

## Csoda a szerepjátékos asztalnál



Gondoltam megosztok néhány gondolatot arról, hogy (szerintem) miért is ülünk egy asztalhoz játszani. Persze ez nagyon egyértelmű és mondhatnád, hogy azért hogy játszunk. Alapvetően ez a kijelentés pedig meg is állja a helyét. De az utóbbi években, hogy aktív olvasója vagyok (és néhol hozzászólója is) néhány Facebookon található szerepjátékos csoportnak, valamint több blogot vagy vlogot is nézegetek néhanapján, az az érzésem támadt, hogy elfelejtünk valamit. Luciussal sok esetben kitárgyaltuk már ezt a témát, és ezért jutott eszembe, mi lenne ha vitaindítás vagy simán elmélkedés gyanánt megosztanám az elképzeléseimet és nézeteimet.

### Miért ülünk le játszani?

Ugye ez lenne az alapkérdés, amire fentebb meg is válaszoltam, hogy játszani. Igen de mindenkinek meg van az a benső indíttatása, hogy mi az oka annak, hogy pont abba a társaságba, pont azt a játékot és pont azt a karaktert játssza. Közösen ülünk le játszani és mindenki saját célja, hogy jól szórakozzon, ami minden egyes játékosnak más és mást jelent. Van aki szeretne megoldani egy rejtvényt, van aki szeretne epikus csatákat látni, van aki olyan vágyait vagy elképzeléseit szeretné kiélni illetve kipróbálni amit a valóságban nem igazán mer, és van aki csak simán kikapcsolódní és teljesen mindegy neki mi történik az asztalnál. A felsoroltakon felül még kismillió oka lehet, amiért valaki leül az asztalhoz.

Ami fontos, hogy a szerepjáték egy alfajtája, egy speciális verziója a társasjátékoknak és mint ilyen több ember kell ahhoz, hogy igazán élvezetes legyen. Mitől is lesz élvezetes? Attól az egyszerű ténytől, hogy mindenkinek teljesül az elképzelése amiért ő az asztalhoz ült. Hiszen gondoljunk bele, hogy rászántunk az életünkben több órát csak aznap, de bátran mondhatom, hogy nem vagyok egyedül azzal a ténnyel, hogy ha a játékban töltött óráimat összeszámolnám, akkor már lassan abban az életemben is középiskolába járhatnék! De poént félre téve, sokan rengeteg időt áldozunk a hobbinkra, és mint minden hobbiból, ebből is a szórakozást szeretnénk – csúnya szavakkal élve – kivenni.

### Miért társasjáték?

Ide nagyszerűen be lehetne illeszteni néhány wikipédiáról kiemelt fogalmat, de most meg kell mindenkinek elégednie az én véleményemmel. Mi emberek (valamint elfek, törpék és egyéb fajúak) alapvetően társas berendezkedésűek vagyunk. De nem csak, mint szociális értelemben, hanem mentálisan is. Nem tesz jót senkinek, ha elszigetelődik másoktól, és jobban is érezzük magunkat, ha nem egyedül csinálunk, úgy nagyjából és egészében bármit. Nem véletlen, majd minden emberi tevékenység társas jellegű és ez



igaz a játékokra is. A legnépszerűbb játékokat sem egyedül játsszák, legalább egy ellenfélre szükség van, hogy igazán élvezetes legyen. A szerepjáték pedig már csak azzal is kilóg minden más közül, hogy itt nincs ellenfél, hiszen a sem a játékosok sem a mesélő nem ellenfél, sőt mindenki partner abban, hogy elérjük a közös célt. Ez teszi igazán különlegessé ezt a szórakozási formát.

## **Ki a felelős azért, hogy mindenki jól érezze magát?**

A válasz ismét pofon egyszerű: mindenki! Mivel ahogy jól megállapítottuk ez egy társasjáték ahol felelősek vagyunk egymásért, ezért természetesen egymás szórakozásáért is. Nem csak arra kell odafigyelnie minden játékosnak (és nem csak a mesélőnek), hogy ő saját maga jól érezze magát, hanem a másik (helyettesíts be egy tetszőleges számot) ember is. Ugyanis ha nem figyelünk arra, hogy a többiek célja is teljesüljön az asztal körül akkor könnyen csapat nélkül találhatjuk magunkat, vagy éppen egy ember úgy fogja gondolni, hogy neki a továbbiakban nem éri meg az idejét arra áldozni, hogy még csak jól se érezze magát. Sokakban él a tévhit, hogy a mesélő feladata, hogy gondoskodik mindenki szórakozásáról. Ez nagyon nem igaz. A mesélő is egy játékos aki azért ül le az asztalhoz, hogy kikapcsolódjon, hogy jól érezze magát, csupán a játék egy másik aspektusa jut neki osztályrészül (az éppen mindegy, hogy önként vagy kényszerűségből). Tény és való, hogy a mesélőre nagyobb súllyal nehezedik ez a feladat, de ez nem változtat a tényen, hogy miért ült az asztalhoz.

## **Mi is a probléma amire az elején utaltam?**

Ha itt tartasz akkor már bizonyára rájöttél. Sokan elfelejtik a fenti pontokat. Sokan annyira el vannak foglalva azzal, hogy az ő játékok teljesüljön, az ő igazuk teljesüljön, hogy elfelejtik azt, hogy nem egyedül ülnek az asztalnál. Rengeteg módját láttam illetve olvastam ennek a jelenségnek. Mikor az egyik játékos karaktere minden szituációban jobb a többinél, mikor annyit kell foglalkoznia a mesélőnek a játékosokkal, hogy másra nem is jut idő, mikor megkérdőjelezi a mesélő döntését vagy történetét, csak azért mert a szabálykönyvben valami egy kicsit másképp volt, mikor a mesélő egyoldalúan elveszi a

játékos élményét. Sorolhatnám mik azok, de ami fontos az pedig az az üzenet amit az írással át szerettem volna adni: **Együtt játszunk, egymással, felelősek vagyunk egymásért, figyeljünk oda egymásra, hogy mindenki jól érezze magát!** Ha ezt sikerül megfogadni, akkor mi magunk is sokkal jobban fogunk szórakozni!

Természetesen nem azt jelenti, hogy én magam is mindig oda tudok figyelni ezekre a dolgokra, hiszen én is ember vagyok és ez mindenkivel így van. A fontos, hogy törekedjünk arra, hogy kicsit szemmel tartssuk játékosaink igényeit is, és ha azt látjuk, hogy ők erre nem figyelnek, nyugodtan tegyük ezt szóvá. Gondoljunk csak bele ez egy játék, ami az egymás közötti kommunikációra épül, akkor miért is nem kommunikálunk egymással? Idő van, lehetőség van, értelmes emberek vagyunk, beszéljük meg az ilyen problémákat, hiszen ahogy az elején is írtam játszani ültünk le!

## **Mi a mesélő feladata?**

Végül szeretnék még a mesélő kérdéskörével is foglalkozni, mert a mesélőre mindig egy kicsit nagyobb súly nehezedik ebből a szempontból is. A mesélő tartsa szemmel a játékosok igényeit, de fontos, hogy ő legyen a döntőbíró is. Feladata, hogy ezek a célok egy irányba mutassanak, megférjenek egymás mellett, különben ellentétet és feszültséget fog szülni a játékosok között. Nincs két összeférhetetlen cél, ha mindenki hajlandó kicsit kompromisszumra a másik javára, hogy ne kelljen egyik játékosnak sem a végletekig alkalmazkodnia a többiekhez, vagy a többi játékosnak egyetlen játékoshoz. Ez részben a mesélő feladata is, hogy alternatívát, megoldásokat nyújtson a játékosok számára a megoldás felé.

A mesélőnek feladata egy történetet prezentálni a társaság elé, és ez ha tetszik ha nem egy fajta művészi munka is. Hiszen meg kell írni egy történetet, bele kell illeszteni a játékosokat és ugyanannyira résztvevője a mesélő, mint maguk a játékosok. Ő is szerves része a társaságnak, ő is szerves része a játéknak és a történetnek is. De neki kell

kezében tartania a cselekményt, hogy végül elérjen egy olyan végkifejeletet, amit ő megálmodott. Legyen ez a végkifejelet egy szörnyel való küzdelem, egy morális döntés meghozatala vagy egy érzés átadása. Minden kalandnak van egy ilyen célja, amiben partnernek kell lenni a mesélőnek a játékosokkal, hiszen meg kell tanulni kicsit úgy alakítani a történetet, hogy a játékosok érdekei, céljai ne sérüljenek. De fontos, hogy a játékosoknak is partnernek kell lenni a mesélővel, hogy nem azért csinál dolgokat, hogy már pedig velük kitoljon, hogy elvegye az élményüket, csupán szeretne nekik egy másik fajta élményt is átnyújtani. Ilyenkor szokott előfordulni, hogy néhány dolog nem teljesen úgy történik, ahogy a könyvben le van írva a szabályoknál, vagy nem az ellenfél kvázi dobás nélkül leüti a játékost, ezeknek dramaturgiai céljai vannak, ami szerves része a műalkotásnak, amit kalandnak nevezünk. Meg kell tanulni ezeken átlépni, elfogadni és talán szeretni is. Persze itt is igaz, hogy nem szabad átesni a ló túlsó oldalára, mert akkor tényleg sérül a játékos élménye is. Itt is érvényes az, hogy mindenki enged egy kicsit és akkor mindenkinek jó lesz. Ha mindenki befeszül a saját a valóságába, elképzeléseibe akkor végül egy nagyon feszült hangulat fog kialakulni, amit senki sem fog élvezni, az pedig kinek jó!?

Ahogy a bevezetőmben is írtam, sokszor találkozom ezzel a jelenséggel, hogy mindenki annyira el van foglalva saját magával és a saját játékával, hogy elfelejtik, hogy egy társasjátékot játszanak. Elfelejtnek odafigyelni a játékos társaikra

és ennek a vége feszültség, akár két ember között, de akár ez kihathat egy egész társaságra is.

Ezekre a dolgokra pedig hatványozottan kell odafigyelni egy rendezvényen ahol sok esetben idegen a mesélő, néha még a játékos társak is teljesen idegenek, hogy ne ragadjunk le a saját kis világunkban, hanem legyünk nyitottak mások elképzeléseire. Legyünk partnerek mások játékában, és akkor ezt elvárhatjuk visszafelé is, aminek a végső eredménye, hogy végül mindenki elégedett lesz, és ahogy mondani szoktam elérni a foglalkozás a célját!

Érdekelne ezzel kapcsolatban is a véleménye mindenkinek így a kommentekben nyugodtan adjatok ennek hangot illetve, akkor is, ha nem értetek egyet velem ezekben a kérdésekben.

2018.03.04.

Szerző: Shalafi Del Necro

Forrás: Kronikak.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely