

Karakterek eljátszásáról és a szerepjátszó játékról



(A Rúnában indult mesélőknek szóló sorozatom II., soha meg nem jelent része)

Mint oly sok minden, ez az írásom is egy (sok) internetes levél, illetve vita kapcsán született – valaki felvetett valamit, amit elég érdekes kérdésnek tartottam ahhoz, hogy foglalkozni kezdjek vele... és ami talán elég érdekes ahhoz, hogy méltó legyen most a kedves olvasó figyelmére is.

De amit írtál, az megdöbentett. Sohasem képzeltem volna, hogy tényleg tud ennyire “komolyban” menni egy RPG. Igazából én fiatal unokatestvéreimmel játszom mindig, s eddig nem haragudtam, ha itt-ott a táposzágra mentek rá. Bár mostanában azért nyúzom őket, hogy már nagyok, tessék akkor figyelni a jellemre, meg ilyesmikre.

Hm, hogy ki mit élvez a játékban, az változó – attól is függ, hogy milyen idős, attól is, hogy mennyi ideje játszik – de ezernyi egyéb tényezőtől is.

Tényleg képes valaki ennyire más személyiséget kijátszani? Tud valaki ennyire nem önmaga lenni? Amiről Te írtál, az már szinte megköveteli a skizofréniát, nem?

Hm, jó kérdés. Egy színész bele tudja élni magát annak a szerepébe, akit alakít?

Egy szerepjátékosnak – elve ilyesfajta célja van – átélni valaki más élményeit. Tulajdonképpen, amikor az ember regényt olvas, vagy filmet néz, ugyancsak hasonló élményt tapasztal meg: azonosul a ‘főhőssel’, átéli mindazt, amit a film-, regény- vagy számítógépes játék(!) főhőse átél...

Miért különbözne mindentől szignifikánsan a szerepjáték?

Talán az egyetlen komoly különbség, hogy a szerepjátékos általában egy önmaga által kitalált figurával, illetve személyiséggel azonosul, ellentétben a regénnyel, melynek főhőse mégiscsak adott személyiség, vagy a filmmel (színházzal), ahol a színész szerepe meglehetősen kötött.

Mindenesetre a megformáláshoz szükséges, illetve az abból fakadó azonosulás, és az illető élményeinek az átélése mindenképp megvan – így ezt nem érzem annyira nagy különbségnek. Tulajdonképpen a szerepjátékban is el lehet játszani “előre generált” karaktert. Persze a játékos is beleviszi a saját kreativitását, elképzeléseit egy ilyenbe is – épp úgy, ahogy egy színész is egyedi módon formálja meg a szereplőt, akit alakít.

Skizofréniá? A szerepjátékos – akárcsak a színész – nem örült: ő dönti el, mikor “megy át” a karakterébe, és hogy mikor jön vissza. A skizofrénnel pont az a probléma, hogy ez a dolog nála spontán történik:



magától átesik, és nem képes visszajönni, nem képes ezt szabályozni...

Igazából nem is a skizofrénia kialakulása a legnagyobb veszély, ami egy szerepjátékosra leselkedhet – ilyet még nem láttam, pedig jó sok éve játszom. Pár másik lehetséges veszélyt ellenben felvetnék.

Az egyik egyfajta függőség kialakulása – bár ugyanilyen alapon a TV-sorozatokat vagy a számítógépes játékokat is el lehetne marasztalni.

A másik probléma érdekesebb. Ez pedig a következő: bizonyos gyakran megformált személyiségek egynémely jellemzői átszivároghatnak a játékos valós életbeli személyiségébe. Erős, kialakult személyiségnél nem kell ilyesmitől tartani – csak hát 12-16 éves gyerekek pont hogy ritkán ilyenek. Ez az átszivárgás problémát okozhat: abban az esetben, ha a játékban beteges, destruktív személyiséget formál meg és játszik valaki.

Tegyük hozzá: nem feltétlenül és nem szükségszerűen okoz problémát: egy normális személyiség – azaz olyasvalaki, aki szilárdan kötődik valamely, a társadalom számára elfogadható értékrendhez (legyen az akár a kereszténység, akár a menedzserfilozófia, akár a családja biztosította szellemiség) el tudja különíteni a karakter játékbeli dolgait az ő valós világbeli értékrendjétől és személyiségétől. Azaz mindig is tisztában lesz azzal, hogy ő most nem Mersant, a gonosz mágus, hanem Kovács Robika 11/b osztályos eminens tanuló – ámde egy befolyásolható, szilárd értékrendi kötődéssel nem rendelkező vagy más egyéb okból gyenge személyiség nem biztos, hogy nem használja kapaszkodónak a játékbeli énjét – különösen, ha azt a sajátjánál erősebbnek, sikeresebbnek, vonzóbbnak éli meg. Ez akkor jelenthet gondot, ha a játszott figura egy, a mi valós világunkban nem elfogadott értékrend vagy filozófia követője, netán másegyéb okból a társadalomtól idegen, abba beilleszkedni képtelen figura.

Csak hogy az élet nem játék! És ami a játék világában, egy elborult, vagy legalábbis a miénktől gyökeresen különböző világban, illetve egy különös ízlésvilágú mesélőnél (vagy: mesében) sikeres viselkedésmóddal lehet, az nem biztos, hogy szerencsés választás lesz a való életben is!

Menekülés a való világ problémái elől – ez is egy gyakori vád, és egy lehetséges pszichológiai jelenség, ami a szerepjátékkal kapcsolatban fel

szokott merülni. Erre két dolgot tudok mondani: egyrészt, hogy ilyen alapon piához, droghoz, szektához, érfelvágásra használatos zsilippengéhez is nyúlhat „menekülésképp” valaki. Másrészt, hogy egy dolog a szabadidő kellemes eltöltése valami hobbival a jól végzett munka után, és egy másik, ettől különböző dolog az, amikor valaki kényszercselekvésekbe menekül az élet dolgai elől.

Szerencsére mindezek persze inkább csak hipotetikus lehetőségek – az elmúlt 15 évben egyetlen olyan játékost sem láttam, aki a szerepjátékba ‘belebolondult’ volna. Sőt megvallom, olyanhoz se volt szerencsém, aki egyéb problémái és a valós élet elől a szerepjátékba menekült volna. Ezzel szemben ismerek több orvost, ügyvédet, közgazdászt, sikeres vállalkozót és magas beosztású közalkalmazottat, akik mind-mind játszanak, évek óta, sőt egy-másfél évtizede. És ez a jelek szerint sem személyiségüknek, sem pedig “karrierjüknek” nem vált az ártalmára. A szórakozásnak egy kellemes, értelmes és általuk választott formája mindössze.

Viszont találkoztam – 15 év alatt 4 alkalommal – olyannal, aki szerintem elég súlyos lelki beteg volt, és akinek leginkább kezelésre vagy legalábbis valamiféle lelki gondozásra lett volna szüksége – egy ilyen valakinek, az egészséges emberekkel ellentétben a szerepjáték tényleg ártalmukra lehet, azt hiszem.

Karakter és szerepjáték

I. rész

Ha a szerepjátékot a karakter és az őt körülvevő világ kapcsolatának szempontjából vizsgáljuk, akkor három, egymástól jól elkülöníthető elemét figyelhetjük meg:

- elsőnek azt, amikor a játékos csak magát a karaktert próbálgatja
- másodiknak a karakter viselkedését a társai között

• végül pedig a beilleszkedését az őt körülvevő világba.

Nézzük most meg ezeket közelebbről!

1. Játék önmagadnak

Ez a fajta “szerepjáték” akkor is folyik, hogyha a karakter egy üres börtöncellában csücsül, vagy ha egyedüli utasa egy, a végtelen tengeren hánykolódó mentőcsónaknak, sőt akkor is, ha netalántán testetlenül lebeg a semmiben.

Csak Ő van, és a gondolatai, érzései... Meglehet, hogy cselekvési lehetősége a karakternek tulajdonképpen nincs is – csak érzetek, érzések és gondolatok vannak, amiket átélhet, és amiket megélhet – és a lehetőség, hogy a játékos maga is végigélje ezeket. Itt kezdődik a szerepjáték. (*)

Természetesen megfelelő mesélői eszközökkel elkezdhetünk környezetet teremteni a karakternek, amit megismerhet, aminek milyenségére és történéseire reagálhat: érezhet éhséget, fájdalmat, kelthetünk hangulatokat. Változhatnak a fényviszonyok, a börtönben meghallhat hangokat, találkozhat pincebogarakkal, talán egy lyukon keresztül kikukucskálhat a várudvarra is, a tengeren gyönyörködhet a naplementében, bámulhatja a repülőhalakat, vagy épp azt a háromszögletű uszonyt, mely oly kitartóan köröz a csónakja körül. Megpillanthat a látóhatár alján egy vitorlát – és megfigyelheti, amint az továtúnik a távolban. És a játékos maga is megélheti, amit a karakter érez mindeközben. A karakter találkozhat itt a világgal és annak egynémely dolgaival – még nem mindegyikkel, a világ itt még csak, mint „díszlet” van jelen, nem interaktív, nem igazán reagál, jelez vissza a karakter cselekedetei okozta változásokra.

Ugyancsak jó alkalom ez a “magányos” játék arra, hogy a játékos maga is jobban megismerkedjen a saját – esetleg újdonság – karakterével,

• hogy beleélje magát a karakter szerepébe és világban elfoglalt helyzetébe,

- hogy tisztába jöjjön karaktere képességeivel,
- és avval is, hogy a környezete változásaira, történéseire lelkileg és fizikailag is miképp reagál,
- hogy elsajátítsa, és a későbbiekben bármikor fel tudja venni annak értékrendjét,
- hogy belejőjön a világhoz és másokhoz való viszonyulásnak abba a módjába, ami a karakterére jellemző lesz,
- hogy megszokja gondolkodásmódját és önkifejezésének majdan megszokott mikéntjeit,
- és hogy beletanuljon abba a viselkedésmódba, modorba és hanghordozásba, amit a karaktert játszva eztán követni fog.

