

Birodalmi ambíciók és ideológiai cenzúra a modern társasjátékban

Kiss Gábor Zoltán

Rippl-Rónai Művészeti Intézet

A jelen dolgozat a történelmi valóság cenzúra általi megmásításával foglalkozik a társasjáték médiuma kapcsán. A modern társasjáték élő, interaktív lehetőséget biztosít a valóság legkülönbözőbb jelenségeinek újrajátszására, az újrajátszáson keresztül pedig a megértésre, amely több tekintetben is fenyegető. A történelmi társasjáték gyakran kevésbé ismert eseményeket dolgoz fel, megkérdőjelezi az azokkal kapcsolatos uralkodó narratívákat, vitára készítet és alternatív értelmezésekre ösztönöz, ami heves ellenérzéseket szülhet vele kapcsolatban. Érzékeny vagy ellentmondásos témái erős érzelmeket és etikai aggályokat válthatnak ki nemcsak a közönségből, hanem a játék készítőiből (a tervezőkből, a fejlesztőkből, a fordítókból) is, akik a saját társadalmi közegüknek megfelelő értelmezések szerint tervezik meg a játékot vagy alakítják át az általuk lefordított eredetit. Egyes társasjátékok akarva vagy akaratlanul egy adott politikai álláspontot vagy ideológiát támogatnak, ami szintén problematikus a propaganda, az elfogult értelmezések és a megosztó narratívák elfojtása vagy megerősítése szempontjából. Írásomban a cenzúra alapjául szolgáló utóbbi lehetőségekkel foglalkozom egy konkrét társasjáték, a Pax Pamir Second Edition kapcsán.

Kulcsszavak: 19. század, Brit Birodalom, cenzúra, Oroszország, társasjáték

Imperial Ambitions and Ideological Censorship in Modern Board Games

This paper discusses the censorship of historical reality in the medium of board games. The modern board game provides a live and interactive opportunity for the re-enactment of a wide variety of realities and, through re-enactment, for the understanding thereof, which is in many ways threatening. Historical board games often revisit lesser-known events, challenge prevailing narratives, stimulate debate and alternative interpretations, which may lead to strong feelings of resentment. Their sensitive or controversial themes can evoke strong emotions and ethical concerns not only among the audiences, but also the creators of the games (including designers, developers, and translators) who design their games to match their social contexts or adapt the original they translate to the same social environment. Some games also support, wittingly or unwittingly, a particular political position or ideology, which is also problematic in terms of propaganda, biased interpretations, and the suppression or the reinforcement of divisive narratives. This paper addresses the latter possibilities underlying censorship based on a concrete example.

Keywords: 19th century, board games, British Empire, censorship, Russia

Bevezetés: A Nagy Játék és a posztkolonializmus

A társasjáték fizikai kialakítása (képi, nyelvi és anyagi jellemzői) és szabályai (azaz mechanikus elemei) mind-mind jelentést hordoznak, és mindegyikük lehet a cenzúra célpontja. Cenzúrára a játék nyelvi és tematikus elemeit érintő bárminemű tartalmi szabályozást, a fizikai komponenseit (vizuális megjelenítését, anyagságát, taktilis jellemzőit) érő módosításokat és a szabályaira vonatkozó (ön)cenzúra eseteit értem az alábbiakban.¹ A modern társasjáték az *enkulturáció* (a közös kulturális normák, az értékek, a helyes viselkedés elsajátításának) eszköze, amely a játék minden elemét érinti. A játék témája, a téma értelmezése éppúgy részét képezi a normaképzésnek, mint a komponensei, az ikonográfiája és bárminemű képi eleme, a szabálykönyvébe foglalt operatív (vagyis a játékot működésben tartó) szabályok vagy a helyes játékos viselkedés íratlan szabályrendszere.² A társasjáték az *indoktrináció* társadalmilag szabályozott „interaktív közösségi platformja” (Flanagan & Jakobsson 2023: 34) és tömegterméke, így társadalmilag elfogadott normákat és értelmezéseket idéz fel és tesz játszhatóvá. A játék példái képesek e normák mögöttes okaira is rákérdezni vagy alternatívákkal szolgálnak velük kapcsolatban, ami fenyegető lehet a mindenkori *establishment* szempontjából. A társasjáték mindemellett performatív médium: eljátszatja a játékosokkal az alternatívákat, a nem elfogadott értelmezéseket, és lehetővé teszi – ha csak időleegesen is –, hogy történelmileg ambivalens, illegitim szerepekbe bújjanak. A játékosok ez utóbbi ágenciája, relatív döntésbeli szabadsága az, ami igazán problematikus az uralkodó értelmezések felől.

A továbbiakban a témát érintő cenzúra működését vizsgálom meg Cole Wehrle *Pax Pamir Second Edition* társasjátéka kapcsán,³ illetve megpróbálom érzékeltetni azt, hogy az orosz fordítás miként sajátítja ki nyelvi és kulturálisan a játékban bemutatott történelmi helyzetet. A játék az afgán nemzetépítés korai időszakát viszi színre a 19. század első felében, a Kipling nyomán Nagy Játékként elhíresült események egy különösen mozgalmas periódusában. A Nagy Játék a Brit Birodalom és a cári Oroszország közt zajlott a Közép-Ázsia feletti befolyásért, amelynek Afganisztán földrajzi elhelyezkedése révén kiemelt ütközőzónája volt. Olyannyira, hogy Afganisztán három alkalommal is fegyveres konfliktusba került Nagy-Britanniával, amely háborúk részét képezték a 19. század szinte teljes egészén végigvonuló angol–orosz kém- és proxyháborúknak. Ezt a viharos időszakot mutatja be a *Pax Pamir Second Edition*, amely a téma érzékenysége folytán több ponton is cenzúrát váltott ki az orosz kiadás fordítóiából.⁴

A *Pax Pamir* játékosai afgán törzsi vezetőket irányítanak (lásd az 1. képet), azaz a Nagy Játék egyik résztvevőjével sem azonosulnak – sem az oroszokkal, sem a britekkel, de még a kabuli emír centralizációs törekvéseivel sem.⁵ A játék szabályai értelmében egy játékos egyszerre csak egy frakcióhoz lehet lojális, de bármikor lehetősége van a lojalitásváltásra, és ha sikerül úgy alakítania a régió politikáját, hogy a megfelelő pillanatban az általa támogatott politikai erő lesz a domináns, akkor ő emelkedik ki győztesként a konfliktusból.⁶ A *Pax Pamir* az árulások,

1 A társasjáték eredendő ideologikusságáról és kolonializmusáról lásd Flanagan & Jakobsson (2023).

2 Az operatív és implicit szabályokról lásd Salen & Zimmerman (2003). Katie Salen és Eric Zimmerman operatív szabályokon a szabálykönyvben bennefoglalt, a játék működtetéséhez szükséges előírásokat, implicit szabályokon pedig az íratlan, kulturálisan kódolt, „helyes” játékos viselkedés szabályit érti.

3 Cole Wehrle: *Pax Pamir Second Edition*. Wehrlegig Games, 2019.

4 A *Pax Pamir* és a korszak további elemzését lásd Kiss (2021).

5 Ehhez lásd Noelle (1997).

6 A játék szabályai röviden a következők. A játékot egy pakli kártya tartja mozgásban, és hozzá kötődik a játékosok körönkénti két-két akciója: a kártyák két sorban haladnak előre egy úgynevezett *marketen* keresztül, a játékosok pedig innen vásárolnak lapokat előbb a kezükbe, majd kijátsszák azokat a tablóikba. A lapok kijátszásakor egységeket (törzseket, hadseregeket, utakat és kémeket) helyeznek el a játék térképén és a tablóikon, és lehetőség szerint megváltoztatják az aktuális rezsimet (a játék négy állapota – a politikai küzdelem, a kémháború, a nyílt hadiállapot és a gazdasági gyarapodás – közül egyszerre csak egy aktív). A lapok megvételén és kijátszásán túli további lehetséges akció a tablókárttyák aktiválása: a játékosok ilyenkor adóztathatnak az általuk uralt területeken, egységeket mozgathatnak, és csatázhatnak az ellenséges frakciók egységeivel, vagy lapokat semmisíthetnek meg a tablókon. A *market* lapjait négy úgynevezett *Dominance*-kártya központoszza; megvételükkor a játék megáll, a játékosok pedig ellenőrzik, hogy domináns-e bármelyik frakció az adott helyzetben (a domináns frakció négyvel több aktív egységgel rendelkezik, mint a másik két frakció külön-külön). Sikeres dominancia esetén csakis a domináns frakcióhoz lojális játékosok kapnak pontokat, sikertelen dominancia esetén viszont a törzsek és a kémek száma alapján mindannyian. A játék a negyedik Dominancia-kísérlettel ér véget – vagy korábban, bármely olyan esetben, amikor egy játékos négy pontnyi előnyre tesz szert a többiekkel szemben.

a lojalitásváltások, a kémjátszmák játéka, amely tényként kezeli, olykor pedig nyílt kritikával illeti a korabeli brit és orosz birodalmi ambíciókat, valamint a korszak utólagos értelmezéseinek eurocentrizmusát.

1. kép
Pax Pamir Second Edition



Cole Wehrle, a Pax Pamir mellett számos történelmi játék szerzője az érvelést tekintve a műfaj és általában véve a játéktervezés kulcsának:

Mindig úgy érzem, hogy kell lennie valamilyen ötletnek, érvnek, modellnek, amit kommunikálni próbálok. Úgy gondolom, hogy minden játék bizonyos értelemben a múltból szóló érvelés, ugyanúgy, ahogy a történetek is lehetnek érvek egy adott korról vagy pillanatról. Ha egyszer megvan ez a központi érv, akkor az szinte mindenre hatással van a játékban (Weeks 2024; az idegen nyelvű idézeteket saját fordításomban közlöm: K. G. Z.).

A Pax Pamir központi argumentuma az, hogy „[a] Nagy Játékról szóló történetek többsége sokkal többet árul el a Nyugat fantáziavilágáról, mint a 19. századi Közép-Ázsiáról” (Wehrle 2019) – ez a korszak posztkolonialista értelmezése melletti egyértelmű állásfoglalás. A játék szabálykönyve rögtön leszögezi, hogy a játék elsődleges célja az eurocentrista értelmezési hagyomány visszajára fordítása:

Az európaiak Közép-Ázsiát saját rivalizálásuk színtereként próbálták felhasználni. Ebben a játékban ezeket a birodalmakat szigorúan az afgánok szemszögéből ábrázoljuk, akik a saját céljaik érdekében igyekeztek manipulálni a *ferengi* (idegen) betolakodókat (Wehrle 2019: 1).

Wehrle a játék első, 2015-ös kiadásához írott esszéjében, amely végül áldozatul esett az akkori kiadója, a Sierra Madre Games cenzúrájának, az alábbiakat írta:

A Pax Pamir megpróbálja kívülről szemlélni a Brit Birodalmat. Milyen érzés volt a versengő európai hatalmak közé szorítva létezni? Hogyan érintkeztek ezek a birodalmak a kisebb hatalmakkal az ütközőterületeken? (Wehrlegig Games 2019).

A kritika egyaránt vonatkozik a brit és az orosz birodalmakra, bár az orosz befolyás más jellemzőkkel bírt a régióban, mint az angol.

Mielőtt bárminemű következtetést megfogalmaznánk a Pax Pamir orosz kiadása kapcsán, érdemes röviden kitérnünk a 19. századi kolonializmus speciálisan orosz jellemzőire, amelyek máig élnek, jelen vannak az orosz történelem hivatalos önértelmezéseiben. A 19. századi perzsa–orosz diplomáciai kapcsolatokkal foglalkozó Elena Andreeva (2007: 8) szerint:

Az orosz orientalizmus sajátos kontextussal, történettel és jellegzetességekkel rendelkezik, amelyek egyértelműen megkülönböztetik a nyugat-európai orientalizmustól, és amelyek az orosz nemzeti identitás összetettségéből fakadnak.

Először is, orosz szemszögből nézve a Kelet egyszerre idegen és otthonos; másodsor, Közép-Ázsia vagy Perzsa

Furcsa és látszólag ellenséges légköre az orosz önazonosság megteremtésének és kifejezésének eszközévé válik. Az a pozíció, amelyet az orosz szerzők az irániak által képviselt keleti „Másik” és a britek által képviselt európai „Én” között foglalnak el, a nemzeti öntudatuk mély megosztottságáról tanúskodik (uo.).

Ehhez járul hozzá harmadikként egy sajátos orosz kisebbségi érzés Európával kapcsolatban, amelynek része, és amelyre ugyanakkor félve tekint. Ha a 19. századi orosz útleírásokat összevetjük az angol kortársaikkal, a legtöbb esetben azt látjuk, hogy az angolok – mivel evidenciának tekintik – soha nem hangsúlyozzák az európaiságukat, míg az oroszok gyakran utalnak a nyugatiságukra (Andreeva 2007). A nyugati orientalizmus ugyanakkor mindig is hangsúlyozza a kelet egzotikumát és másságát, míg az orosz az ismerőség érzésével ruhazza fel, és nem vesz tudomást a kelet „misztikumáról”.

A cenzúra formái

A Pax Pamir egyaránt kritizálja a nyugati (brit) és a keleti (orosz) orientalizmust, bár egyelőre csak az utóbbi felől érkezett rá közvetlen reakció cenzúra formájában. A Wehrlegig Games orosz fordításért felelős partnercége, a Crowd Games több történelmi kommentárt is megváltoztatott a játék orosz kiadásában, majd kiadói megjegyzést fűzött az eljáráshoz a játékdoboz hátoldalán. Az alábbiakban az egyes változtatásokat mutatom be.⁷

Az első fordításbéli eltérés már a társasjáték dobozán olvasható. Míg az eredeti, angol nyelvű kiadás dobozának gerincén az alábbi felirat szerepel: „A Game of treachery and Empire in Afghanistan for one to five players”, vagyis „Az árulások és a birodalom játéka Afganisztánban, egy–öt játékos számára”, addig az orosz fordítás a következő megoldással élt: „ИГРА О БЕСПОЩАДНОЙ БОРЬБЕ ЗА ВЛАСТЬ В АФГАНИСТАНЕ XIX ВЕКА”, vagyis: „Játék a hatalomért folyó könyörtelen küzdelemről Afganisztánban, a 19. században”. A változtatás – bár újrafordítja az eredetit – lényegében ártatlan: az árulás és a birodalom szavakról a hatalmi küzdelemre helyezi át a hangsúlyt. Ugyanakkor az *empire* szó az angolban a brit gyarmatbirodalomra és általában véve a birodalmi törekvésekre utal, amiről – bár nem tabu az orosz kiadás számára – a fordító láthatóan próbálja elterelni a figyelmet.

A játék történelmi eseményeit magyarázó úgynevezett *flavor text*-passzusok azonban nagyon is mást jelentenek az orosz fordításban, mint az eredetiben. Olyannyira, hogy helyenként nyílt cenzúraként működnek. Az első ilyen eset az „Alexander Griboyedov” című kártya (lásd a 2. képet), amely az orosz íróra és diplomatára, illetve halálának körülményeire utal.

⁷ Köszönettel tartozom a Wehrlegig Games and Friends discord szerver SeleniMar nevű felhasználójának az orosz szövegrészek beazonosításáért, Csikai Zsuzsannának pedig az orosz fordítás ellenőrzéséért.

2. kép

A Gribojedov kártya angol és orosz nyelvű változata



Gribojedov a játék mechanikus terében egyrészt orosz „patrióta”, másrészt a diplomáciai flexibilitást és az ellenség kompromittálását biztosító, úgynevezett *intelligence* lap. Ez utóbbi minőségében igen erős képességekkel bír, így értékes szövetséges a játékbéli afgán vezetők (azaz a játékosok) számára. A kártya angol történelmi kommentárja a következőket írja:

Satirist, playwright, and Alexander Pushkin's closest friend, Gribojedov served as the Russian ambassador to Persia. He attempted to provide asylum to three refugees who fled the royal harems and was killed when a mob stormed the embassy.

A satirikus, drámaíró és Alekszandr Puskin legközelebbi barátja, Gribojedov orosz nagykövetként szolgált Perzsiában. Megpróbált menedéket nyújtani három menekültnek, aki a királyi háremekből szökött meg, mire a követséget megostromló csőcselék meggyilkolta.

Mindez megfelel a Gribojedov halálával kapcsolatos történelmi tényeknek, az orosz fordítás azonban elhallgat egy fontos körülményt az esettel kapcsolatban:

Дипломат, поэт, драматург и близкий друг Александра Пушкина. Грибоедов был послом России в Персии. Погиб. во время официального визита в Тегеран, когда на русское посольство напала толпа религиозных фанатиков.

Diplomata, költő, drámaíró és Alekszandr Puskin közeli barátja. Gribojedov orosz nagykövet volt Perzsiában. Egy teheráni hivatalos látogatás során halt meg, amikor az orosz követséget megostromolta egy vallási fanatikusból álló tömeg.

A fordítás itt egyértelműen csúsztat: Gribojedov nem egy hivatalos teheráni látogatás alkalmával halt meg, hanem egy politikai incidens áldozataként, amikor egy szökevény háremőrt és két örmény nőt próbált megmenteni a perzsa sah dühétől, akik az orosz követségen kerestek menedéket. A sah követelte a szökevények kiadatását, amit Gribojedov megtagadott, mire a vallási autoritások által feltüzelt tömeg meggyilkolta. A változtatás magyarázataként ismét Elena Andreevához (2007) kell fordulnunk, aki könyvében hosszan érvel amellett, hogy az orosz útleírások, közvetve pedig a történelmi értelmezések a nyugatiaknál kevésbé romantikusak. Sőt előszeretettel lúgozzák ki magukból az egzotikus, regényes elemeket, ami ismét csak a kétféle orientalizmus fent említett különbségéből, közvetve pedig – orosz nézőpontból – a Kelet trivialisitásából és földrajzi közelségéből következik.

A második lényegi eltérés a *Supplies from Orenburg* című lapon olvasható, itt az angolban ez szerepel:

The city of Orenburg was a critical outpost, supply depot, and administrative city in the Russian Empire, enabling the Empire to project power across the steppe of central Asia. Virtually all diplomatic officers and military forces operating in the region were supported through Orenburg.

Orenburg az Orosz Birodalom fontos helyőrsége, utánpótlási állomása és közigazgatási városa volt, amely lehetővé tette a birodalom számára, hogy hatalmát kivetítse Közép-Ázsia sztyeppéire. Gyakorlatilag minden, a régióban működő diplomáciai tisztet és katonai erőt Orenburgon keresztül támogattak.

Az orosz változat pedig a következőket írja:

Оренбург был важным аванпостом Российской империи, складом снабжения и административным центром. Он служил воротами в Центральную Азию. Практически все дипломатические офицеры и военные силы, действующие в регионе, получали поддержку и припасы именно через Оренбург.

Orenburg az Orosz Birodalom fontos helyőrsége volt, ellátóállomás és közigazgatási központ. Közép-Ázsia kapujaként szolgált. Gyakorlatilag a térségben működő minden diplomáciát és katonai egységet Orenburgon keresztül támogattak és láttak el.

A fordítás itt annyit változtat az eredetin, hogy a „to project power across the steppe of central Asia” félmondatot („hatalmát Közép-Ázsia sztyeppéire kivetítse”) a „Közép-Ázsia kapujaként szolgált”-ra redukálja. Az angol és az orosz változat különbsége mögött az orosz birodalom vélt és valós intenciói állnak: Orenburg vagy a cári Oroszország közép-ázsiai ambícióit támogatja, vagy „kapuként szolgál” Közép-Ázsia felé. A fordítás szemérmesen hallgat az előbbi lehetőséggel kapcsolatban, és az utóbbi megoldással enyhíti az angol eredeti megfogalmazást.

A harmadik eltérés a Jan Prosper Witkiewicz című lap szövegében olvasható, amely a Nagy Játék ismert alakjával, a talányos sorsú orosz kémmelel, Jan Witkiewicz-csel foglalkozik, aki szinte egy személyben robbantotta ki az első angol–afgán háborút.⁸ A fordítás az eddigi példák közül itt tér el a legradikálisabban az eredetitől (lásd a 3. képet).

8 Ehhez lásd Hopkirk (1992), Dalrymple (2014), valamint Murray (2017).

3. kép

A Witkiewicz kártya angol és orosz nyelvű változata



Az eredeti lapon a következő szöveg olvasható:

Exiled to central Asia at 14 for attempting to organize a resistance against Russia in Poland, he made the most of his misfortune and found work within the Russian Foreign Service. He failed to deliver Kabul to his Russian masters. Disheartened, he burned his personal papers and committed suicide.

Tizennégy évesen Közép-Ázsiába száműzték, mert Lengyelországban megpróbált ellenállást szervezni Oroszország ellen. A legtöbbet hozta ki a szerencsétlenségéből, és az orosz külügyi szolgálatban talált munkát. Nem sikerült Kabult átjársania az orosz urai kezére. Csalódottságában elégette a személyes iratait, és öngyilkos lett.

Az utolsó két mondat az érdekes, mert az orosz fordításban mindez így hangzik:

В 14 лет его сослали в Среднюю Азию за попытку организовать в Польше сопротивление Российской империи. В ссылке ему удалось получить место в российской дипломатической службе. После неудачной попытки захватить власть в Кабуле он, предположительно, сжёг свои личные документы и покончил с собой.

Tizennégy éves korában Közép-Ázsiába száműzték, mert Lengyelországban megpróbált ellenállást szervezni az Orosz Birodalommal szemben. Száműzetése alatt sikerült elhelyezkednie az orosz diplomáciai szolgálatban. Egy sikertelen kabuli hatalomátvételi kísérlet után állítólag elégette személyes iratait és öngyilkos lett.

Az angolban szereplő „nem sikerült Kabult átjátszania az orosz urai kezére” félmondat az orosz fordításban „sikertelen kabuli hatalomátvételi kísérletté” szelődül, és elveszíti alanyát. Ebben az értelmezésben az orosz mesterkém Witkiewicz pusztán a diplomáciai szolgálat embere, a kabuli puccshoz láthatólag semmi köze. Sőt olyannyira szívére veszi a valakik által megkísérelt puccskísérlet kudarcát, hogy állítólag végez magával. A fordítás annak ellenére foglal határozottan állást a kérdésben, hogy Witkiewicz (vagy Виткевич) halálának pontos körülményei máig tisztázatlanok.⁹

Összegzés

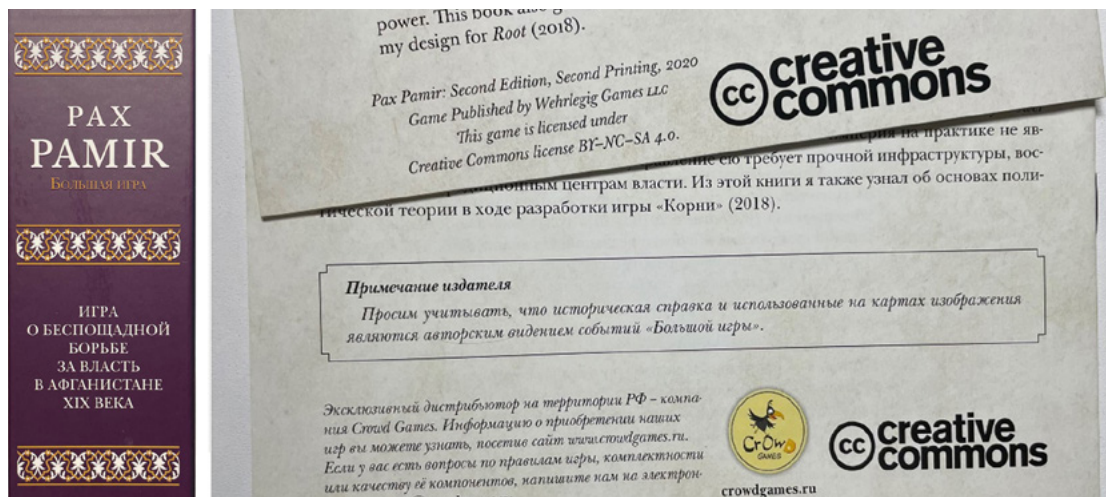
Az Pax Pamir dobozának orosz nyelvű kiadásának hátlapján az alábbi felirat szerepel, egyfajta fordítói megjegyzésként vagy mentegetőzésként (lásd a 4. képet):

Примечание издателя. Просим учитывать, что историческая справка и использованные на картах изображения являются авторским видением событий «Большой игры».

A kiadó megjegyzése. Felhívjuk a figyelmet, hogy a történelmi hivatkozások és a kártyákon felhasznált képek a szerző [Wehrle] elképzelését tükrözik a „Nagy Játék” eseményeiről.

4. kép

Az orosz nyelvű kiadás néhány problematikus helye



És valóban: úgy tűnik, vannak elképzelések, amelyek nem férnek össze az ország hivatalos múltértelmezésével, önmagáról alkotott képével, így a fordítók elhatárolódnak tőlük. A Pax Pamir orosz kiadása két módon korrigálja a színre vitt eseményeket: egyrészt tagadja és eufemizálja az orosz birodalom közép-ázsiai ambícióit (amikor

⁹ Witkiewicz halálával kapcsolatban több feltételezés is napvilágot látott. Az egyik szerint hazaérkezésekor az orosz külügyminiszter elmarasztalta az „unortodox intrikái” miatt, és ezért lett öngyilkos. Egy másik változatban egy korábbi bajtársa látogatta meg, aki a szemére hányta, hogy az orosz érdekeket szolgálja, mire Witkiewicz öngyilkos lett. Wehrle nem mondja ki nyíltan, de vélhetőleg az első változatra utal a kártya szövegével. Vö. Brysac & Meyer (1999: 106).

azt állítja, hogy Orenburg nem a birodalmi hatalom kiterjesztésének eszköze), másrészt trivialisálja a Kelethez kapcsolódó leírásait (amikor azt állítja, hogy Gribojedov nem bújtatott háremhölgyeket).

