

A szerepjátékról



És íme, alátámasztásul mondandómnak: Az OCRT írása, Ottó fordításában:

Chaos Ultra XI. Tévhitek a szerepjátékokról (és az igazság)

DUNGEONS AND DRAGONS (TM) ÉS EGYÉB FANTASY SZEREJÁTÉKOK

Mi a Dungeons & Dragons és a hasonló játékok?

A D&D egy fantasy szerepjáték, melyet Dave Arneson és Gary Gygax, a Tactical Studies Rules Association (kb. Taktikai Tanulmányokat Szabályozó Egyesület) szervezői alapítottak 1973-ban. Ez előrelépés volt a korábbi harci játékokhoz ill. katonai szimulációkhoz képest. A játékot először 1974-ben dobták piacra. Nagy népszerűsége tett szert a tizenévesek és fiatal felnőttek körében, különösen miután a Random House 1979-ben terjeszteni kezdte a játékot. Azóta több tucatnyi társaság publikált több száz hasonló játékot számos cím alatt, pl. DragonQuest(TM), RuneQuest(TM), Tunnels and Trolls(TM) és Villains and Vigilantes(TM). Ezek a játékok több műfajra oszlanak:

- fantasy játékok (pl. Dungeons and Dragons);
- horrorjátékok (pl. Call of Cthulhu);
- sci-fi játékok (pl. Traveller);
- cyberpunk (pl. Cyberpunk 2020);

- játékkönyvek (pl. Champions);
- történelmi játékok (pl. Ars Magica);
- általános játékok (pl. GURPS). Ez utóbbiak lehetővé teszik néhány);
- játékszabály megtanulásával azok;
- alkalmazását bármely játéktípusra.

(megjegyzés: a felsorolt játékok mind védettek)

Ezeket a játékokat két vagy több emberből álló csoport játszhatja, jellemzően 4-7. Egyikük a Játékmester (Game Master, GM), aki meghatározza a képzeletbeli környezetet, ahol a játékot játsszák. Néha hívják Kalandmesternek (Dungeon Master), Mesélőnek (Storyteller), Bírónak (Referee) stb. s egy muvilágot alkot, amelyben a játékosok mozogni fognak és átéli kalandjaikat. Minden játékos alkot egy képzeletbeli szereplőt (character), meghatározza kinézetét, fajtát, intellektuális és fizikai képességeit, fegyverzetét, védőfelszereléseit, egyéb eszközeit és tárgyait. A játékmester eldönti, milyen csapdákkal, akadályokkal kell megbirkózniuk a játékosoknak, kikkel vagy mikkel fognak összefutni a játék folyamán (legyen az értelmes lény, állat vagy akár időjárás viszontagság).



A kalandok jelenthetik emberek kiszabadítását, küldetést pénzért, kincserért, hatalomért, tudásért és néha cél lehet egyszerűen a szereplő túlélése is. A játék folyamán minden játékos etikai, filozófiai és morális döntéseket hoz a karaktere nevében. A mesélő leírja a környezetet, az eseményeket és a mellékszereplők (non-player character, NPC) cselekedeteit. A játékosok a saját szereplőjük cselekedeteit és reakcióit mondják el, mire a mesélő megmondja ezek eredményét. Sok játékban kockadobásokat alkalmaznak a konfliktusok feloldására és különböző események kimenetelének megállapítására (pl. egy csapda hatástalanítása, átugrás egy hasadék felett, stb.). A játékosok minden összefövetel után a karakterük által megszerzett kincseket övének tudhatják. Az elkövetkező összefövetelek mindig ott kezdődnek, ahol az előző abbamaradt; egy-egy játék akár évekig folytatódnak. A társadalom, amelyben a Dungeons and Dragons játszódik, a modern tudomány kora előtti. A fegyverek a dárda és számszeríj szintjén vannak. Néhány szereplő telepatikus képességekkel rendelkezik, néhány mágikus ráolvasásokat, varázslatokat ismer. Más fantasy szerepjátékok a vadnyugaton vagy a távoli jövőben stb. játszódnak.

Ki játszik fantasy szerepjátékokat?

A játékosok általában tizenévestől korai harmincas férfiak, akik átlag feletti intelligenciával, kreativitással és képzelőerővel rendelkezhetnek. (Talán az ilyen képességű személyek természetesen kötődnek e játékokhoz, talán maga a játék fejleszti ezen tényezőket.) A legtöbb fiatalabb játékos hetente egyszer találkozik játszani, mások havonta egyszer-kétszer. Egy összefövetel kb. hat óráig tarthat el.

Milyen kritikák érték a játékokat?

A kései 1970-es évektől kezdve ezeket a játékokat kemény támadások érték az Evangélikus és Fundamentalista Keresztények Szövetségétől (Evangelical and Fundamentalist Christians) állítólagos rejtett tartalmuk miatt, miszerint öngyilkosságra és bűnözésre buzdítanak.

