

FOSZTÓ LÁSZLÓ

## HEROBRINE LEGENDÁJA: A FOLKLÓR ÚJABB HATÁRAIN

### BEVEZETŐ

**H**erobrine [ejtsd: Héróbrájn] legendáját olyan környezetben mesélik, ahová tudomásom szerint eddig ritkán tévedt folklórkutató vagy antropológus. Pedig a népcsoport, aki megalkotta és éli ezt a történetet nem idegen tőlünk, sőt azt mondhatni, igen közel él hozzánk. A történetek, ahol ők találkoznak egymással vagy Herobrine-al, a mi köznapi valóságunk és az új lehetőségek, a virtuális tér, egymásba játszó felületein zajlik. Ha be akarunk tekinteni a képernyők mögé, hátra kell hagyni hagyományos kutatói gesztusainkat, nem a múltba fordulva kell keresni a népi bölcsességet, hanem előre, a jövő fele nézve, hiszen ilyen legendákat nem lehet öregektől, csak gyerekektől hallani.<sup>1</sup> Kutatók csak mostanában kezdenek ebbe a világba bemerészkedni.<sup>2</sup>

A legenda forrásvidékét, vagy ha úgy tetszik forráskódját, a Minecraft (Persson–Bergensten 2011) teremtette meg. A Minecraft egy számítógépes játék, úgynevezett ‘sandbox’, azaz virtuális homokozó, amely a történetmesélés számára egy olyan új környezetet hozott létre, amely lényegesen különbözik a legtöbb korábbi játéktól. Elsősorban azért különbözik, mert nincs előre megírt forgatókönyve, nincsenek kötött pályák, küldetések, kihívások, amelyekben túl kell jutni, hogy célba érjen a játékos. Aki belép a Minecraft világába önmaga történetét éli és meséli, ki kell találnia, merre induljon, és mit csináljon. A játékos egy *alter ego* (neve *Steve*) segítségével mozog és alakíthatja környezetét. A háromdimenziós kockák kibányászásával, földalatti

1 A legendára Fosztó Mátyás hívta fel a figyelmet és ő segített megérteni a történet jelentőségét, ezért köszönettel tartozom neki. Segítségével sikerült elkészíteni Herobrine szimulált (*mod-os*) képét is. Az értelmezés esetleges tévútjaiért magam vagyok felelős.

2 Egyetlen szakmai írásról tudok, amely Herobrine megjelenésével foglalkozik és a jelenséget folklór és a virtuális világok határmezsgyéjén értelmezi (Ohlendorf 2016). A számítógépes játékokról általában, és az itt tárgyalt Minecraftról, viszont növekvő mennyiségű irodalom halmozódik fel különböző diszciplínákban.

járatokat ás, felfedezi a világot, a kibányászott kockák egymásra rakogatásával tornyokat, építmények, vagy lakhelyek készíthet, majd dönthet romba.<sup>3</sup>

A világot a játék folyamatosan teremti, generálja, az alapkarakter ebben keresgél, felfedez, gyűjtöget és barkácsol, vagy éppen harcolni kényszerül. Itt alapjában minden történet elfogadható, a siker mércéje csupán az, hogy a játékos túlélje a veszélyeket, amelyek rá leselkednek. Veszélyekből azonban nincs hiány: rosszindulatú lények (úgynevezett *mob*-ok) kószálnak, támadnak, kockázatos térformák, hegyek, barlangok, és szakadékok peremén kell egyensúlyozni, lávafolyamokat elkerülni, vagy alagutak, labirintusok mélyéről újra napfényre jutni. Lehet játszani egyedül, egy-játékos módban vagy hálózathoz kapcsolódva másokkal együtt, létezik túlélő és kreatív mód, azaz a játékos választhat: nyugodtan építgeti a világot és kísérletezik új formákkal, vagy építgetés közben küzd az életéért is.

