

## Játék a szereppel, cikk a szerepjátékról



### Játék a szereppel

Elég kevés dolognak a megítélése olyan ellentmondásos és szélsőséges, mint a szerepjátékoké. Egy időben egyre-másra jelentek meg a szerepjátékok károsságát hirdető cikkek, amelyekből az érdeklődők megtudhatták, hogy a szerepjátékosok egytől-egyig sátánisták, szadisták és liliomtírók, ezen felül pedig minden reggel mozdonyt lopnak, idős embereket löknek be a metró alá, és kólázzák a bort. A másik oldal kevésbé volt hangos, de megszállottságban ott sem volt hiány. A vitázó felek csak arról feledkeztek meg, hogy érthetően elmagyarázzák, mi is a szerepjáték voltaképpen. Ezt a mulasztást próbáljuk meg pótolni cikksorozatunkkal.

### Mi a szerepjáték?

A szerepjátékot leginkább valamiféle `kollektív regényíráshoz` lehetne hasonlítani. Összejön pár ember, képzeletbeli regényünk írói; mindegyikük a regény egy-egy főszereplőjének (karakterének) cselekedeteiért felelős, kivéve a `mesélőt`, aki a főszereplőkön kívüli világ eseményeit találja ki.

A játék kezdetén a mesélő elmondja, hogy az egyes játékosok által megszemélyesített szereplők – a karakterek – mit látnak és mit hallanak az adott pillanatban. Ezután a játékosok

elmondják, hogy karakterük hogyan reagál a látottakra, a mesélő pedig kigondolja, hogy ezeknek a cselekedeteknek mi a hatása. Ekkor kezdődik minden előről. Nem is olyan bonyolult, ugye? Nézzünk egy konkrét példát. Tétélezzük fel, hogy az egyik játékos karaktere megérkezett egy városba, és szállást keres.

Mesélő: A város egyik széles sugárútján sétálsz. Esik az eső, úgyhogy elég kevés a járókelő. Mindenki a köpenyébe burkolózva igyekszik fedél alá kerülni.

Játékos: Leszólítok valakit, és megkérdezem, tud-e egy jó fogadót a közelben.

Mesélő: Egy kövér asszonyságot szúrsz ki magadnak. (Itt a játékos közbeszólhatna, hogy nem, az ő karaktere biztos hogy nem szólítana le egy kövér asszonyságot, hanem például egy katonát kérdezne meg.) Az asszony először megrémül, amikor meglát (a karakter magas, széles vállú férfi, sötét köpenyt visel, és általában csendesesen mozog, úgyhogy valószínűleg akaratlanul is meglepte az asszonyt, aki így természetesen megijedt), majd azt hebegi: `Nagy jó uram, a Szorgos Kézműves tíz percnire van innen. A város legjobb fogadója, nekem eliheti. Menjen csak tovább a Király útján, nem lehet eltéveszteni.` A hátad mögött villámlik egyet; az asszonyság összerendezzen, majd továbbsiet. (A mesélő úgy döntött, hogy ez az asszony véletlenül





éppen a Szorgos Kézműveshez címzett fogadó tulajdonosának a testvére. Ezért mondta, hogy az a legjobb fogadó a városban, bár ez természetesen nem biztos, hogy valóban így van. Az sem biztos, hogy ennek a későbbiekben lesz jelentősége.)

**Játékos:** Továbbmegyek az úton, és szorosabbra fogom magam körül a köpenyemet. (A játékosok többnyire egyes szám első személyben beszélnek a karakterük helyett, mert egyrészt így az ember jobban bele tudja élni magát a szerepébe, másrészt pedig sokkal egyszerűbb.) Megtalálom a fogadót?

**Mesélő:** A nő jól mondta, tényleg nem lehet eltéveszteni. De az az érzésed, hogy valami nincs rendben. Aztán ahogy közelebb érsz, valaki kirepül az egyik ablakon. A ruházatából ítélve a csapos lehet az. Több vágott sebből vérzik, és egy nagy kést szorongat a kezében. Feltápászkodik, vet feléd egy pillantást, aztán visszaroohan a fogadóba. (A mesélő tudja, hogy nem egyszerű kocsmai verekedés van folyamatban, hanem egy banda próbálja meg behajtani a védelmi pénzt a fogadóson, aki úgy döntött, hogy nem fizet. A játékos vagy úgy dönt, hogy elkerüli a helyet, vagy pedig közbeavatkozik.)

**Játékos:** közelebb megyek, megnézem, kik verekednek.

A karakter valószínűleg felismeri majd az egyik verekedőben azt a fejedőaszt, akivel már sok borsot törtek egymás orra alá. Hogy ezután mi történik, azt mindenki találja ki magának, mi magukra hagyjuk a játékosokat.

## ***A szabályrendszer(ek)ről***

Ami sokak számára első látásra érthetlenné teszi a szerepjátékokat, az a hozzájuk tartozó szabályrendszer és zsargon. Tévedés lenne azonban a szerepjátékot összekeverni a szabályrendszerrel. A szabályok csak arra valók, hogy megkönnyítsék a mesélő dolgát. Gondoljunk csak bele: az egyik játékos úgy dönt, hogy karaktere átúszik egy folyót. Ez azért nem egy olyan vállalkozás, ami egy átlagos embernek mindenképpen sikerül. Hogyan döntse el a mesélő, sikerrel jár-e a karakter, vagy esetleg elsodorja a víz? A mai szerepjáték rendszerek kétféle receptet kínálnak az ilyen jellegű problémák megoldására: valamilyen véletlen eseménytől teszik függővé a karakter sikerét (pl. kockadobás), vagy pedig a mesélőre bízzák a döntést. Mindkét endszernek vannak előnyei és hátrányai, de ezek

részletes bemutatásától eltekintünk. Ami lényeges, az a filozófiai különbség. Az első típusba tartozó szerepjátékok szabályrendszere merevebb, és nagyobb szerepe van a játékban (gyakran nagyobb, mint magának a történetnek; ezért merülhet egyáltalán fel, hogy valaki összetévevessze a játékot a szabályokkal). Ezekre a játékokra jellemző, hogy a karaktereknek számokban kifejezett tulajdonságaik vannak (mint pl. Erő, Intelligencia, Ügyesség, Szépség stb.); ezek a játékok többnyire elsősorban a harc modellezésére alkalmasak, így a játék folyamán is viszonylag gyakran kerül sor csetepatéra a játékosok karakterei és különféle rosszfiúk között. Ezeknél a játékoknál gyakran van szükség (nem ritkán 4-6-8-10-12-20-30-100 oldalú) dobókockára és táblázatokra.

A második típusba tartozó játékok sokkal szabadabbak. Az ilyen rendszerű játékok alapfeltételezése az, hogy a valódi életben sincs semmi véletlenszerű, legfeljebb olyan dolgok történhetnek, amelyeknek mi nem tudjuk az okát. Így a mesélő veszi át annak a valaminek a szerepét is, ami a karakterek szemszögéből `Sorsként` jelentkezik. A rendszer kétségtelen előnye, hogy az állandó kockadobálás megszüntetésével az igazán jó játékhoz elengedhetetlen hangulat kialakulását megkönnyíti; hátránya viszont, hogy nem kínál könnyű megoldást a harc szimulálására.

Elvben (és gyakorlatban is) lehet szabályrendszer nélkül is szerepjátékot játszani. Ez a módszer azonban nem nagyon elterjedt, mert a szabályrendszereknek megvan az az előnyük, hogy többnyire elég erősen beleintegrálódnak valamilyen `világba`.

## ***A `világ`***

Az a képzeletbeli világ, amelyben egy szerepjáték(1) története játszódik, döntően befolyásol(hat)ja a történet jellegét. Hogy miért van egyáltalán szükség képzeletbeli világokra? Mert a valódi világ unalmas. Unalmas abban az értelemben, hogy az elképzelhető dolgok mennyiségéhez képest elenyészően kevés dolog található meg benne. Nincs mágia, nincsenek hiperhajtóművek, nincsenek gonosz varázslócsászárok, stb. Nem mintha ezek nélkül nem lehetne igényes szerepjátékot játszani. De miért



korlátoznánk a fantáziánkat, amikor elképzelhető univerzumok végtelen sokasága (műegyetemisták kedvéért: kontinuumnyi sok) várja, hogy játszunk bennük? Éppen ezért az elterjedt szerepjátékok többségéhez tartozik egy vagy több jól kidolgozott világ. Gyakran – de nem mindig – egy regényciklus vagy film univerzumát használják fel erre a célra. Van például a Gyűrűk Urából, a Csillagok Háborújából, a Star Trekből, sőt, a Tini Nindzsa Teknőcékből készült szerepjáték is.

Sok mesélő szeret saját világot kitalálni. Ez természetesen nehéz feladat, ha jól akarjuk csinálni: ki kell találnunk számos önálló kultúrát, nyelvi és vallási sajátosságokkal, mitológiával, társadalmi és gazdasági infrastruktúrával stb. Amiért mégis megéri, az az, hogy egyrészt hozzájárul az ember általános műveltségének fejlesztéséhez (a különböző földi civilizációk kultúráinak sokasága áll készen arra, hogy ellopjuk őket, de ehhez olvasni kell róluk), másrészt pedig az ember a saját maga által létrehozott világot mindig sokkal jobban ismeri, mint egy `gyári` világot.

De térjünk vissza a világ és a történet közötti összefüggésre. Egyes világok eleve `kikényszerítenek` valamilyen játéktípust. Például az ember nehezen tud elképzelni egy Star Wars-mesét birodalmiak és űrhajók nélkül. Ennek azért van jelentősége, mert gyakran vetik a szerepjátékok szemére, hogy `erőszakosak`. Természetesen a játékosok nem verekednek a mesélővel, de sokan már azt is borzalmasnak találják, hogy a történet folyamán a játékosok karakterei (szintén képzeletbeli) embereket ölnek meg. De Star Wars lenne-e a Star Wars, ha nem hullanának benne a rohamosztagosok, mint a legyek?

## Stílusok

Természetesen lehet úgy is játszani, hogy a harcnak viszonylag kisebb jelentősége legyen a történetben; ez stílus

kérdése. Alapvetően az alábbi stílusokat szokás megkülönböztetni (nem törekszem teljességre):

\* Hack-and-slash: gyakás gyakás hátán. Én ezt nem is nevezném szerepjátéknak, mert nincs jelentősége, hogy a karaktereknek van-e egyáltalán személyisége a harcértékeken kívül. 14 éves kor alatt játszanak sokan ilyet.

\* Monty haul: `tápolás`. A lényeg az, hogy a játékosok karakterei egyre több és jobb fegyvert és egyéb felszerelést szednek össze. Magára valamit is adó szerepjátékos körülbelül tíz perc monty haul után halálra unja magát.

\* Dungeon-irtás: a fenti kettő kombinációja. A történet sematikus, a lényege az, hogy van valahol egy labirintusrendszer, kincsekkel és szörnyekkel megtömve, és a karakterek csapata (a `parti`) végigirtja. Ez a stílus sem különösebben igényes.

Ezek voltak a – szerintem – `igénytelen` stílusok. Aki már látott mást (és idősebb 15-16 évesnél), sosem akar majd ilyesmit játszani. Az alábbiakban néhány `igényes` stílust mutatok be:

\* Heroic fantasy: nomen est omen. A karakterek a borzalmasan jó és borzalmasan hősies hosók, akik megmentik a világot a borzalmasan gonosz gonoszok karmai közül. Közben vidáman csobog a nyáltenger. A stílus remekül alkalmas amerikai filmek parodizálására...

\* Dark fantasy: a történet többnyire a valódi világ egy módosított változatában játszódik. Látszólag semmi sem változik, de a háttérben valamilyen gonosz hatalom próbál elérni valamilyen sötét célt. A látszat ellenére ez a stílus egyáltalán nem véres, inkább borzongató. Jellemzője, hogy nagyon nehéz jól mesélni.

\* Puzzle-solving: a történetben a hangsúly valamilyen logikai feladvány megoldásán van. Ez lehet egy bűnügy felderítése, politikai intrikák szövése, vagy bármi más. Gyakran kombinálódik a role-playing stílussal.

\* Role-playing: a szó legszorosabb értelmében vett szerepjáték. Nem biztos, hogy van bármilyen `központi` cselekmény; a karakterek beszélgetnek egymással és világuk többi lakójával, nézeteiket utköztetik, filozófiai vitákat folytatnak. Ha egy karakter csinál valamit, akkor azért csinálja, mert a személyisége ezt diktálja, nem azért, mert `ez a mese`.

Hogy mi különbözteti meg az `igénytelen` játékot az `igényestől`? Erről a kérdéstről későbbre menő vitákat lehet folytatni; szerintem például az



igényes játék egyik ismérve az, hogy több óra telik el kockadobás (és harc) nélkül. Mások szerint dobókocka nélkül nem is játék a játék. Abban viszont a többség egyetért, hogy az igénytelen játékot arról lehet felismerni, hogy a karakterek személyiségének van-e jelentősége, hogy eredetiek-e a karakterek: nem épülnek-e `A harcos`, `A varázsló`, `A törpe`, `Az elf`, `A pap`, stb. sémák valamelyikére.

## ***Mi ebben az egészben a jó?***

A szerepjátéknak ugyanis az lenne a lényege, hogy az ember kiélje személyiségének azokat a részeit, amelyeket különben elfojt, vagy amelyek nem is léteznek; hogy megpróbálja beleélni magát egy másik (kitalált) személy helyzetébe. Gondoljunk csak bele: nem jelent kihívást eljátszani egy olyan embert, gondolatokkal, életfilozófiával, érzelmekkel, aki talán még csak nem is hasonlít ránk? Mindez bizonyos értelemben a színművészethez hasonlítható, bár a színészeknek abból a szempontból könnyebb dolguk van, hogy nem nekik kell kitalálniuk a szerepeiket. A szerepjátékosnak viszont abból a szempontból könnyebb, hogy annyit rögtönöz, amennyit akar.

Játszani azért is jó, mert az ember képzeletben részesévé válhat egy – jó esetben – izgalmas és fordulatos történetnek; intenzívebben élheti át az izgalmakat, mintha filmet nézne vagy könyvet olvasna, mert `személyesen` szerepel a történetben; neki magának kell szembenéznie a történetben felmerülő problémák megoldása jelentette intellektuális kihívással (ha ő nem oldja meg őket, a problémák nem oldódnak meg maguktól); és végül, de nem utolsósorban ő döntheti el, hogy hogyan folytatódjon a történet.

Mesélni is nagy élvezet, mert az ember – ha jól csinálja – egész kellemes kis novellát `írhat` `interaktívan`: úgy, hogy a szereplők mindent csinálnak maguktól, csak az alaphelyzettel kell konfrontálni őket. Emellett természetesen kihívás érdekes történetet kitalálni, olyat, amely nélkülözi a sémákat és a kliséket, fordulatos, és még a rutinos játékos sem találja ki egyből a `megoldást`. Kihívás az is, hogy az ember meggyőzően alakítsa a világ összes személyét, akivel a játékosok találkoznak; gyakran helyben kell konzisztens személyiséget rögtönözni egy szereplőnek. A mesélés lehetőséget

biztosít az embernek arra, hogy maximálisan kihasználja kreativitásának és színészi képességeinek utolsó morzsáját is.

Szólnék még az agresszióról. Kétségtelenül megoszlanak ugyan erről a vélemények, de szerintem az, ha egy szerepjáték `erőszakos`, legfeljebb olyan hatást vált ki, mint egy közepesen véres akciófilm: az ember lereagálja a felgyülemlett agressziót, anélkül, hogy valóban elkövetne bármilyen agresszív cselekedetet. Véleményemet alátámasztani látszik az a tény, hogy a szerepjátékosok – elenyészően kevés kivételtől eltekintve - szelíd és toleráns emberek. Szerénységem például vissza sem tud emlékezni, mikor követte el utolsó agresszív cselekedetét.

## ***Összefoglalva***

A szerepjáték egy olyan, hazánkban viszonylag új kikapcsolódási forma, amely nem igényel különleges képességeket, speciális felszerelést (pár könyvet és adott esetben dobókockát leszámítva); olyan játék, amelyben nincsenek győztesek és vesztesek, nem cél a többi játékos legyőzése; emellett pedig fejleszti a beszédképességet és a képzelőerőt.

1 A továbbiakban a „szerepjáték”, „játék” és „szabályrendszer” kifejezéseket egymás szinonimáiként fogom használni, mert majdnem minden szerepjátéknak saját szabályrendszere van. Így majdnem mindegy, hogy teszem azt az Amberről, mint szerepjátékról, vagy az Amber szerepjáték szabályrendszeréről beszélek. Korábbi figyelmeztetésem, hogy ne keverjük össze a játékot a szabályaival, nem arra vonatkozott, hogy a konkrét szerepjátékot ne tévesszük össze a hozzá tartozó szabályokkal, hanem arra, hogy általában a szerepjátékokat ne véljük valamiféle szabályrendszernek.

1998.02.25.

Szerző: Korn András

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely