

A kínai kollaboratív krimijáték kezdetei

The Conception of Chinese Collaborative Crime Gaming

HARTYÁNDI MÁTYÁS

PhD hallgató, Budapesti Corvinus Egyetem Gazdálkodástani Doktori iskola,

hartyandim@gmail.com

Absztrakt

A turizmus és szórakoztatóipar jelentős részét katasztrófaként sújtotta a világjárvány, míg bizonyos új szegmensek váratlan előretörést értek el a Covid özönvizét követő posztapokaliptikus térben. A “gyilkosos forgatókönyvezés” (剧本杀 *jubensha*) öt éve jött létre és történelmi együttállásokat meglovagló marketingjével sikeresen meghódította Kína nagyvárosait. A jelenség annyira friss, hogy lényegében publikálatlan a nemzetközi tudományos közösségben. Emiatt ez az angol nyelvű híradásokból kiinduló, kínai forrásokot is felhasználó elbeszélő sajtóirodalmi áttekintés is áttörésnek tekinthető a témátárgyalásában – amelyhez az élő szerepjáték (*larp*) szakirodalmát használtam értelmezési keretnek. Lényegében a külföldről Kínába beáramló szabadulósobák, improvizációs színházak és deduktív nyomozós társasjátékok legvonzóbb vonásainak a keleti-ázsiai ifjúsági kultúra meghatározó elemeivel történő vegyítéséről van szó. A zömében 4-7 fő fiatal felnőtt által, profi jelmezekben és történelmi díszletek közt szerepjátszott improvizatív történetben egy rejtélyt, jellemzően gyilkosságot kell megoldaniuk a résztvevőknek 3-6 óra leforgása alatt. A *jubensha* szolgáltatásokat nyújtó kínai stúdiók száma 2020 novemberében meghaladta a harmincezret, érzékelhető hatást gyakorolva a belföldi idegenforgalomra. A szektor az előrejelzések szerint 2021 végére 17 milliárd RMB (760 milliárd HUF) értékű piaci részesedést is elérhet. A jelenség kvalitatív interjúkkal történő feltérképezése még csak most indul. A konferenciaelőadás a téma rendhagyó, egyben játék-hű tálalásával is kísérletezik.

Kulcsszavak: Kína, élő szerepjáték (larp), gyilkosos társasjáték, szabadulósoba, transzformációs turizmus

Abstract

The Covid pandemic severely hit a significant portion of the tourism and entertainment industry. At the same time, certain new segments made an unexpected breakthrough in the post-apocalyptic space. “Murder script” (剧本杀 *jubensha*) came into being five years ago and has successfully conquered China’s big cities with a marketing that successfully capitalized on the alignment of (un)fortunate events. The phenomenon is so fresh that it is essentially unpublished in the international scientific community. For this reason, this narrative press literature review, based on English-language news and Chinese sources, can be considered a breakthrough in the discussion of the subject – for which the literature on live-action role-playing (*larp*) was used as an interpretive framework. In essence, *jubensha* blends the most attractive features of escape rooms, improvisational theaters, and deductive detective board games with defining East Asian youth culture elements. In these improvisational stories role-played usually by 4-7 young adults in professional costumes and historical sets, participants have to solve a mystery, typically a murder, in 3-6 hours. The number of Chinese studios providing *jubensha* services exceeded thirty thousand in November 2020, significantly impacting domestic tourism. The sector is projected to reach a market share of 17 billion RMB (760 billion HUF) by the end of 2021. Mapping the phenomenon with qualitative interviews is only just beginning. This conference presentation also experiments with an unusual and playful presentation of the topic.

Keywords: China, escape room, live-action role-playing (larp), murder mystery game, transformational tourism