A korrekciók további jellemzője, hogy kizárólag a történelmi kommentárookra vonatkoznak, azaz nem érintik a szabálykönyvben szereplő operatív és procedurális szabályleírásokat, ami érthető, mivel a megváltoztatásuk a játék működését és egyensúlyát fenyegetné.¹⁰ Az orosz fordítás feladata a társadalmilag elfogadott és kollektíve felidézett értelmezések helyreállítása a játék „paraszövegei” (történelmi kommentárjai, alcíme) szintjén, a tényleges, *játszott* játékkal azonban nem foglalkozik. A játékosok ágenciája, az általuk alakított névtelen és független afgán vezetők döntéshelyi szabadsága mindeközben sértetlen marad. Wehrle egy interjúban a következőképpen kommentálta a Pax Pamirt ért cenzúráját:

...amikor lokalizációs partnert választunk, ... végső soron nekik kell elvégezniük a saját politikai kontextusuk olvasását, és ők hoznak fordításbeli döntéseket. ... [Ez a fordítás] számomra többet mond el Putyin Oroszországról, mint a Crowd Games munkatársairól, sokkal többet mond a közegről, amelyben mozognak, mint arról, amit mi [a közegbe] beledobunk (Homo Ludens 2022).

Oroszország közép-ázsiai ambíciói, a Nagy Játékban betöltött szerepe és általában az orosz birodalmi nosztalgia nem csupán a történelemkönyvekben vagy a napi hírekben, hanem egy kétszáz éves történetet feldolgozó társasjátékban is érzékeny témaként jelennek meg.

Irodalom

Andreeva, Elena (2007): *Russia and Iran in the Great Game. Travelogues and Orientalism*. London: Routledge, <https://doi.org/10.4324/9780203962206>

Bryson, Shareen Blair & Karl E. Meyer (1999): *Tournament of Shadows: The Great Game and the Race for Empire in Central Asia*. New York: Basic Books.

Dalrymple, William (2014): *Return of a King. The Battle for Afghanistan, 1839-42*, New York: Vintage Books.

Flanagan, Mary & Mikael Jakobsson (2023): *Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games*. Cambridge: The MIT Press, <https://doi.org/10.7551/mitpress/11779.001.0001>

Homo Ludens interjú (2022): *Cole Wehrle & History*, 27 February, <http://tinyurl.com/f76jjwda>

Hopkirk, Peter (1992): *The Great Game: The Struggle for Empire in Central Asia*. Tokio: Kodansha International.

Kiss Gábor Zoltán (2021): Széljegyzetek a Nagy Játékhoz, *Apertura*, tavasz, <https://doi.org/10.31176/apertura.2021.16.3.5>

Murray, Craig (2017): *Sikunder Burnes: Master of the Great Game John Donald*. Edinburgh: Birlinn.

Noelle, Christine (1997): *State and Tribe in Nineteenth-Century Afghanistan: The Reign of Amir Dost Muhammad Khan (1826–1863)*. London: Routledge.

Salen Tekinbaş, Katie & Eric Zimmerman (2003): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Weeks, Sean (2024): Designer of Oath, Root, and Arcs – “I love games, but what I really love is play.” *Gamingtrend*, 18 July, <https://gamingtrend.com/feature/interviews/interview-designer-of-oath-root-and-arcs-i-love-games-but-what-i-really-love-is-play/>

¹⁰ A játék szabályira vonatkozó (ön)cenzúra példája Matthias Cramer *Weimar: The Fight for Democracy* című társasjátéka, amely tudatosan fosztja meg a játékosait annak lehetőségétől, hogy az NSDAP színeiben játszzanak. A megoldás megvonja az ágenciát az Nemzetiszocialista Német Munkáspártól, ami egyrészt jogos politikai állásfoglalás, másrészt azt a hamis látszatot kelti, mintha a náci passzív szemlélői vagy elszenvedői lettek volna a politikai huzavonának, amely a hatalomba segítette őket a weimari köztársaságban.