

Kiss Gábor Zoltán

ORCID: 0000-0002-3474-1590

MATE KC Rippl-Rónai Művészeti Intézet

kiss.gabor.zoltan@uni-mate.hu

Artcadia, ú.f. 2 (1), 38–46. (2023)

DOI: [10.57021/artcadia.4810](https://doi.org/10.57021/artcadia.4810)



A cikkre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.

A John Company mechanikus retorikája

A dolgozat a történelmi játék retorikájával foglalkozik Cole Wehrle *John Company: Second Edition*-je (2022) kapcsán. Wehrle társasjátéka a 19. századi nagyregény konvencióit a saját médiumára fordítja át, a mechanizmusain keresztül viszi színre a Brit Kelet-indiai Társaság felemelkedését és bukását. Történelmi tablója a Társaság működését, az indiai és a brit politika korabeli eseményeit és általában véve a társadalmi és gazdasági kontextust mutatja be, amelyben a cég létrejött és működött. Mindezt a játék mechanizmusain keresztül teszi, melyek hosszas, több éves iteratív folyamaton, variációkon keresztül alakultak ki és nyerték el végső formájukat. A dolgozat ez utóbbi folyamat néhány elemét idézi fel: mely megoldások, mechanizmusok mellett döntött végül Wehrle, és ezek mennyiben támasztják alá a tárgyával kapcsolatos argumentációját?

kulcsszavak: Brit Kelet-indiai Társaság, Cole Wehrle, társasjáték, John Company: Second Edition, mechanikus retorika

The Mechanical Rhetoric of John Company

This paper explores the rhetorics of historical gaming in the context of Cole Wehrle's *John Company: Second Edition* (2022). Wehrle's board game translates the conventions of the 19th century novel into its own medium, using its mechanisms to stage the rise and fall of the British East India Company. Its historical tableau presents the workings of the Company, the events of Indian and British politics at the time, and the wider social and economic context in which it was established and operated. It does this through the mechanisms of the game, which evolved and took final form through a long iterative process over many years. The paper will recall some of the elements of the latter process: which solutions and mechanisms did Wehrle finally opt for, and to what extent do they support his argumentation on the subject?

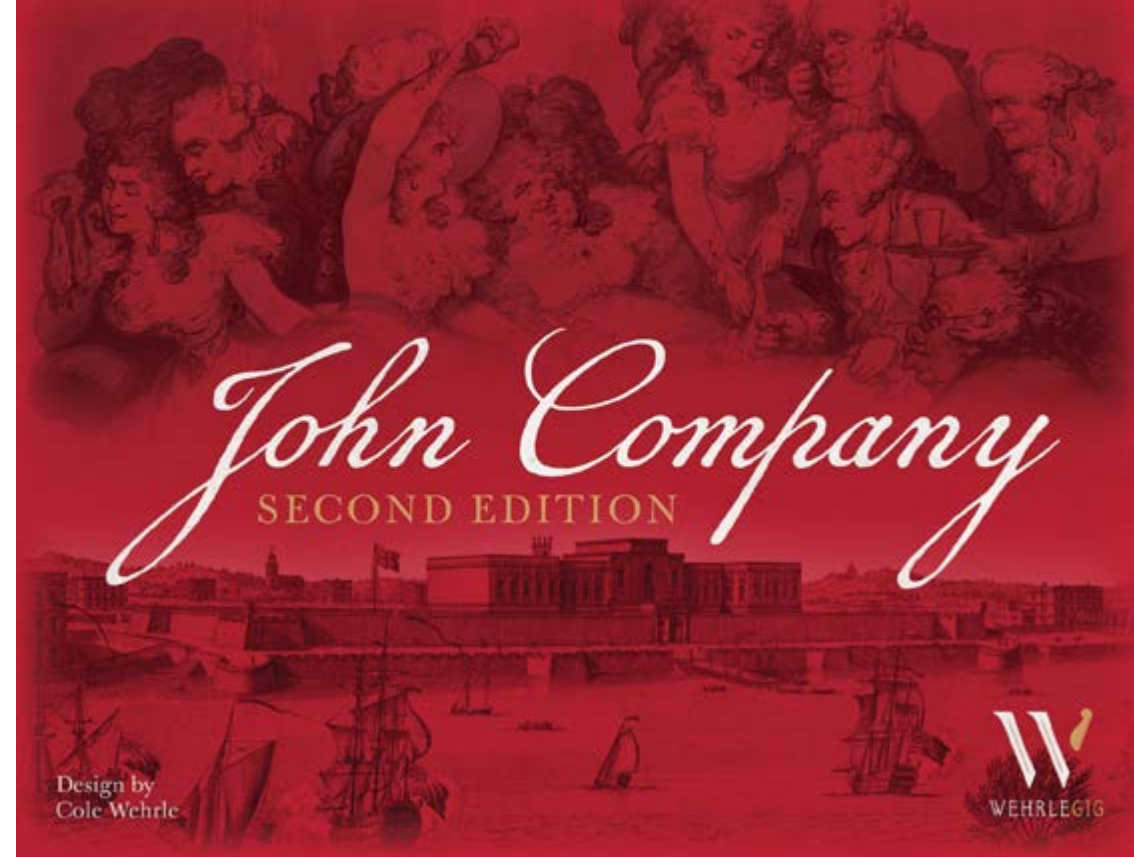
keywords: British East India Company, Cole Wehrle, board game, John Company: Second Edition, mechanical rhetoric