A virtuális háromdimenziós terek, a *világok*, a számítógép helyi lemezére menthetőek újra-látogatás céljából, illetve a hálózatba kapcsolódó közös világokban csoportok honosodnak meg, olyan játékosok, akik rendszeresen felkeresik ezeket a tereket és egymást. Habár a Minecraft világok lakói egy teljesen fiatal 'nép', a közösség nem töltötte be még a nyolcadik évét, hiszen a játék első nyilvános változata 2009 májusában jelent meg. A résztvevők egyénenként is fiatalok, jórészt gyerekek vagy tizenévesek. Világszerte ez a közösség ma már több mint 100 millió tagot számlál, és a magyar nyelvű Minecraft közösség is számottevő. Sok közös magyar szerver, működik, és a játékosok nem ritkán több-tízezres csoportokba szerveződnek.<sup>4</sup>

Már az eddigiekből is kitűnik, hogy a játék mennyire kötetlen és kreatív. Mégis vannak határai. A következőkben ezekről a határokról is szó lesz, illetve egy, a játék határain túl, a közösségi képzeletben megjelenő és önálló életre kelt figuráról, Herobrine-ről fogok részletesebben írni. Először egy virtuális környezetben élő legendaként értelmezem, majd a benne rejlt világképet próbálom felvillantani.

## A HEROBRINE KÁNON

Ez a legenda alapváltozata:

[E]gy játékos békésen játszadozott a Minecraft mentésén, amikor megpillantott egy olyan karaktert, mint az alapjátékos, csak a szeme fehér volt. Ellenőrizte, hogy többjátékosban játszik-e, de nem így volt. Egyjátékosban játszott. Mivel a számítógépe elég rossz volt, ezért a kódbeállításai mindig a minimumon voltak, szóval teljesen ködös játékban játszott. Közelebb ment, ahhoz a valamihez, és hirtelen a ködben eltűnt. Nyitott egy új témát egy internetes fórumon, leírva ezeket a dolgokat. 5 perc múlva törölték a fórumtémát. Miután törölték, megírta újra. Megint törölték. Utánajárt ki törölte a fórumtémát. Egy „Herobrine” nevű fióktulajdonos volt. Rákattintott a nevére hogy, ugye megnézze az adatlapját: 404 error – Soha nem volt olyan felhasználó. Ez után Notchnak írt egy emailt, hogy ki vagy mi az a Herobrine. Notch pár napon belül válaszolt: „Az öcsém volt, de már nincs köztünk.” (Minecraft Wiki alapján)

3 A játékot eredetileg a Mojang (<https://mojang.com>) nevű kis svéd cég fejlesztette, de sikerei láttán a Microsoft 2014-ben megvásárolta és tovább fejlesztette (<https://minecraft.net>).

4 Csupán a Magyar Minecraft Közösségi oldal (vö. <https://www.facebook.com/mckozosseg>) 38680 követőt számlált 2017 februárjában.

Az alábbiakban röviden elemzem a legenda lényeges elemeit.

1. *A találkozás:* A történet egy ismeretlen játékosal/lénnyel való találkozás tényszerű leírása; apró részletek hitelesítik, a játékos gépe gyenge teljesítményű, ezért a látótávolság rövid, játék grafikája ködös. A találkozást követően a beállítások ellenőrzése azt hangsúlyozza, hogy a játék szabályai szerint nem lenne lehetőség arra, ami mégis megtörténik: hogy egy fehéren világító tekintetű alak jelenik meg és tűnik el a játékos szeme előtt. Valami olyan történik a játékban, ami ellentmond a technikai feltételeknek és mégis létrejön egy személyes tapasztalat.

2. *A közösség:* A kísérteties találkozás nyugtalanító hatására a játékos a közösséghez fordul tanácsért. Internetes beszélgetést kezdeményez (témát nyit egy fórumon), de választ nem kap, sőt valaki törli a témát. Második próbálkozása hasonló sorsra jut. Ezzel bizonyoságot nyer, hogy a találkozás nem a véletlen műve csupán, hanem valaki szándékosan próbára teszi, vagy figyelmezteti. A jelenés kilétét viszont igyekszik titokban tartani. Az egyetlen nyom, a név, és hozzá kapcsolódó kitörölt internetes profil. Valaki szándékosan elszigeteli a játékost, személyes tapasztalata nem osztható meg a közösséggel, és tudtára adja, hogy figyelni őt (ismételten törli bejegyzéseit).

3. *Az alkotó és a halál:* Ha a közösség nem segíthet, választ csak az alkotó, a játékot készítő Notch adhatja meg.<sup>5</sup> A játékos közvetlen személyes csatornán, emailen kérdezi Notch-tól, hogy kicsoda/micsoda Herobrine? A válasz jön, de egyáltalán nem megnyugtató: a hiányzó profil tulajdonosa az alkotó halott öccse. Túl a borzongáson, amit ez a válasz kivált, lényeges eleme az üzenetnek, hogy a játék alkotója és világának ura, Notch számára is van egy korlát, ő is egyik szereplő egy másik szinten. A halott testvér, az emberi halandóságra, korlátolt létre emlékeztető jel.

Ennek ellenére a legenda szerint Herobrine-t látni lehet a játékban, és hétköznapi valóságban is képes hatni, törölni egy bejegyzést az internetről, tehát egy magasabb dimenzióban létezik, ahonnan átjárhat mindkét világba. Ennek az értelmezésnek kézenfekvő következtetése, hogy egy szellemlénnyel van dolgunk. Így a felsorolt szintek egymásba kapcsolódása meghatározza a történet vázát, és legkézenfekvőbb értelmezés, hogy Herobrine tulajdonképpen egy kísértet (vö. Dean 2011).

De a játék logikáját is szem előtt tartva ez lenne valóban a legmegfelelőbb értelmezés?

Egyrészt a játék alkotója, Notch nyilatkozataiból kiderült, hogy sohasem volt öccse, így nem is halt meg, tehát Herobrine nem lehet az ő kísértete. Mi több, a játék alkotói szerint Herobrine sohasem volt része a forráskódjának, tehát program elemeként sem jelenhet meg. A helyzet annyiban ellentmondásos, hogy a szerzők beírták egy köztes verzió újításainak listájára (Talán tréfából, játékoságból, vagy piaci számításból?), hogy Herobrine-t eltávolították („Removed Herobrine”). Ez a megjegyzés, amely a játék indításakor megjelenik, újabb lendületet adott a találgatásoknak, hogy kicsoda vagy micsoda is ez az entitás és mi a valóságalapja a legendának. De talán kérdést fordítva kell feltennünk: Milyen történeti alapja van Herobrine valóságának? Hiszen a Minecraft a történetmondás és a játékvezetés új, nyitott módját helyezi előtérbe, tehát Herobrine megjelenését nem másban, hanem magában a történetmesélésben kell keresnünk, és az újfajta médium (a számítógépes játékvilág) csupán új környezetet teremt a mesélésnek.

5 Notch, polgári nevén Markus Alexej Persson a Minecraft alkotója és a játékot készítő cég alapítója.

## KÖVETKEZTETÉS HELYETT: A VILÁG ÚJ KÉPE

Egy kísértettörténet elemzése feltárhatja egy csoport elképzelését arról, hogy mit jelent az élet, a halál, illetve mi történik a halál után az emberrel, vagy bizonyos részével, a halhatatlannak tételezett lélekkel és ebből kibontható a közösség világról alkotott képe. Hasonló módon járhatunk el Herobrine legendája esetében. Ebben a rövid írásban a történet kanonikus változatának értelmezésén bemutattam, hogy legenda működhet kísértet-történetként. A történet minden eleme értelmet nyerhetne egy hagyományos világkép-értelmezés keretébe helyezve.

Ez az értelmezés mégsem nyújt egyértelműen megnyugtató keretet ennek a történetnek, mert a játék amelynek világában létrejött egy másfajta szemléletet is lehetővé tesz. Nincs előre megírt történet, maga a játékos az, aki eljátssza a történeteket. Mi több a játékosok közössége, vagy azok egyes csoportjai, nemcsak felhasználói, de új történet-formák és játék-szituációk alkotói. Ők élnek azzal a lehetőséggel, amelyet a játékot létrehozó alkotók nyitva hagytak: belenyúlnak nemcsak a játék világába, hanem a játék kódjába is, ez által is hozzáigazítva a történetekhez, amelyeket elmondani kívánnak, vagy eljátszanak.

Ennek következményei vannak arra nézve is, hogy a játék hogyan fejlődik és alakul. Egyik ilyen következmény, hogy Herobrine-t a játékot fejlesztő közösség megalkotta a játék egy módosított (ún. *mod-os*) változatában. Létrejött egy olyan változat is amelyben Herobrine tetszés szerint megidézhető. Így a legenda a játék világában valósággá vált. Herobrine ezzel egyszersmind el is veszíti legenda jellegét, hiszen nem kell kísérteties jelenés, hanem többé-kevésbé kiszámítható szereplő. A programírók egy mesterséges intelligencia segítségével ugyan modellezik a kísérteties viselkedést, a figura tekintete fehéren világít, de minden játékos tudja, hogy ő ebben a verzióban, bele van írva. (*Lásd 1. kép*)

Az világ új képe, amelyet a Minecraft játékosok megélhetnek, történetmesélés alapú. Ebben a világban, a történet a valóság teremtésének alapja, a közösségi képzeletben legendaként megjelent hős, az programozó fiatalok kreativitása eredményeként, a játék elemévé válik, de a játék világában való megjelenésével el is veszíti korábbi létének kísértetiesességét. Varázstalanodott. Nem legenda már, csupán alkatrész a módosított játékban.

## SZAKIRODALOM

Dean, Paul

2011 *Hauntings and Hoaxes: Gaming's Weirdest Ghost Stories*. Elérhetőség: <http://www.ign.com/articles/2011/10/31/hauntings-and-hoaxes-gamings-weirdest-ghost-stories> letöltve: 2017.02.16.)

Ohlendorf, Roman

2016 *Playing with the Legend: Ostension and Extra-Textual Production in Minecraft*. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 10. 27–44. Elérhetőség: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/23547/17271> (letöltve: 2017.02.16.)

Persson, Markus Alexej – Bergensten, Jens

2011 *Minecraft*. Elérhetőség: <https://minecraft.net/en-us>.

## LEGENDA LUI HEROBRINE: LA NOILE GRANIȚE ALE FOLCLORULUI

Legenda lui Herobrine s-a născut în ultimii ani printre jucătorii Minecraft, care este un joc pe calculator gen 'cutie de nisip'. Conform acestei legende există o entitate necunoscută care bântuie prin joc și intervine în moduri destrucitive în lumea virtuală, dar și în cea reală a jucătorului. Versiunea canonică a legendei face legătură între Herobrine și fratele mai mic al lui Notch (creatorul jocului) care, după cum se spune, ar fi decedat. O primă interpretare a narativei se impune ca o istorie cu fantome. În acest articol scurt autorul face o reinterpretare a legendei ca un rezumat concis pentru viziunea comunității de jucători Minecraft (gameri) asupra lumii și ca un exemplu care prevestește rolul naratiunilor folclorice pentru generațiile următoare.

## THE LEGEND OF HEROBRINE: ON THE NEW BORDERS OF FOLKLORE

The legend of Herobrine was born during the recent years among the youth playing Minecraft (a 'sandbox' computer game). According to this legend there is a haunting appearance which can unexpectedly disrupt the gameplay by ghost-like behaviour and destructive interventions in both the virtual and real life of the gamer. The canonical version of this legend connects Herobrine to the allegedly dead brother of the creator of the game, Notch. A first interpretation for the legend as a ghost-story is at hand. In this short article the author makes a suggestion to re-interpret the legend as a narrative summarising the worldview of the Minecraft gamer community, and ultimately forecasting the role of folklore-like narratives for the new generations.

## KÉP



1. Herobrine megjelenése (Minecraft mod-pack segítségével)