-the-turul-elkeszult-a-magyar-mod.html] 2012. szeptember 19.

⁵⁰ [http://www.gamestar.hu/red-orchestra-revenge-of-the-turul-elkeszult-a-magyar-mod.html] 2012. szeptember 19. A fejlesztők válaszából kiderült, hogy valóban dolgoztak külföldiek is a magyar kiegészítő szoftverén. „Amúgy elég multinacionális a csapatunk. Sebi erdélyi magyar, Nagyváradon lakik, »voltam is nála«; az egyik pálya tervező német, a másik lengyel. [...] ha a minket fejlesztőket nézünk, akkor a németek többen voltak.”

⁵¹ [http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1219236087] 2012. szeptember 19.

⁵² „Egyébként a németeknek mintha túl kevés lenne az emberanyaga. Még a franciáknak is több van, pedig kisebb népességük volt, mint Németországnak. Sőt, neveléses, de Magyarországnak csupán 5-szor kevesebb az emberanyaga, pedig a valóságban kb. 10-szer kevesebben lakták Magyarországot.” [http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1219236087] 2012. szeptember 19.

⁵³ [http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1219236087] 2012. szeptember 19.

⁵⁴ [http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1219236087] 2012. szeptember 19.

⁵⁵ [http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1219236087] 2012. szeptember 19.

tragédiát. A 20. században játszódó programokban viszont már nem „magyar játékosként” lépnek fel, hanem Németország szerepében az európai viszonyok megváltoztatásával együtt akarják a magyar határok revízióját is kieszközölni. Mintha csak saját történelmi ismereteik foglyai lennének.

Felhasznált irodalom és rövidítések

ANDERSON-BUSHMAN

2001 ANDERSON, Craig A. – BUSHMAN, Brad J.: Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal and Prosocial Behavior. *Psychological Science*, 12. (2001) 5. sz. 353–359.

ANDERSON-DILL

2000 ANDERSON, Craig A. – DILL, Karen E.: Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78. (2000) 4. sz. 772–790.

BOLGÁR

2008 BOLGÁR Dániel: Melyik a rendszerváltó nemzedék? A „Gazdálkodj okosan!” és a ’80-as évek gyermekei. *Holmi*, 20. (2008) 6. sz. 789–803.

CSÁSZI

2003 CSÁSZI Lajos: *Tévéerőszak és morális pánik*. Budapest, Új Mandátum, 2003.

2009 CSÁSZI Lajos: A médiaerőszak mint a társadalmi erőszak szimbolikus helyettesítője. In: *A médiaerőszak: Tények, mítoszok, viták*. Szerk: STACHÓ László – MOLNÁR Bálint. Budapest, Mathias Corvinus Collegium – Századvég, 2009.

MAGYAR

2005 MAGYAR Bálint: *1848 – stratégiai játék*. [<http://48.sulinet.hu/bemutato.html>] 2012. szeptember 19.

McMICHEAL

2007 McMICHEAL, Andrew: PC Games and the Teaching of History. *The History Teacher*, 40. (2007) 2. sz. 203–218.

SQUIRE

2002 SQUIRE, Kurt: Cultural Framing of Computer/Video Games. *Game Studies*, 2. (2002) 1. sz. [<http://gamestudies.org/0102/squire>]