

Odrovics Szonja

Science fiction és/vagy fantasy? – az MMORPG-k kapcsán

MMORPG

Az MMORPG¹ a számítógépes játékok olyan műfaja, mely napjainkban az internet technológiai fejlődésének, rohamos terjedésének és műfaji sajátosságainak köszönhetően egyre népszerűbbé válik.

A játék mindig egy többé-kevésbé a mi világunkra hasonlító, egybe-függő területekből álló úgynevezett (virtuális) világban játszódik, amelyben egyszerre sok ezer ember – illetve az őket a játék világában megtestesítő sok ezer avatár² – lehet jelen, akik interneten keresztül léphetnek be, illetve kommunikálhatnak a világgal.

A „világ” kifejezés legtöbbször egy alaposan átgondolt, kiterjedt és részletes szabályrendszert takar, mely meghatározza, mi lehetséges és mi nem a világ elemei és a játékosokat reprezentáló karakterek számára, milyen technikai fejlettségi szinten áll az adott világot alkotó civilizáció, létezik-e mágia, milyen fajok vannak jelen stb. A világ ugyanakkor meghatározott, grafikusán megjelenített virtuális kiterjedéssel bír (városokkal és falvakkal, adott esetben óceánokkal és sivatagokkal), melyben a játékos karakterek a szabályrendszernek megfelelő viszonylagos szabadsággal mozoghatnak és interakcióba léphetnek a világ egyéb elemeivel, többek között egymással is. (Így például, ha a játékos avatárja adott esetben egy többé-kevésbé a mi világunknak megfelelő ember, képességei függvényében tudhat úszni, hegyet mászni, de repülni csak a technika vagy valamiféle mágia segítségével lesz képes.)

Egy világnak azonban mindig van történelme, ahogyan az időben létező világ szereplőinek (köztük a játékosoknak) is szükségszerűen története van, s ezt a történetképzést az MMORPG-k elődeikhez, az offline szerepjátékokhoz hasonlóan különböző fejlődésrendszerekkel is alátámasztják, amelyek a játékosok, illetve avatárjaik előrelépését tükrözik a játékban. Gyakori elemei az MMORPG-knek a különböző küldetések, küldetéssorozatok is, amelyek mind-mind egy kisebb történet részeseivé teszik a játékost a világ nagyobb szabású történetében.

¹ *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. A kifejezés jelentése körülbelül: tömeges számú játékos egyidejű részvételével játszott online (valós idejű) szerepjáték.

² Az „avatár” szó a hinduizmusból származik (szanszkritül: avatára), jelentése: halhatatlan lény inkarnációja. A videojátékokkal kapcsolatban a játékos virtuális világbeli megtestesülését értjük rajta, vagyis azt a grafikai elemet, amely vizuálisan megjeleníti a játékos utasításainak végrehajtását.

A fantasy egyedulalma

Első pillantásra úgy tűnhet, hogy az MMORPG-k különösképpen alkalmasak lehetnének arra, hogy felvirágoztassák a sci-fi műfaját. Ki ne vágyna rá, hogy beugorjon az űrhajójába és hiperűrgrásslal pillanatokon belül azon a bolygón teremjen, amelyekhez éppen kedve támad, miközben mindenütt mesterséges intelligencia vezérelte robotok lesik minden kívánságát? Főleg, ha tekintetbe vesszük, hogy annál, aki számítógépes játékra adja a fejét, jó eséllyel már eleve jelen van egyfajta technológiai progresszió iránti érdeklődés is.

Azt, hogy a gyakorlatban mégsem ez a helyzet, már az a tény is mutatja, hogy a rohamosan növekvő népszerűségű MMORPG-k (piaci szempontú) élvezőnyében szinte kizárólag a fanatasy műfaj képviselőit találhatjuk.³

De nem csak az élvezőnyben találkozhatunk a fantasy egyedulalmával: az MMORPG.com kiterjedt, a fejlesztés alatt álló és a már kiadott játékokat egyaránt magában foglaló listáján mindössze 57 darab sci-fi játékot találunk (néhány horror, sport, való élet vagy szuperhősös tematikájú játék mellett), míg a fantasy játékok száma a kétszázat is meghaladja.⁴ A közelmúltban kiadott, eredeti invención alapuló, sci-fi világban játszódó Tabula Rasa,⁵ melynek kifejlesztésében a sztárfejlesztő Richard Garriott is vezető szerepet vállalt, hamar bukásnak bizonyult, olyannyira, hogy a világot a kiadó 2009 februárjában le is kényszerült zárni. Ennek okai persze nem kizárólag a műfajra vezethetők vissza, hiszen pl. az Eve Online évek óta szerény, de tartós sikerrel képes működni, mégis, a sci-fi műfajú MMORPG-k aránya a lezárt játékok között talán jó mutatója lehet annak, milyen nehéz sikerre vinni egy játékot ebben a műfajban. Vélhetően ez az oka annak is, hogy a jelenleg leginkább várt sci-fi (vagy annak mondott) MMORPG-k kizárólag már létező, a szélesebb közönség körében sikeres, licenszelt világokban fognak játszódni: Star Wars: The Old Republic; Star Trek Online; Stargate Worlds. Ez a tendencia, bár megfigyelhető, mégsem bír olyan átütő erővel a fantasy játékok körében: például az idei év legnagyobb sikere Európában és Észak-Amerikában a koreai fejlesztésű Aion Online,⁶ mely eredeti mitológiára épít.

Hasonló arányok jellemzik az MMORPG-k közvetlen előzményeként számon tartott MUD-okat (*Multi-User Dungeon*, szövegalapú, többjátékos

³ <<http://www.joystiq.com/2006/06/01/wow-dominates-mmo-market-share/>> (2008-as adatok).

⁴ <<http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm>>

⁵ NCsoft, 2007.

⁶ NC Interactive, 2009. Elérhető: <<http://eu.aiononline.com/uk/>>

szerepjáték) is,⁷ de ugyanígy többségében fantasy tematikájú a többi jelentős előfutár, az asztali szerepjátékok, valamint az offline számítógépes szerepjátékok is (RPG).

Ekkora különbségek láttán felvetődik a kérdés, hogy a sci-fit és a fantasyt valóban célszerű-e azonos fajsúlyú, rivális műfajokként kezelni. Előfordulhat persze, hogy ez az óriási hangsúlyeltolódás levezethető pusztán az MMORPG-k műfaji sajátosságaiból, de ahhoz, hogy ezt a kérdést el tudjuk dönteni, nem csak az MMORPG-ket kell részletesebben megvizsgálunk, hanem azt is, mit is értünk fantasy és sci-fi alatt.

Definíciók

A definíciókeresés legfőbb motivációját mind a tudományos-fantasztikus, mind a fantasy művek esetében a zsáner helyének megtalálása jelenti az adott művészeti forma (irodalom, film... videojáték?) egészében, illetve ehhez kapcsolódóan maga a kérdés: önmagában az, hogy egy alkotást a sci-fi vagy a fantasy kategóriájába tartozónak tartunk, meghatározza-e, hogy bekerülhet-e az adott alkotás az ún. magas művészetek közé?

Azt gondolom, erre a kérdésre a legkézenfekvőbb választ S. Sárdi Margit adja *A tudományos-fantasztikus irodalomról* című írásában: „Nem tartjuk szerencsés dolognak a *tudományos fantasztikum* kifejezés megszületését, elkülönítését az irodalom egészétől. Ez olyasfajta tematikus fölosztása volna az irodalomnak, mintha bizony föl lehetne osztani az írásműveket szerelmes, történelmi és háborús regényekre. E kifejezésekkel elmondhatunk valamit egy mű témájáról, de az irodalmat magát így nem lehet fölosztani. A tudományos-fantasztikus irodalom számunkra az irodalom szerves része; amikor mi magunk is az irodalom többi részétől látszólag elkülönítve vizsgáljuk, valójában arra törekszünk, hogy elvégezve az irodalom szokásos vizsgálódásait a tudományos-fantasztikus irodalmat előbb-utóbb visszacsatoljuk az irodalom egészébe, s annak részeként kezelhessük.”⁸ Sem a sci-fi, sem a fantasy esetében nem beszélhetünk tehát különálló műfajokról, műfaji meghatározásról, csupán egy művészeti formákon átívelő tematikus meghatározottságról, amelynek természetesen hatása van a formai megvalósításra is, de ezek nem jelentenek minőségi, az értékítéletet eleve meghatározó kategóriákat.

Így tehát definíciónk szükségképpen tematikus lesz, jellege pedig ezen belül is – mind a sci-fi, mind a fantasy esetében – sajátosan alakul: a mű világának működésére, annak magyarázatára reflektál, azzal a kitétellel, hogy a mű nem csak felvonultat fantasztikus vagy tudományos-fantasztikus

⁷ <<http://mudstats.com/MainPage.aspx>>

⁸ S. Sárdi Margit: *A tudományos-fantasztikus irodalomról*. <<http://scifi.elte.hu/cikk.phtml?cim=miascifi2.html>>

elemeket, de a mű megértése e konzekvensen végigvitt világmagyarázat nélkül kudarcba fulladna, értelmezhetősége megszűnne.⁹

Ezen a talajon állva kézenfekvőnek tűnik a fantasy és a sci-fi szembenállásának tételezése, hiszen míg a fantasy esetében a világmagyarázat mindig mágiikus-mitologikus jellegű, addig a sci-fi esetében egészen másfajta, tudományos racionalitás alapozza meg a világ miénktől eltérő technológiájának hitelét. S. Sárdi Margit így fogalmaz: „De még mindig megmarad a megoldás *racionális* jellege: hogy nem varázspálcával, ráolvasással stb. szándékozott elérni célját, hanem valamilyen ésszerű (vagy akkor ésszerűnek látszó) módon. Úgy véljük, egyedül ez, a műben tetten érhető szemlélet racionalitása teszi a művet a tudományos-fantasztikus irodalom részévé, illetőleg ennek hiánya zárja ki belőle.”¹⁰ Majd végül így fogalmazza meg a definíciót: „A tudományos-fantasztikus irodalom az elbeszélő szépprózának az az ága, amely ma még nem létező vagy föl nem ismert problémákkal foglalkozik, s azokra racionális megoldást kínál, vagy fordítva, létező, fölismert problémákkal foglalkozik, s azokra nem létező, de racionális megoldást kínál.”¹¹

Szeretném azonban felhívni a figyelmet e meghatározottságok történeti jellegére, illetve arra, hogy a Sárdi által kiemelt racionalitás inkább egyfajta, tudományfogalom mai értelmezésének megfelelő tudományos racionalitást, mint egy általánosságban vett, képlékenyebb jelentésű racionalitás-fogalmat takar. A varázspálcá és a ráolvasás, ugyanúgy, mint ahogy a mitológiai lények jelenléte is, bizonyos korok és kultúrák számára jelentheti egyfajta racionális világmagyarázat részét: az *Odüsszeiát* például nem szokásunk fantasy irodalomként meghatározni. Éppen ezért célszerű lenne olyan meghatározást találnunk, mely figyelembe veszi a történeti változásokat is.

Mind a fantasy, mind a sci-fi esetében olyan világokról beszélünk, amelyek alapvetően eltérnek a mi valódi világunktól. Ugyanakkor a fantasy esetében a világmagyarázat mindig olyan elemeken nyugszik, amelyek a mű

⁹ „Általában nem tekintjük sci-finek az álomban játszódó műveket (kivéve, ha az álom minden fantasztikus eleme racionális magyarázatot kap, s az álom pusztán az elbeszélés keretétül szolgál), valamint az olyan elbeszéléseket sem, amelyekben a tudományos-fantasztikus elem (pl. magasabb színvonalú technikai környezet) nem képezi a történet elidegeníthetetlen részét, vagy csak a cselekmény előremozdításának eszköze. Ugyancsak nem tekintjük a tudományos-fantasztikus irodalom részének azokat a fantasztikus történeteket sem, amelyek a Földön vagy egy (a Földről származó) emberi telepések által réges-rég benépesített bolygón játszódnak, ám ez a tény a történet szempontjából semmiféle jelentőséggel nem bír.” Rinyu Zsolt: *Mi is az a science fiction?* Részlet a *Tudományos-fantasztikus irodalom Magyarországon 1989-től napjainkig (Kiadástörténeti áttekintés és könyvészet)* című szakdolgozatból (ELTE-BTK, 2002), kissé átdolgozva. <<http://scifi.elte.hu/cikk.phtml?cim=miascifi.html>>

¹⁰ S. Sárdi Margit: i. m.

¹¹ I. m.

szándéka szerint sem létezhetnének, irreálisak, míg a sci-fi olyan világokat teremt, amelyek a mű felfogásának megfelelően létezhetnének, létezhettek volna vagy létezhetnek a jövőben, csak éppen aktuálisan nem léteznek – kiegészítve azzal, hogy a fiatalabb sci-fi esetében ez a világmagyarázat mindig a fentebb már tárgyalt tudományos racionalizmus talaján áll.

Összegezve a következő két definíciót kapjuk:

A fantasy különböző művészeti formák alkotásainak olyan tematikus kategóriája, ahol a világmagyarázat a konkrét alkotás értelmezhetőségének feltételeként jelenik meg, s ahol ez a konzekvens, önmagán belül racionálisnak is nevezhető világmagyarázat a valódi világhoz képest irracionálisként értelmezhető.

A sci-fi különböző művészeti formák alkotásainak olyan tematikus kategóriája, ahol a világmagyarázat a konkrét alkotás értelmezhetőségének feltételeként jelenik meg, s ahol ez a világmagyarázat mindig olyan elemeken nyugszik, amelyek ugyan nem léteznek, de a tudományos-racionális világfelfogás szerint létezhetnének, létezhettek volna, vagy létezhetnek a jövőben.

Ahogy később látni fogjuk, jelen írás fő kérdésének szempontjából ennek két nagyon fontos hozadéka van számunkra. Először is, a fantasy egyrészt olyan elemeket helyez a középpontba, amelyek befogadására már a gyermekkori meséknek köszönhetően diszpozicionálva vagyunk, másrészt ezeknek a nagyon is ismerős eszközöknek a segítségével egy egészen másfajta, irreális világba enged betekintést vagy akár menekülési lehetőséget. Eközben a sci-fi esetében alig vagy egyáltalán nem szakadhatunk el attól az alapvető világtérképezési módtól, amellyel ma – többnyire – a saját reális világunkat is befogadjuk: nem létező, de nem irreális világba lépünk.

Mindennek az MMORPG-k esetében van egy igen komoly játéktéchnikai hozadéka is: egy fantasy világban a játékos nem csak azt fogadja el könnyebben, ha megtehet bizonyos dolgokat, amelyeket a valóságban nem (pl. varázslás), de azt is, ha bizonyos, a való világban racionálisnak tűnő cselekvéseket nem tehet meg. Ezzel szemben egy olyan világban, amelyet a játékos alapvetően a valódi világ mintájára értelmez, sokkal komolyabb indoklásra van szükség ahhoz, hogy elfogadja: nem tehet meg valamit, ami pedig számára logikusnak tűnne. Pl. egy fantasy világban bőven elég azt mondani, hogy egy varázsló mágikus falat épített a hegy köré, ha a fejlesztőknek az áll érdekében, hogy a játékosok lássák a hegyet, de ne tudják megmászni és átjutni a túloldalára, míg egy sci-fi világban egy ilyen jelenségre valamilyen, tudományos logikára alapozottnak tűnő magyarázattal kell szolgálni.

Másodszor pedig, míg a sci-fi esetében sokkal nagyobb az eredetiség szerepe, legalábbis ami a felhasználható tematikus elemek körét illeti, de alapvetően olyan közönséget céloz meg, akit a tudományos-technológiai fejlődés kérdései foglalkoztatnak, addig a fantasy esetében sokkal nagyobb a mindenki számára ismerős mitikus elemek és problémák tárháza. Ily módon a sci-fi eredendően kisebb közönséget és piacot céloz meg – azzal együtt persze, hogy esetében sem zárhatók ki az olyan, extrém népszerűsége szert tevő mitológiák, mint a Star Wars¹² vagy a Star Trek –, a fantasy pedig sokkal könnyebben találhatja meg az utat a szélesebb közönséghez.

Casual és hardcore

Ma a videojátékok piacán az ún. *casual* forradalmát¹³ éljük, s ez a tendencia kihat az MMORPG-kre is. A *casual* (alkalmi, rendszertelen) olyan játékos, aki vagy nem tud annyi időt rászánni, vagy nem olyan elkötelezett, mint a vele szembeállított *hardcore* (megrögzött, keményvonalas) játékos. A *casual* sok esetben nem is határozza meg játékosként magát, sőt olyan is akad közöttük, akiben nem is realizálódik, hogy valójában játszik (ilyesmi főleg azok esetében fordul elő, akik passziánszt, facebook-os játékokat vagy egyéb hasonló, eleve *casual* játékokat használnak a rövidebb szabadidő kitöltésére).

Míg a videojátékok hosszú éveikig csak az egyébként is technológiai érdeklődésű, munkájukhoz vagy szenvedélyből egyébként is számítógépet használó embereknek nyújtottak elfoglaltságot, addig ma már a számítógéphasználók javarésze a számítógépet a munka és a kikapcsolódás eszközeként tekinti, gyakran mindennemű technológiai érdeklődés nélkül. A *casual* játékosok javarésze közülük kerül ki, s kézenfekvő, hogy ezt a játékosréteget sokkal könnyebb fantasy és életszimulációs tematikával rabul ejteni. A fantasy nem csak a fentebb már említett okokból, de a más területeken látható rohamos térhódításának köszönhetően is (lásd *Harry Potter*-, *A gyűrűk ura* láz felélése) otthonosabb terepként, eszközként szolgál arra, hogy bevezesse a játékok félig-meddig idegen világába azokat, akik önmagukat nem játékosként tartják számon, s a társadalom prekoncepcióinak köszönhetően esetleg még idegenkednek is a játékok világtól.

Míndehhez hozzájárul egy, az MMORPG-kben sajátosan megfigyelhető tendencia: nehéz lenne megmondani, hogy szándékosan vagy szándé-

¹² Tegyük hozzá, hogy a Star Wars sci-fi jellegét gyakran és okkal kérdőjelezzük meg: erős a gyanúnk, hogy a Star Wars sokkal inkább nevezhető űrhajós mesének vagy fantasy-nek, mint valódi science fiction-nek.

¹³ Jesper Juul: *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Player*. MIT Press, 2009.

kolatlanul-e – vagy hogy melyik volt előbb, a tyúk vagy a tojás –, de mintha a szűkebb közönségre szabott sci-fi tematika társulna egy szűkebb, *bardcore* közönségre szabott játékmechanikával, illetve egy, a döntéshozásban kockázatvállalóbb, kísérletezőbb attitűddel a játékfejlesztők részéről:

Az MMORPG erősen piacorientált műfaj, egy komolyabb cím kifejlesztése több száz ember több éves együttműködését igényli, s mindez rengeteg pénzbe kerül. Éppen ezért elenyésző azoknak az MMORPG-knek a száma, amelyeket eredendően nem üzleti céllal adtak ki. Többek között ezért léteznek az iparban olyan sztenderdek, amelyek bizonyos mértékig az eladhatóság zálogát jelentik az igen nagy kockázatot vállaló kiadók számára. Maga a fantasy mint tematika egyébként éppen az egyik legfontosabb ilyen sztenderd, s ez a státusza talán éppen a már említett, más területeken aratott sikereinek köszönhető. Elsősorban a filmgyártásról van szó, ahol a technológia csak nemrég érett meg arra, hogy hitelesen tudja megjeleníteni a mitológiai lényeket és a varázslatokat, s az utóbbi években mintha behozni igyekezne hosszú évek lemaradását, meglehetősen gyakorisággal ontva magából az ilyen témájú filmeket – sikere pedig a játékipar számára is a siker zálogává vált.

Egy másik, nem tematikus, hanem játékmechanikai sztenderd a játékosok fejlődésére vonatkozik: a legtöbb fanatasy szerepjáték ún. *class*-alapú (kb. „foglalkozás-alapú”) fejlődésrendszert használ, melyben a játékos a játék kezdetén választ magának egy szakmát, s később, ahogy egyre több tapasztalati pontra tesz szert, ennek a szakmának az előírt rendje szerint tehet szert újabb és újabb képességekre, tudáselemekre. Ennek a rendszernek előnye egyrészt a játékfejlesztő számára a könnyebb tesztelhetőség, másrészt a játékos számára is minimálisra csökkenti a kockázatosabb döntések kényszerét. A másik sztenderd, az ún. *skill*-alapú, azaz képesség-alapú rendszer kevésbé népszerű és egyben kevésbé sikeres is. Ebben az esetben a játékos nem kötelezi el magát jó előre egy bizonyos szakma mellett, hanem kedvére válogathat a különböző képességek között. Bár a képességek a legtöbb esetben fa-struktúrában (az egyes képességek előzetesen elsajátított más képességekhez mint feltételekhez kötődnek) érhetők el a játékosok számára, a választási lehetőségek köre sokkal kiterjedtebb, mint a foglalkozás-alapú rendszer esetében, s a játékosok reprezentálására szolgáló avatárok nagyfokú különbözőséget mutatnak, csakúgy, ahogy az egyes rendszerek is. Ez a sztenderd nem csak a játékost kényszeríti bizonyos, olykor nagy kockázatú döntések meghozására (hiszen ha nem elég hatékonyan építi egymásra megszerzett tudása elemeit, sok-sok óra játékkal töltött idő vesztet kárba), de a játékmechanika kidolgozását és tesztelését is drasztikusan megnehezíti. Mondanom sem kell, sci-fi játékok esetében ezzel a rendszerrel találkozunk a leggyakrabban. Az ilyen rendszerekben rejlő nehézségekre jól rávilágít a

Star Wars: Galaxies nevű MMORPG példája.¹⁴ Ez a játék eredetileg *skill*-alapú játékként indult, de mint ilyen, egy idő után kudarcba fulladt, kiegyensúlyozatlanná vált, és rohamosan kezdte elveszíteni vonzerejét játékosbázisa számára. A fejlesztők a játék fenntartása érdekében egy idő után arra kényszerültek, hogy a fejlődési rendszert teljes mértékben foglalkozás-alapúvá alakítsák át.

Persze nem csak a fejlődési rendszerben találkozhatunk a sci-fi tematikájú játékokra általában jellemző nagyobb kockázatvállaló- és kísérletező kedvvel: ebből a szempontból érdemes újra megemlítenünk a *Tabula Rasát*, mely leginkább abban mutatkozott eredetinek, hogy harcrendszerében megpróbálta meghonosítani a valós idejű harcnak az MMORPG-kre egyébként kevésbé jellemző elemeit, valamint a küldetések is dinamikusabbak voltak, esetenként több választási lehetőséggel, és a felvehető küldetések elérhetősége is reflektált a világ aktuális állapotára. Másik példaként a még kiadás előtt álló, hazai fejlesztésű *Perpetuumot* szeretném itt kiemelni, melynek legfőbb újítása a folyamatosan, dinamikusan változó környezet, de a fejlesztő Avatar Creations felvállalta a teljes mértékben a játékosokra bízott, önirányító gazdaság bevezetésének kockázatát is.

Míndezzel arra szerettem volna rávilágítani, hogy a sci-fi és a fantasy tematika abban a korban, amikor a nagy költségvetésű játékok szükségképpen a szélesebb *casual* piacot célozzák meg, nem indul egyenlő eséllyel a versenyben, sőt meg merném kockáztatni, hogy helyzetük semmilyen szempontból nem összemérhető: a „*niche*” tematika – eleve kisebb, más jellegű célközönséget megcélozva – gyakran társul a kísérletezőbb jellegű játékmechanikákkal, s az esetek legnagyobb százalékában kisebb költségvetést is von maga után, ami természetesen olcsóbb technológiai megoldásokat, illetve kísérletezést eredményez a technológiai fronton is. Ezek természetesen nem kőbe vésett szabályok, kivételek léteznek, de az általános tapasztalat ebben az esetben is azt mutatja, hogy a tematika és a formai megvalósítás elkerülhetlenül kihat egymásra.

A *casual* forradalma tehát, mely az utóbbi években egyre erősebben fejti ki hatását a teljes játékvilág tekintetében, egyre inkább megnyitja az MMORPG-k kapuit a szélesebb közönség számára, ez azonban visszahat a műfajra magára is: az olyan változások mellett, mint az egyszerűbb kezelhetőség, a kifinomultabb szociális eszközök, a könnyebb játszhatóság kevesebb játékos tapasztalattal stb., a tematika is eltolódik olyan irányokba, amelyekre a szélesebb közönség alapvetően fogékonyabb. A fantasy – mint láttuk – nem csak mostani, részben a filmes technológia fejlődésének köszönhető térhódítása következtében alkalmasabb téma a sci-finél, hanem

¹⁴ Sony Online Entertainment, 2003. Elérhető: <<http://starwarsgalaxies.station.sony.com/players/index.vm>>

talán alapvető jellegzetességei miatt is. Vajon általánosítható ez a tapasztalat minden olyan műfajra és műnemre, ahol a sci-fi és a fantasy felüti a fejét? Akár igen, akár nem, ha mindenhol hasonlóképpen vizsgáljuk meg a népszerűség és a tematikai meghatározottságok összefüggéseit, mindenképp többet tudhatunk meg a sci-firől és a fantasy-ről is.