Bink Pulling virginiai tizenéves öngyilkossága után édesanyja, Patricia Pulling megszervezte a BADD (Bothered about Dungeons and Dragons, Aggódók a D&D miatt, „ROSSSZ”) nevű társaságot. Fia halálával a játékot vádolta. Anekdotaszzerű beszámolókat és újságcikkeket gyűjtött olyan emberek öngyilkosságairól és bűntényeiről, akik különféle fantasy szerepjátékokat játszottak, és kampányt indított a játékok

elérhetőségének korlátozására. Egy másik csoport, amely erősen szembeszállt a szerepjátszással, a Kultikus Bűnözés Akciós Hálózata (Cult Crime Action Network, CCAN). A játékokat a következő vádak érték: elősegíti a bűnözést, sugallja szülők és mások meggyilkolását öngyilkosságra készítet fiatalokat az okkult tudományokba csalja a fiatalokat.

Az 1990-es évek elejére az őrjöngés elhalt. A játékokat időnként még mindig támadja számos evangélikus és fundamentalista keresztények készítette TV-műsor és mise. Úgy tűnik, hogy a BADD mostanra megszűnt. (Postai címek a cikk végén) A legtöbb Evangélikus és Fundamentalista Keresztények által írt, a sátánizmusról szóló könyv továbbra is támadja a játékokat. Joan Hake Robie [1] írja: `A Dungeons and Dragons nem játék. Néhányak szerint a következőket tanítja: ` – majd felsorol 22 tevékenységet, melyeket ő szemmel láthatóan teljesen gonosznak tart, a bérnyilkosságtól a vuduig, az istenkáromlástól a boszorkányságig. Neil Anderson és Steve Russo [2] kijelentik, hogy a játék károsan `befolyásolja egy ember önképét és személyiségét, megnyitja őt a sátáni befolyás felé. Bob Larson [3] megemlíti, hogy fiatal emberek, akik az ő rádiós showműsorát hívják, milyen gyakran említik a fantasy játékokat mint `az ő bevezetésüket a sátánizmusba`. Johanna Micaelsen [4] `az okkultizmust és bűnözést segítő` tartalommal vádolja a játékokat kritikájában.

Mit mutatnak a tanulmányok a játékosok körében elkövetett öngyilkosságokról és bűncselekményekről?

A konzervatív keresztény csoportok állításai a játékosok öngyilkosságairól és bűncselekménybe bocsátkozásairól nem tűnnek vízváltónak: Michael Stackpole [5] kiszámította a Dungeons and Dragons korai évei alatt kialakult öngyilkossági rátát a játékosok körében. A BADD becsléseit használta, mely szerint világszerte 4 millió játékos volt. Feltéve, hogy a fantasy szerepjátékoknak nincs befolyása a fiatal öngyilkosok arányára, a várható eredmény mintegy 500 öngyilkos játékos lenne minden évben. 1987-ben azonban a BADD

dokumentálta, hogy az évi átlag kb. 7 eset. Ebből úgy tűnhet, hogy a D&D játszását mint általános egészségi tényezőt lehetne említeni, mivel jelentősen csökkenteni az öngyilkosok arányát. Suzanne Abyeta és James Forest [6] tanulmányozta a `játékosok` bűnelkövetési hajlamait és úgy találták, hogy a korcsoportra jellemző átlagnál kevesebb bűncselekményt követtek el. A Kaliforniai Tehetséges és Kreatív Gyermek Szövetsége (Association of Gifted-Creative Children of California) ifjúkori öngyilkosokon végzett pszichológiai vizsgálatokat tekintett át, és [7] nem talált egyet sem, amely ezekhez a játékokhoz kötődött volna. A National Assotiation aláírta, hogy [8] a Dungeons and Dragons nevelő tartalommal bír. Az American Association of Suicidology [9] és a Center for Disease Control [10] kiterjedő tanulmányokat folytatott a tizenéves öngyilkosságok területén és nem talált kötődést a fantasy szerepjátékokhoz. A Health & Welfare (Kanada) [11] hasonlóképpen nem talált kapcsolatot. Dr. S. Kenneth Schonbert [12] több mint 700 ifjúkori öngyilkosságot tanulmányozott, és egyet sem talált, amelynek a fantasy szerepjátékok tényezői lettek volna. A Szerepjátékok Fejlesztéséért Választmány (Committee for the Advancement of Role-Playing Games) megvizsgált minden, a BADD által gyűjtött öngyilkosságot és bűnesetet, és nem bizonyult képesnek arra, hogy olyat találjon, melynek oka a szerepjátszás volt.

Része-e a fantasy szerepjátszás az `Okkult` tudományoknak?

A fantasy játékokkal szembenálló csoportok gyakran bírálják a játékok állítólagos okkult tartalmát. Általában arra hivatkoznak, hogy a játékok szabálykönyveiben méregreceptek, részletes varázslási útmutatók, démonidézési módszerek vannak leírva stb. Valójában ez nem igaz. Egy játékos, ha azt akarja, hogy karaktere varázsoljon, hogy megvédje magát, egyszerűen azt mondja a mesélőnek: `a karakterem most elmond egy varázslatot.` Vegyük észre, hogy sem a

játékos, sem az általa alakított szereplő nem varázsol. A játékos egyszerűen elmondja, mit csinál a szereplő. A szerepjátszás alapján véve a `kitaláció` felnőtt változata, nem tartalmaz valós tevékenységet. Evangélikus és fundamentalista keresztény szerzők könyveikben gyakran egy érdekes hitrendszert említenek, amelyet így határoznak meg: `az okkult`.

Céljának a sátánizmust tekintik. Különbéféle okkult tevékenységeket vizsgálnak, melyek a sátánizmus toborzó feladatait látják el. Ezek között van az asztrológia, a fantasy szerepjátszás, a heavy metal rockzene, még a `Hupikék Törpikék` is. Egy másik vallást (Wicca – gyakran `fehér` boszorkányságként nevezi a közvélemény) gyakran ezen toborzási kampány részeként jelenítenek meg. A valóságban a sátánizmus egy, a Wicca-tól teljesen távol álló vallás. Utóbbi nem toboroz tagokat a közösségbe; a legtöbb gyülekezet nem is enged 18 éven aluliakat csatlakozni. A többi fent felsorolt időtöltés egymástól független. `Az okkult`, amit meghatároznak, nem létezik különálló entitásként. Ami létezik, nem más, mint két vallás, egy játékfajta, egy zenei műfaj, többfajta jövődölési módszer és néhány képzelt világ-béli és elbűvölő, gyermekeknek szóló rajzfilm független és kapcsolat nélküli felsorolása.

Bibliográfia

(A következő néhány referencia nem teljesen meghatározott – elnézést)

[1] Joan Hake ROBIE: The Truth about Dungeons and Dragons Starburst Publishers, Lancaster PA, 1994, 67.o.

[2] Neil ANDERSON & Steve RUSSO: The Seduction of our Children Harvest House, Eugene OR, 1991, 78.o.

[3] Bob LARSON: Satanism, The Seduction of America`s Youth Thomas Nelson, Nashville, 1989, 49.o.

[4] Johanna MICHAELSEN: Like Lambs to the Slaughter Harvest House, Eugene OR, 1989, 232.o.

[5] Michael STACKPOLE: The Truth About Role-Playing Games in: Shawn CARLSON & Gerald LARUE: Satanism in America Gaia Press, El Cerrito CA, 241.o.

[6] Suzanne ABYETA & James FOREST: Relationship of Role-Playing Games to Self-

Reported Criminal behavior in: Psychological Reports, 69.sz., 1991, 1187.o.

[7] Associated Gifted and Creative Children of California

[8] Kristine THOMPSON: Role Playing Games: Expect the Unexpected in: Gifted Children Newsletter, Vol 5, #2, 1984-feb.

[9] American Association of Suicidology

[10] James A. MERCY, Chief, Intentional Injuries Team, Centers for Disease Control, Atlanta, GA (megerősítve utódja, Dr. Patrick O`Carroll által)

[11] Arthur J. LIPS, Mental Health Consultant, Health and Welfare, Ottawa, Canada

[12] Dr. S. Kenneth SCHONBERT: ??? Albert Einstein College of Medicine, New York, NY

[13] CAR-PGa, c/o Paul Cardwell Jr. 1127 Cedar, Bonham, TX 75418.

közül néhány, amely szemben áll a fantasy szerepjátékokkal:

American Family Association, PO Drawer 2440. Tupelo MS 38803

Focus ont the Family, Colorado Springs CO, 80995

NCTV, 144 East End Ave, New York NY, 10128

Pro Family Forum, PO Box 8907, Ft. Worth TX, 76124

Teen Suicide Prevention Task Force, 2321 SE 8th St, Grand Prarie TX, 75051

The 700 Club/CBN Virginia Beach VA, 23463

Internetes oldalak

A következő WWW oldalak `játék-pozitívak`: `Games Domain` egy csodás információs központ szerep- és más játékokról.

<http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain>

<http://www.gamesdomain.com>

<http://www.gamesdomain.ru>

(Ugyanazok a dolgok, csak más országban /tükrözés/)

Hasznos szerepjáték-oldal:

<http://www.pitt.edu/~gcgst1/other.arm.sites.html>

Levélcímek

A több Egyesült Államok-béli evangélikus/fundamentalista keresztény csoport

1999.01.04.
Szerző: Attila, flagellum Dei
Forrás: LFG.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely