

## A szerepjáték igazi arca



A szerepjáték karrierje: a siker titka

Tangózene, gépkocsi, mikrosütő – és szerepjáték. Mi a közös bennük?

Generációk nézték gyanakodva mindegyiket... aztán megértették, sokan megszerették és elfogadták valamennyit.

Robert Kuhn híres tudományos forradalom – elmélete a szerepjátékra is igaz. A szerepjáték paradigmája is csak úgy vált elfogadottá a Lajtán innen és túl, hogy a játékot értő és játszó fiatal közönség első nemzedéke felnőtt és döntéshozó szerephez jutott.

Ez a nemzedék pedig már nem hisz az ördögöt falra festő gyanakvóknak. Ők már tapasztalatból tudják, hogy mi a szerepjáték.

No de mi is a szerepjáték?

Több mint harminc éve, hogy a pszichológus végzettségű Gary Gygax és Dave Arneson megalkotta minden játékok leghíresebbét, amely azóta több száz válfajával hódította meg a művelt világot.

Művelt világot? Nem túlzás ez kicsit?

Már az első, egyszerűbb rendszereket is az USA egyetemeken és főiskoláin játszották. A szerepjáték (Role-Playing Game, rövidítve rpg.) azóta csak az informatikához hasonlítható módon fejlődött: ma már játékkiszolgálók foglalkoznak az ókori Róma, Galícia és Egyiptom (Bronze Age), avagy a távoli jövő (Star Trek, vagy Star Wars univerzum) képzeletbeli, mégis szigorú szabályok által kormány-

zott világaival. Az eredeti, ősz – játék, az AD&D alapkönyveit azóta a Föld szinte minden ismertebb nyelvére lefordították.

Hazánkban a nyolcvanas évek második felében jelent meg a legismertebb, középkori jellegű fantáziavilágot feldolgozó AD&D – rendszer. Az angol nyelvű alapkönyvek a nyelv legalább középfokú ismeretét követelték meg, ezért a játék Magyarországon is először egyetemeken, főiskolákon hódított (a szerepjáték az USA-ban is elsősorban az ún. értelmiségi réteg szórakozása maradt), majd teret nyert a középiskolákban, és általános iskolákban is.

A kilencvenes években egy magyar fejlesztésű rendszer, a M.A.G.U.S. (amely a Miracle Adeptia Guns Urrus Sorate, avagy a Kalandozók Krónikái kifejezés rövidítése) vált hazánkban a legnépszerűbbé. A siker meghatározó eleme, hogy a M.A.G.U.S. alapját a fantasy műfaj legjobbjainak önálló regényei adják. Az írók között akad olyan, akinek irodalmi munkássága szakdolgozatok, PhD értekezések alapját képezi.

Az igényes művek, a csiszolt írástechnika iránti szükséglet hozta létre a Scriptorium alkotói műhelyeket is, melyek érdeklődési köre nem korlátozódik csupán a sci – fi, vagy fantasy irodalomra. Ugyanerről a közös töről fakad a M.A.G.U.S –



történeteken alapuló kártyajáték, vagy éppen az első, M.A.G.U.S világa ihlette zenei alkotások is.

A szerepjátékkal és a hozzá kapcsolódó irodalommal foglalkozó ismertebb internetes hazai portálok a leglátogatottabbak közé tartoznak a fiatalok körében. Az évente megrendezett rpg.hu találkozó látogatók ezreit vonzza, veterán játékosokat és érdeklődőket egyaránt. Míg szomorú statisztika, hogy a számítógépes játékok korában az elmét köszörülő egyéb társas szórakozási formák (bridzs, sakk, tarokk) a fennmaradásért küzdenek, a szerepjáték többszörösen megújulva, töretlenül őrzi népszerűségét.

Mi lehet a siker titka?

## 1. Készségfejlesztés

A szerepjátékban a kihívásokat az előre felkészülő mesélő, a sors elmaradhatatlan véletleneit pedig a kockák biztosítják.

A bevásárlószatyrok és parlamenti interpellációk valóságától eltávolodó szerepjáték nem csak a képzelőerő és kreativitás próbatétele, de a felkészülés, ráhangolódás során nem kevés olvasást is igényel. A szerepjátékosok közül kerül ki a rendszeresen és sokat olvasó fiatalok zöme. Maga a játék kreativitást, határozott fellépést, tartós koncentrációt és jó kombinációs képességet követel meg művelőitől. Ráadásul csapatmunkát, mindenképpen felett.

Van – e még egy szórakozási forma, amely jobban felkészít az életre?

## 2. Sokoldalúság

A játék korlátlan lehetőségeket kínál térben és időben egyaránt: a mesélő (játékvezető) fantáziája és a dobókockák véletlene szimbolizálja a sorsot egy normann támadásra készülő keltibériai cölöpfaluban csakúgy, mint egy képzeletbeli ország varázslótanácsában, vagy akár San Francisco lőporfüstös utcáin.

Mások cselekedeteinek passzív bámulása helyett (legyen az hollywoodi akciófilm vagy tévés sportközvetítés) a szerepjáték önálló gondolkodást és döntéshozatalt igényel, a lehető legváratlanabb helyzetekben, ahol a főszereplő maga a játékos.

## 3. Ismeretszerzés és kvázirealitás

A játék – nevével ellentétben – általában a lehető legnagyobb valószerűségekre törekszik. A földalatti kalandok világával foglalkozó szerepjáték – háttérodalom például valódi barlangászok leírásaiból merít, csak úgy mellékesen megismertette a játékosokat a cseppkőképződés folyamatával vagy a földalatti vizek titokzatos világával (Dungeons & Dragons Survival Guide). A törpe bányák leírásai az ásványtanba, az erdei gyógyítók a botanika birodalmába (Druid's Handbook) csalogatják az érdeklődő olvasót. Még a vadnyugati helyszínek forgópisztoly – párbajai is ballisztikai szakértők és egészségügyi szakemberek munkáin alapulnak (Boot Hill).

A játékosok és a mesélő (játékvezető) előbb – utóbb azon veszik észre magukat, hogy szabadidejükben mind több történelmi, mitológiai vagy technikai forrásmunkát böngésznek, hogy jobban megismerjék a közös múlt vagy egy lehetséges jövő kvázirealitását. A játékban dobókocka véletlene az egyetlen bizonytalansági tényező – minden egyéb annyira valóságos, amennyire csak lehet.

## 4. Kommunikáció és csapatmunka

A szerepjáték mindenki számára más örömforrást jelent, ahol a legkülönfélébb korú hozzáállású játékosok nagyszerűen kiegészítik egymást. Ma már nem ritka, hogy egy – egy veterán szerepjátékos évtizedek múltán saját, iskoláskorú gyerekeinek mesél. Általában három játékosípust szoktak meghatározni.

A kalandozók (Adventurers) általában a csillogó szemű, lelkes fiatal játékosok, kevés tapasztalattal, de annál nagyobb lelkesedéssel. Számukra a hősi csaták, egy képzeletbeli világ emberpróbáló feladatai jelentik a játék netovábbját.

A legtöbben így kezdtük, nemde?

A szerepjátékosok (Role – Players) többnyire idősebbek. A játék tizen – huszoneves művészei percekig alkudoznak szemforgatva egy képzeletbeli arab bazárban, máskor konok közönnyel hallgatnak a Maffiafőnök fogságában. Szamurájhoz méltó hidegvérrel, veretes haikuval fogadják a tetőn

bezuhanó nindzsát, avagy petrarcai szonettel udvarolnak az Északföldi Király legkisebb leányának. Játékukban nemcsak ők maguk találnak gyönyörűséget: örömet szereznek társaiknak és a kalandot vezető játékmesternek egyaránt. Az utolsó kézelőgombig tudatában vannak a környező képzeletvilágnak és profi színészekhez mérhető hitelességgel teremtik meg a játék valóságát.

A problémamegoldók (Problem – solvers) általában a legidősebb korosztály. Ők már megvívták és naponta megvívják a maguk harcait a való életben: találhatunk köztük feketeöves harcművészt, mérnök – igazgatót csakúgy mint erdészt, nagyvállalatok rendszergazdáját vagy éppen szakorvost. Aki megismerte a játék örömét, felnőtt fejjel is ki tud kapcsolódni, míg társaival kibogozza egy – egy páratlanul bonyolult rejtély szálait. A közös szórakozás szempontjából szempontjából persze másodlagos, hogy a történet helyszíne egy föld körül keringő űrállomás, Arthur király udvara, vagy éppen a Titanic fedélzete... egyedül a történet kohéziója számít.

A szerepjáték lehetőségei kimeríthetetlenek – kortól és érdeklődési körtől függetlenül.

## 5. Kikapcsolódás

A szerepjátékos tudomásul veszi, hogy a játék csak átmeneti kikapcsolódást nyújt egy hazug és szennyezett világban. Ahelyett, hogy a kocsmafüstbe, brazil

szappanoperák, vagy géppuskázó akciófilmek álvalóságába temetkezne, ő egyszerűen felkerekedik, hogy játsszon egyet a barátaival. Nem menekül – kikapcsolódik.

Az átlagos szerepjátékos legalább annyira két lábon áll ebben a világban, mint bárki más. Ahelyett, hogy Izaura kiszabadítására gyűjtene, vagy milliókat sms-ezne valami ostoba valóságshow szereplőjének ki- vagy beszavazásáért, a szerepjátékos egyszerűen bedobálja a könyveket és a kockákat a sporttáskába és elmegy szórakozni szombat este.

A maga módján.

Hazafelé tartva pedig sosem a szerepjátékos repül ki részegen, technozenétől süketen a városszéli kanyarban. Hiszen nem ő nyeli az ecstasyt vagy nyalja a bélyeget a drogdiszkóban. A szerepjátékosnak szombat esténként más programja van.

2003.03.27.

Szerző: Celsior

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

(A fenti cikket a II. RPG.HU találkozó után minden résztvevő újságírónak és az érdeklődőknek is elküldtük sajtóanyagként.)\*

*\*Az eredeti cikk mögött. (A szerk)*