„A játékok [pusztán] játékok. Gondosan elhelyezett ablakok, melyek láthatóvá teszik a világ egy részletét, ahol azt, amit látunk, a tervező tervezte meg a számunkra.” (Alexis Kennedy)¹

1 Alexis Kennedy, *Against Worldbuilding, and Other Provocations: Essays on History, Narrative, and Game Design* (Occult Scraps Book 1, 2021. Kindle edition), Loc. 459-462. A dolgozatban szereplő idézetek a saját fordításaim – KGZ.

A retorika hagyományos értelemben a hatékony kommunikáció eszköze, elmélete és gyakorlata, amely magában foglalja a meggyőzést és a közönség befolyásolását a kívánt eredmény elérése érdekében. A kifejezés a játék, közelebbről a társasjáték összefüggésében is használatos abban az értelemben, ahogyan a játék a szabályait és a témáját a játékos felé kommunikálja, ahogy a nyelvi és egyéb elemei segítségével a játékelményt és a játék megértését fokozza, vagy ahogy a tárgyáról alkotott értelmezését, argumentációját kifejti. A játék retorikájához tartozik a szabályok leírása és nyelvezete, a téma prezentációja, a játékmechanizmusok és bármely technika, amely arra szolgál, hogy a játékost bizonyos stratégiák vagy értelmezések felé terelje.

A játék ez utóbbi, **mechanikus retorikáját** a bemutatott téma, történelmi háttér és társadalmi kontextus szintén befolyásolja, ami a történelmi játékok (**historical games**) esetében különösen egyértelmű. Itt a történelmi környezet megválasztása nyíltan alakítja a játék nyelvezetét és mechanizmusait, azaz a megfelelő nyelvezet és mechanizmusok segítségével a tervezők olyan játékokat hoznak létre, amelyek egyedi perspektívát nyújtanak az ábrázolt események újrarájátszásakor. Spekulatív játékmenetük egyfelől a történelem szelektív olvasatát adja, és mint ilyen,



alternatív történelmi szituációkat eredményez, másfelől rámutat az eredeti kontextus és események mélyebb összefüggéseire.² A történelmi-társadalmi folyamatokat, jelenségeket bemutató játékok esetében a szabályok és a mechanizmusok egyértelműen tükrözik az ábrázolt dinamizmusokat, és így van ez Cole Wehrle **John Company: Second Edition**-je (2022) esetében is, amely a Brit Kelet-indiai Társaság utolsó másfél évszázadát, és általában véve a brit kolonializmust ábrázolja.³

A Brit Kelet-indiai Társaságot (**East India Company**) 1600-ban hozták létre londoni kereskedők a Kelettel való kereskedelem kiépítése céljából. A Társaság a kezdeti nehézségein túljutva meghatározó, sokáig kizárólagos szerepet töltött be a fűszerek, tea, selyem és ópium kereskedelmében Nagy-Britannia és a Kelet között.

2 Nandini Das, „The big idea: why we should study the history that never happened”, *Guardian* 2023. március 20. <https://www.theguardian.com/books/2023/mar/20/the-big-idea-why-we-should-study-the-history-that-never-happened>

3 A „John” Company a Társaság nemhivatalos elnevezése volt, vélhetőleg az egyik alapítója, John Watts után. Más értelmezések szerint a „Hon” jelzőből (*Honourable Company*) ered, megint mások szerint a konkurens holland cég informális nevéből (*Jan Compagnie*), ami az alapító Johan van Oldenbarnevelt-re utalhat.

Kereskedelmi társaság volt, az 1700-as évek végére azonban komoly politikai hatalomra tett szert Indiában, jelentős területekkel, Kínát pedig hosszú időre destabilizálta az ópiumkereskedelmével. A Társaság égisze alatt jöttek létre az első brit gyarmatok Indiában, és a cég volt a fő mozgatója a brit Rádzs létrejöttének. Annak ellenére, hogy számos kihívással nézett szembe, többek közt a holland és portugál kereskedelmi társaságok konkurenciájával, indiai lázadásokkal és hazai ellenfelekkel, több mint 200 éven át sikerült fenntartania az Indiával folytatott kereskedelem monopóliumát, amit csak a 19. század elején veszített el. A Társaság legfőbb újítása a részvénytársasági forma volt, amely passzív befektetőket tudott bevonni, azaz a „részvényeket bárki megvásárolhatta és eladhatta, árfolyamuk pedig a kereslet és a vállalkozás sikerének függvényében emelkedett vagy esett”.⁴ A társasági forma további következménye az volt, hogy a cég „jogi identitással és a vállalati halhatatlanság egy olyan formájával rendelkezett, amely lehetővé tette, hogy túllépjen az egyes részvényesek halálán.”⁵ Emellett, bár „két és fél évszázadba telt, amíg a lehetőség valóra vált, a cég alapszabályának szövege kezdettől fogva nyitva hagyta annak lehetőségét, hogy birodalmi hatalommá váljon, szuverenitást és ellenőrzést gyakoroljon emberek és területek felett.”⁶

A külföldi ambícióknak odahaza is megvoltak a következményei. Alig száz évvel a megalapítása után nyilvánosságra került, hogy a Társaság rendszeresen vesztegetett meg parlamenti képviselőket és minisztereket, és a cég későbbi történetét is hasonló botrányok jellemezték

– többek közt Robert Clive (Bengál első kormányzója), majd az utódja, Warren Hastings (Kelet-India első főkormányzója) kapcsán –, ami mit sem változtatott a cég befolyásán és gyarapodásán. India szempontjából mégis fontosabb és végzetesebb volt a Társaság azon képessége – ami hosszú távon behozhatatlan előnyt biztosított számára az európai vetélytársaival, a Mogul Birodalommal és a független indiai államokkal szemben –, hogy hatalmas összegeket tudott igen gyorsan előteremteni a hadi események finanszírozására.

A Kelet-indiai Társaságot kezdettől fogva a céges és a privát kereskedelem kettőssége jellemezte. Az Indiában dolgozó tisztjei, kereskedői és kormányzói mesés vagyonokkal tértek haza az anyaországba, amit jogos ellentételezésnek tekintettek a vállalt veszélyek közepette. Thackeray így jellemzi az újjgazdag nábob típusát: „összevásárolja a kárvallott angol nemesek birtokait rádzsákból véresen kizsartott rúpiáival, vízpipát szív társaságban, titokban viszont bűnös lelkiismeret, felmérhetetlen értékű gyémántok és beteg mája terhét cipeli magával”.⁷ Tulajdonképpen az idézet első fele az, ami különösen megbotránkoztató volt a korabeli angol közvélemény számára. A nábobok az obligát anyagi státusszimbólumok mellett presztízsé, társadalmi tőkévé konvertálták át a vagyonukat, beházasodtak a **high society**-be, választókerületeket (**rotten boroughs**) vásároltak maguknak, majd a képviselői pozícióikból védték vagy támadták az egykori munkaadójukat. Mesés gazdagságuk, bár morális, társadalmi és gazdasági problémákat okozott odahaza, hatásában messze alulmaradt a Társaság okozta politikai, társadalmi és gazdasági krízishez képest. Wehrle ez utóbbi krízist ábrázolja a játékában.

4 William Dalrymple, *The Anarchy* (Bloomsbury Publishing, 2019), 7.

5 Uo.

6 Dalrymple, *The Anarchy*, 9.

7 William Makepeace Thackeray, *A Newcome család I.* (Magyar Helikon, 1974), 128–129.

A *John Company* alapfeltevése az, ami nem áll messze a tényleges történelmi tényektől, hogy a Kelet-indiai Társaságot féltucatnyi befolyásos „család”, érdekcsoport üzemeltette (játékosként egy-egy hasonló családot irányítunk), és hogy a cég részvényeseiként nagyrészt ők álltak a döntései mögött. Más kérdés, hogy az ügynökei a világ másik felén mennyiben szolgálták ki vagy dolgoztak ellene a cég érdekeinek. A játék gazdasági szimulációja jól tükrözi azt a bizonytalanságot, amit a játékosok indiai politikája okoz a szubkontinensen és odahaza, a részvényesek, a képviselők és a közvélemény körében. Wehrle ezt a bizonytalanságot elsőként a játék fizikai komponensein keresztül próbálja félig komoly, félig játékos formában visszaadni. A szabálykönyv, az azt kísérő esszé és bibliográfia, a kártyák és a játéktábla feliratai és általában véve a játék szöveges és grafikus elemei (korabeli karikatúrák, metszetek, a kort idéző grafikus elemek) kivétel nélkül az argumentációját, a Társasággal kapcsolatos értelmezését szolgálják.

A szövegek és képek, bár fontos összetevői a játéknak, igazán a mechanikus retorika keretei közt, a játékos ágencia közegében mutatkoznak meg és nyernek értelmet. Játékról lévén szó, a kérdés elsősorban az, hogy mik a játék keretei, operatív és konstitutív szabályai,⁸ hogy kik a játék ágensei és miben áll az ágenciájuk, azaz mekkora szabadsággal rendelkeznek a játék mechanikus-retorikai keretei, „gondosan elhelyezett ablakai” közt. A játék reprezentatív összetevői, verbális és képi elemei, története és témája csakis ez utóbbiak mellett nyernek értelmet, azaz „[a] reprezentáció csupán apró része egy jóval problematikusabb logikának, amit [a játék] működtet.”⁹ A későbbieket megelőlegezve elmondható, hogy

a *John Company* a szokásoshoz képest különösen nagyfokú szabadságot biztosít a játékosai számára, és kellemetlenül „őszinte portréját adja” a brit gyarmatbirodalom eredetéről szolgáló intézménynek.¹⁰

Az idézett Flanagan és Jakobsson rámutatnak, hogy a társasjáték minden eleme értelmet hordoz, és ez az olyan esetekben is így van, amikor az alkotók tudatosan próbálnak elhatárolódni az értelemadástól (az absztrakt játékok tipikusak ebből a szempontból). A társasjátékot történetileg mélyen áthatja a kolonializmus, az imperializmus, az indoktrináció igénye és a legkülönbébb hatalmi fantáziák – és ez akkor is így van, ha a szerzők vagy a közönség egy része eltekint e kellemetlen körülménytől. A viktoriánus *parlour game*, a századfordulós kolonialista versenyjátékok, a Harmadik Birodalom újságmelléklet-játékai és a modern Eurogame nyílt vagy burkolt módon egyaránt magukban hordozzák az erőszak, a genocídium és a kolonializmus jegyeit, még ha a stratégiai játék intellektuális mezébe bújnak is.¹¹ A társasjáték készítői ugyanakkor egyre gyakrabban kérdőjelezik meg a műfaj szükségképpen kolonializmusát, illetve megpróbálják ellensúlyozni a kisebbségi hangok és témák propagálásával.¹²

Wehrle úgy tűnik, nagyon is tisztában volt az utóbbiakkal a *John Company* készítésekor, így meg sem próbál úgy tenni, mintha mentesülhetne a műfaj problémáitól. Bizonyos értelemben még rá is játszik a társasjáték kolonialista hagyományaira azzal, hogy úgy prezentálja a játékát, mintha egy létező, 19. századi *parlour game* (társasági játék), vagy *goose game* (versenyjáték) replikája volna. Játéktáblája térkép- és diagramszerű (mint az ábrázolt

10 „John Company engages very seriously with its theme. It is meant as a frank portrait of an institution that was as dysfunctional as it was influential. Accordingly, the game wrestles with many of the key themes of imperialism and globalization in the eighteenth and nineteenth centuries and how those developments were felt domestically. As such, this game might not be suitable for all players. Please make sure everyone in your group consents to this exploration before playing.” Cole Wehrle, *John Company: Second Edition. Rules of Play* (Wehrlegig Games, 2022), 1. Annak ellenére, hogy rétegtjáték, a *John Company: Second Edition* általános fogadtatása pozitív volt; a legreprezentatívabb társasjátékos oldal, a BoardGameGeek négy kategóriában is az év játékának jelölte. 11 Flanagan – Jakobsson, *Playing Oppression ...*, 78. 12 Ehhez ld. a Zenobia Award kezdeményezését (<https://zenobiaaward.org/>), ahol ismert játéktervezők (köztük Wehrle) mentorálják a kisebbségi tervezőket, témákat és játéktejesztést.

8 Az operatív (a játék szabálykönyvében rögzített) és a konstitutív szabályok (a játék mélyebb matematikai összefüggései) kapcsán ld. Katie Salen – Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge, Massachusetts – London: The MIT Press, 2003).

9 Mary Flanagan – Mikael Jakobsson, *Playing Oppression The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games* (The MIT Press, 2023), 74.

*A The New Game of Human Life
(James Wallis, London, 1790) játéktáblája.*



időszak játéktáblái), illusztrációi, grafikus elemei és a tipográfiája a 18-19. századot idézik. A játék valódi érdeme mégsem ebben, a történeti és műfaji reflexióban áll, hanem abban, hogy olyasmint mutat meg, ami ritkán jelenik meg nem csupán a gyarmati témájú társasjátékokban, de a posztkolonialista irodalomban is: azt, hogy mik a kolonializmus következményei odahaza, hogy hogyan viszi haza a gyarmatosító nem csupán a gyarmat javait, hanem magát a gyarmat logikáját. A gyarmatosítás dehumanizáló hatásait írja le nem csupán a gyarmatosítottokra, de a gyarmattartóra nézve is – úgy, ahogy azt Thackeray vagy Dickens is tették a Társaság utolsó éveiben.

A játék első kiadása kapcsán Wehrle a következőket írta 2016-ban: „[a] John Company belülről próbálja elmesélni a brit Kelet-indiai Társaság történetét. A játékosok a vállalat történelmén keresztül vezetnek végig a dinasztiaikat, miközben pozícióért, hatalomért és presztízsért versengnek. A játék célja egyszerű: a Társaságot és a Társaság kereskedelmét használják fel annak érdekében, hogy biztosítsák a helyüket odahaza, az otthoni előkelő körökben.”¹³ A második kiadás dobozán a következő, tematikusabb idézet szerepel: „[a] családunk mélyen kötődik a Kelet-indiai Társasághoz. Unokaöcséink a bombayi hadseregben szolgálnak a legidősebb fiunk alatt. Beváltottunk néhány szívességet, ami parlamenti székbe juttatta a legfiatalabb rokonunkat. Most, hogy újabb botrány fenyegeti a Társaság

elmeroggyant elnökét, itt az alkalom, hogy átvegyük az irányítást az igazgatótanács felett. Felépítjük minden idők leghatalmasabb vállalatát, vagy leromboljuk?”¹⁴ Felmerülhet a kérdés, hogy hogyan tükrözi mindezt a játék mechanikus retorikája. Wehrle a Társaság, India és a brit kormány közötti összetett kapcsolatrendszerrel egyfelől egy minijátékokból álló procedurális rendszeren, másfelől egy erre ráépülő, mélyen interaktív szabályrendszeren keresztül ábrázolja. A játékosok a Társaság pozícióiban játszanak, a Társaság erőforrásait és a pozícióikból adódó befolyásukat használják fel annak érdekében, hogy a lehető leghatékonyabban üzemeltessék a céget, másfelől pedig, hogy minél nagyobb vagyonra és hatalomra tegyenek szert. Kettős motivációjuk, a hazai részvényesek kiszolgálása egyfelől, az idegen vagyon megszerzése és hazamenekítése másfelől, a közjó és a

¹⁴ Cole Wehrle, *John Company: Second Edition* (Wehrlegig Games, 2022).

¹³ Cole Wehrle, „What's all this then?” Oct 25, 2016, <https://boardgamegeek.com/thread/1660524/whats-all-then>.

magánérdek feszültségét viszi bele a játékba, ami az eredeti Társaságot is jellemezte.

Az időzítés és a tempó ugyancsak fontos eleme a játéknak. Nem mindegy ugyanis, hogy mikor és mennyi vagyona tesz szert egy-egy családtag, illetve a szerencse is nagy hatással van a történésekre (pl. a gyarmati tisztok és hivatalnokok túléléséről és nyugdíjba vonulásáról körönként kockadobás dönt). A játék számos olyan eseményt és kihívást tartalmaz, amelyek a kor politikai és gazdasági viszonyait tükrözik: háborúkat, lázadásokat és gazdasági válságokat. Az utóbbi események a Társaság anyagi nehézségeit, a kereskedelem és az indiai politika bizonytalanságait érzékeltetik, és ehhez járulnak hozzá a különböző családok közötti összetett kapcsolatok, a Társaság hierarchikus rendje, részvénytársasági állapotok, a befektetési és társadalmi elvárások, az angol parlament, a törvényhozás és a Korona hozzá fűződő viszonya, vagy a nemzetközi politikai helyzet. A *John Company* mechanikus megoldásai egyedülálló és magával ragadó perspektívát nyújtanak minderről, a szubkontinens anarchikus történelméről, valamint arról, hogy hogyan viszi haza a cég ezt az anarchiát.¹⁵

A játék körönként kilenc fázisból, egymással összefüggő minijátékból áll, melyek bonyolult kölcsönhatásban állnak egymással. A fázisok a következők:

- A kör elején kockadobás dönt arról, hogy a Társaság mely tisztviselői, mely családtagok vonulnak nyugdíjba, és hogy miféle anyagi és társadalmi haszonnal jár ez a számukra (*The London Season*).
- A családok hat különböző akcióból választanak,

melyek a következő generáció útját egyengetik, vagy a család portfólióját, a játékosok tablóját bővítik (*Family*). Ugyanitt arról is döntenek, hogy befektetnek-e a Társaság részvényeibe.

- Új tagokat választanak az első fázisban megüresedett társasági pozíciókba (*Hiring*), majd
- a Társaság elnöke dönt a cég éves hitelfelvételéről és kijelöli az egyes hivatalok éves büdzsáját. A kereskedelmi igazgató új kereskedelmi kapcsolatokat nyit meg Indiával és Kínával, majd hajókat és kereskedőket mozgat az indiai kereskedelmi központok, Bombay, Madras és Bengál közt. A „Manager of Shipping” hajókat vásárol a majdani kereskedelmi utakhoz, a „Military Affairs” pedig tiszteket és seregeket mozgat a kereskedelmi központok közt. A kormányzók kereskednek a három kereskedelmi központban és hadműveleteket hajtanak végre a Társaság ellenőrzése alatt álló, vagy a szomszédos területeken. A cég ópiumot szállít Kínának, amennyiben megnyílt vele a kereskedelem (*Company Operation*).
- A Társaság fizet az egyes családok hajógyárai és textilüzemei után (*Bonuses*),
- kifizeti a kiadásait és a hitelezőit, majd osztalékot fizet a részvényeseinek (*Revenue*).
- Kockadobás és eseménykártyák döntenek a kör indiai eseményeiről (*Events in India*), majd
- a miniszterelnök törvényjavaslatot terjeszt be a Társasággal kapcsolatban (*Parliament meets*).
- Végül, az utolsó fázisban visszarendeződnek az aktivált jelzők és új kör indul (*Upkeep & refresh*).

¹⁵ Dan Thurot, „The Anarchy Comes Home”, *Space-Biff!* 2022. november 23. <https://space-biff.com/2022/11/23/john-company-3/>

16 A három évszám részben történelmi eseményekhez, részben a Társaság különböző korszakaihoz kapcsolódik. 1710-re a cég nagyrészt konszolidálódott, egybeolvadt a riválisaival, és pár éven belül megszerezte az első gazdasági és területi privilégiumait. 1758-ban a brit kereskedelem az addiginál jóval kedvezőbb alapokra helyeződött: míg korábban a maximális haszon és a tisztaság osztalékok mozgatták, a Plassey-i csata (1757) után India egyik leggazdagabb régióját uralta. 1813-ban, évtizedekig tartó viták után, a parlament megszüntette a Társaság kereskedelmi monopóliumát, ami fellendítette az addig a perifériáján létező privat brit-indiai kereskedelmet. Az 1757-es és 1813-as játékmódok kiegészítő szabályokat (például az említett privat cégeket) vezetnek be az eredeti 1710-eshez képest, ami a tempót, a stratégiát és a győzelem lehetőségeit is módosítja.

A játék három különböző történelmi játékmódot tartalmaz (1710-es, 1758-as és 1813-as kezdettel), valamint egy hosszú kampánymódot.¹⁶ Körönként halad előre a fenti kilenc fázis, majd az utolsó kör végén még egyszer lezajlik a **London Season** (az említett nyugdíjazás). Ha csődbe jut a cég, ez utóbbi helyett kártyahúzás dönt arról, hogy kit hibáztat a közvélemény a kudarért.¹⁷ A győztes az, aki végül a legtöbb ponttal rendelkezik.

A fenti összefoglalóból talán kitűnik, hogy a **John Company** játékmenete kifejezetten procedurális. Számos fázist véletlenszerű események, automatikus történések, kockadobás és eseménykártyák képezik, ahol nyoma sincs semmiféle interakciónak. A közbülső fázisok azonban fokozottan interaktívak, és ezek képezik a játék érdemi részét. Az interakció itt elsősorban a játékosok közti, színpad mögötti alkukban nyilvánul meg, valamint annak megítélésében, hogy mi mennyit ér az adott helyzetben. A játék során a legtöbb dolog ugyanis csere tárgyát képezi: „[a] játékosok a legkülönbözőbb eszközöket adhatják át egymásnak. Ezek közé tartoznak a vállalkozások, a [...] zsarolókérdők, a családi kincstárban lévő készpénz, a részvények és ígéretkérdők.”¹⁸ Az, hogy ez utóbbiak elcserélhetők vagy alku tárgyává tehetők, újabb réteggel gazdagítja az eleve összetett rendszert. A játék aktuális állapotának (**board state**) megítélését nem a szabályok bonyolultsága nehezíti, mint az összetett társasjátékok



zöme esetében, hanem az informális szabályok „zaja”, a játék közben létrejövő kapcsolatok, a cseretárgyak és a portfóliók értékmozgása. Általában véve elmondható, hogy a **John Company** drámájának alapeleme, hogy kontrollált zajt használ annak érdekében, hogy megnehezítse a játék elemeinek játék közbeni pontos felmérését.

A körök áttekintését megkönnyítendő, Wehrle egy „vörös szalagot” vezet végig a játék tábláján, amely az egymásra következő fázisokat, illetve a Társaság működését jelzi a **Company Operation** fázis alatt. A megoldást már az első kiadásban is alkalmazta, ott viszont számos egyéb szabállyal egészítette ki, ami túlszűfolt a **board**-ot és olvashatatlaná

17 A Társaság kétféleképpen juthat csődbe: ha képtelen kifizetni a hitelezőit, vagy ha túl sok területet veszít Indiában. Ilyenkor a játék azonnal megáll, a részvények mínuszpontokká alakulnak át és kártyahúzás dönt arról, hogy kiket tart a közvélemény felelősnek (mechanikailag ez azt jelenti, hogy újabb mínuszpontokat kaphatunk a portfóliónk elemei vagy a kulcspozíciókba juttatott családtagjaink után).

A John Company:
Second Edition
„versenypályája” egy korábbi
változatban.

18 Cole Wehrle, *John Company: Second Edition. Rules of Play* (Wehrlegig Games, 2022), 8.

tette a **board state**-et. A második kiadás tervezésekor először is tehermentesítette a táblát (kártyákra vezette át a szabályok egy részét), majd átalakította a fázisok sorrendjét (többet összevont és újakat vezetett be). A legfőbb változás azonban az **Events in India** fázis térképéhez kapcsolódik: az első kiadásban még csak jelzésszerűen jelen lévő India itt önálló térképként jelenik meg a játéktáblán. A térkép bevezetésével az eseménykártyák is átalakultak és a korábbinál jóval összetettebb történéseket közvetítenek. Az első kiadás 19 eseménykártyája egyszerre bonyolította le az **India** és a **Parliament** fázisokat, ami túlzott terhet rótt a játékosokra; ez a második kiadásban 20 **India**- és 26 **törvény**-kártyára módosult, ami szellősebbé tette a design-t. A parlament-fázisnál maradván, míg az első kiadás éppen csak érintette a brit törvényhozás szempontját a Társasággal kapcsolatban, addig a második önálló minijátékká alakítja a közvélemény, a Korona, a kormánypárt és az ellenzék közti huzavonát. A parlament fizikai megjelenése eredetileg a **goose**-játékok versenypályáira emlékeztetett, ezt Wehrle később egy másik klasszikus, a **Candy Land** (1949) képi megoldásával helyettesítette. Az ilyen és ehhez hasonló változtatások célja minden esetben az volt, hogy könnyítsenek az eredeti kiadás nehézségén, hogy csak ott maradjon „zaj” a rendszerben, ahol valóban szükséges.

Wehrle a **fragile game** (törékeny játék) kifejezést használja¹⁹ az olyan játékok kapcsán, amelyek szokatlanul nagy hangsúlyt fektetnek a játékkal kapcsolatos informális (kulturális, íratlan) szabályokra. Az effajta játékok többet követelnek meg a játékosoktól, mint hogy pusztán a szabályok szerint játszzanak: azt feltételezik, hogy tárgyalásos formában

19 „Game Design Deep Dive Interview with Cole Wehrle”, 2023. január 22. <https://www.buzzsprout.com/1993070/12096335>.



oldják meg a konfliktusait a **sandbox** rugalmas keretein belül, ami azt is jelenti, hogy ha nem eszerint játszanak, a játék egyszerűen megáll, szétesik. A **John Company** esetében ez a már említett módon megy végbe: a játékosok kötelező és be nem tartandó ígéreteket tesznek egymásnak, melyek csere tárgyát képezik, átruházhatók más játékosokra és részét képezik a játék mikrogazdaságának. Vannak konkrét játékelemek (kártyák) a játékban, amelyek formalizálják az ígéreteket, pl. kötelezik a játékost az ígéretei betartására – a legtöbb alku azonban informális, azaz a játékosokon áll, hogy hogyan, milyen eszközökkel fogantossítják az ígéreteket és hogyan kezelik a hitszegést. A felelősség kérdése a történelmileg létező Társaság esetében is kulcsfontosságú volt: a részvénytársasági forma fontos előnye volt, hogy a befektetők csakis a befizetett tőkéjük értékéig voltak felelősek. A felelősség szempontjából a Társaság minősült jogi személynek, és mint ilyen „a befektetők érdekeitől függetlenül cselekedhetett”.²⁰ Ügynökei általában mindent meg is tettek annak érdekében, hogy kiszolgálják a befektetők érdekeit, és privát kereskedelemmel ellensúlyozták az előbbivel járó kockázatokat. A **John Company**ben a társasági/privát érdek és felelősség kérdése a szabálykönyvben leírtak mellett informális szinten is megjelenik; a felelősség és a kockázat alku tárgyát képezik, alkupozíciókhoz kötöttek. S ha már a privát érdekeknél tartunk, a nepotizmus, amely a történelmi Társaságot is nagyban jellemezte, szintén fontos eleme a játéknak. Olyannyira, hogy külön szabály foglalkozik vele,

20 Tirthankar Roy, *The East India Company. The World's Most Powerful Corporation* (India Portfolio – Penguin, 2015), xi.

21 Wehrle válasza a San Diego Historical Games Convention „Gaming the Unpleasant” című körkérdésére a játékok által bemutatott kellemetlen témákkal kapcsolatban, és hogy hogyan egyeztethetők össze a szórakoztatás igényével. <https://sdhist.com/designer-roundtable-gaming-the-unpleasant/>.

22 A *Republic of Rome*-ban a *John Company*-hoz hasonlóan a családtagjainkat próbáljuk egyre feljebb juttatni a *cursus honorum* ranglétráján. A játék itt is, mint a *JC* esetében, *kooperatív* (egyszerre kooperatív és kompetitív). A *Diplomacy*, a nemzetközi intrikák klasszikus játéka kizárólag az alkudozásra, a színpalak mögötti szövetségekre épül – ennyiben valóban a *John Company* előképe. A *Twilight Imperium* nagyban épít a játékosok közötti kereskedelmi megállapodásokra és politikai szavazásokra. A *The Napoleonic Wars*-ból Wehrle a politikai bizonytalanság érzését kölcsönzi a játék hosszával és végkimenetelével kapcsolatban: a Társaság csődjé a játék idő előtti végét jelenti, amikor is a játék közben kialakult sorrendet egy véletlen esemény (kártyahúzás) rendezi át. A *John Company* az említett címek és sok más egyéb játék amalgámja; egyediségét a procedurális és a véletlenszerű ellentéte adja.

és még a játék alcímében is szerepel (*A game of nepotism and bureaucracy in the British East India Company for one to six players*). Láthatóan kulcsfontosságú Wehrle értelmezésében. A felelősség úgyszintén. A játék egyszerre játszatja el velünk a cég összes szerepét – a részvényesekét, a döntéshozókét, a magánzókét és a nábobokét –, hogy a tényleges felelősök és „jogi személyek”, gyarmatosítók és „fehér mogulok”, haszonélvezők és filantrópok bőrébe bújva mi magunk döntsük arról, hogy meddig terjed a felelősségünk. Azt feltételezi, hogy optimálisan, a legjobb tudásunk szerint vezetjük a céget, fittyet hányva a következményekre, az indiai éhínségekre, az ópiumkereskedelemre, a hazai ipar tönkretételére. „Ezek azok a pillanatok, amikor a játék több lesz, mint a szabálykönyv vagy a komponensek összessége.” Kollaboránssá tesz bennünket, akik „egyszerre alkotják és tapasztalják meg az alkotásukat a létrejövte folyamatában”²¹

A *John Company* procedurális és véletlenszerű elemei, mechanikus retorikája és kontrollált zaja egy sajátos társasjáték-hagyományból merítenek. Wehrle többször említi interjúiban az Avalon Hill klasszikusát, a *Republic of Rome*-ot (1990), ahol a játékosok (köz)társaságként üzemeltetik Rómát, és amelyet évekig próbált átültetni a Kelet-indiai Társaság témájára. További állandó referenciái a *Diplomacy* (1959), a *Twilight Imperium* (FFG, 1997), a *The Napoleonic Wars* (GMT, 2002), vagy újabban Kevin Zucker (1952-) életműve.²² A belőlük, valamint az orientalizmus klasszikusaiból és a Társaság történeteiből kirajzolódó kép valódi történelmi tabló a korszakról, a Thackeray- vagy Dickens-féle értelemben.²³ Wehrle úgy tervezte meg a számunkra, hogy láthatóvá tegye a Társaság visszasságait és máig élő örökségét.²⁴

Bibliográfia

Dalrymple, William. *The Anarchy* (Bloomsbury Publishing, 2019).
Das, Nandini. „The big idea: why we should study the history that never happened”, *Guardian* 2023. március 20. <https://www.theguardian.com/books/2023/mar/20/the-big-idea-why-we-should-study-the-history-that-never-happened>
Dickens, Charles. *Dombey és Fia* (Európa, Budapest, 1960).
Fanon, Frantz. *A föld rabjai* (Gondolat, Budapest, 1985).
Ferguson, Niall. *Empire: How Britain Made the Modern World* (Penguin Group, 2004).
Flanagan, Mary – Jakobsson, Mikael. *Playing Oppression The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games* (The MIT Press, 2023).
„Game Design Deep Dive Interview with Cole Wehrle”, 2023. január 22. <https://www.buzzsprout.com/1993070/12096335>
„Gaming the Unpleasant”, 2023. április 19. <https://sdhist.com/designer-roundtable-gaming-the-unpleasant/>
Keay, John. *The Honourable Company A History of the English East India Company* (HarperCollins, 1993).
Kennedy, Alexis. *Against Worldbuilding, and Other Provocations: Essays on History, Narrative, and Game Design* (Occult Scraps Book 1, 2021).
Rees-Mogg, Jacob. *The Victorians: Twelve Titans who Forged Britain* (WH Allen, 2019).
Roy, Tirthankar. *The East India Company. The World's Most Powerful Corporation* (India Portfolio – Penguin, 2015).
Said, Edward W. *Orientalizmus* (Európa, Budapest, 2000).
Salen, Katie – Zimmerman, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge, Massachusetts – London: The MIT Press, 2003).
Thackeray, William Makepeace. *A Newcome család I-II.* (Magyar Helikon, 1974).
Thackeray, William Makepeace. *Hiúság vására* (Európa, Budapest, 2019).
Tharoor, Shashi. *Inglorious Empire What the British Did to India* (Scribe US, 2018).
Thurot, Dan. „The Anarchy Comes Home”, *Space-Biff!* 2022. november 23. <https://spacebiff.com/2022/11/23/john-company-3/>
Wehrle, Cole. „What's all this then?” <https://boardgamegeek.com/thread/1660524/whats-all-then>
Wehrle, Cole. *John Company: Second Edition* (Wehrlegig Games, 2022).
Wehrle, Cole. *John Company: Second Edition. Rules of Play* (Wehrlegig Games, 2022).

23 Olvasmányok a játék hatástörténetéhez, a teljesség igénye nélkül: Frantz Fanon, *A föld rabjai* (Gondolat, Budapest, 1985, [1961]); Edward W. Said, *Orientalizmus* (Európa, Budapest, 2000 [1978]); John Keay, *The Honourable Company A History of the English East India Company* (HarperCollins, 1993); Shashi Tharoor, *Inglorious Empire What the British Did to India* (Scribe US, 2018); William Dalrymple, *The Anarchy* (Bloomsbury Publishing, 2019); William Makepeace Thackeray, *Hiúság vására* (Európa, Budapest, 2019 [1847- 48]), *A Newcome család I-II* (Magyar Helikon, Budapest, 1974 [1854-55]); Charles Dickens, *Dombey és Fia* (Európa, Budapest, 1960 [1846-48]).

24 Legyen szó akár India modern történelméről, vagy akár a Brexit-ről. Az utóbbi sokat köszönhet a brit gyarmatbirodalom utáni nosztalgának. Ehhez ld. Jacob Rees-Mogg, *The Victorians: Twelve Titans who Forged Britain* (WH Allen, 2019); Niall Ferguson, *Empire: How Britain Made the Modern World* (Penguin Group, 2004).