2. Játék a többiekkel

Ez az, amikor a karakter más játszó karakterekkel találkozik, ismerkedik meg. Kommunikál és viselkedik, igyekszik megismerni őket, interakciók és társas viselkedési formák jelennek meg. Talán magából is megmutat valamit nekik – vagy éppen eltitkol dolgokat. Lehet, hogy az egymással „interakciózó” karakterek igazat mondanak, de az is lehet, hogy hazudnak egymásnak. Válhatnak barátokká, de az is lehet hogy riválisok, netán ellenségek lesznek. De már nincs egyedül egyik karakter sem.

Ez a fajta a karakterek közötti játék a mesélő számára azért kényelmes, mert szinte semmit nem kell tennie – elég, ha hátradől a széken, összefonja a karját, és figyelmesen szemléli, hogy mit csinálnak a karakterek. Hogy miképp mozgatják őket játékosaik. Sok olyan apróságot, amit hasznos tudnia, csak ekkor tudhat meg róluk: ekkor figyelheti meg kommunikációs szokásaikat, például azt, hogy miképp ismerkednek – hajlandók-e ismerkedni egyáltalán – másokkal, hogyan viselkednek velük szemben, stb.

Érdeemes odafigyelni arra, hogy azt a figurát játssza-e a játékos a karakterével, amit az előtörténet és a karakterrel való előzetes ismerkedés alapján mesélőként vártunk volna – vagy ha nem, akkor attól miben különböző valakit játszik a játékos.

(Ne feledjük el: mint ahogy a való világban is sokszor a szükségben ismerzik meg az ember, úgy a játészó karakterekről is gyakorta élesben, játék közben derül ki, hogy igazából mi lakik bennük... azaz, hogy miképp interpretálja őket játészosuk. Nomármost: nekünk ennek az élő-létező, a maga világában hús-vér figurának kell mesélnünk, nem pedig a csak elvben és papíron létező, eredetileg tervezett-elgondolt vagy vélelmezett karakternek!)

Mindezek az apróságok fontosak lesznek majd akkor, amikor szituációkat, problémákat és NJK-kat akar nekik mesélni, hisz nem árt, ha a mesélő felkészül és számít valamennyire a játészos karakterek várható reakcióira.

Hm, nem hagyhatom ki: a karakterek egymás közötti szabad "interakciózása" bizonyos konfliktusveszélyt rejt magában, különösen nem teljesen érett játészosok esetében – erre a problémára azért ügyelni kell ilyenkor a mesélőnek.

3. NJK-k között

Ez az a pillanat, amikor a karakter igazán kilép a "nagyvilágba" – ahol aztán számos új benyomás éri – és ahol megjelennek végre a Nem-Játszó Karakterek.

Akikkel ugyancsak kommunikál, viselkedik, "interakciózik", barátkozik, rivalizál vagy ellenségeskedik, üzletel és intrikál stb.

S végül a szerepjáték fenti három aspektusából áll össze a karakter, illetve a szerepjáték.

II. rész

...És most nézzünk meg egy másik megközelítést: a történeti megközelítést, azaz a szerepjátészosok fejlődését pár gondolatban.

1. Játészunk valamit...

Amikor valaki először ül le játszani – na jó, akkor talán még nem. De utána, amikor a kezdeti önfeledt lelkesedést felváltja a szabályokkal való gúlyszemű ismerkedés, és sorra születnek meg az egyre inkább papír-ízű karakterek, az önálló érzések és gondolatok híján való számhalmazok.

"Nézd, milyen power karakterem van!"

Olyan figurák szoktak sorban megszületni ilyenkor, amikkel – és nem, akikkel! – a Játészos "játszik": mégpedig leginkább valamiféle stratégiai-mászkalós-harcolós-karakterfejlesztgetős játékot – anélkül, hogy egy emberi tulajdonságokkal felruházott, célokkal, érzésekkel és érzelmekkel rendelkező, speciális élethelyzeteken átbotaladozó figurába – a karakterébe... – úgy igazán beleélné magát.

Legfeljebb egyetlen életérzést él meg: azt, hogy hű, de tápos vagyok, ebben a világban "én vagyok a jani"...

Olcsó szellemi kábítószer ez csupán – és sajnos van, akinek itt kezdődik, és itt is ér véget a szerepjáték. Ez számomra szomorú.

2. A Sablonok útja

Ez a következő szint. Meglehet, hogy eddigre "szerepjátészosunk" elolvasott pár alapkönyvet, kiegészítőt, regényt, miegyebet – és elkezd azonosulni bizonyos, azokban megismert hősökkel. Azokat a figurákat próbálja meg "megcsinálni", újrateremtteni és eljátszani a karaktereiben – rossz esetben újra és újra.

Megpróbál úgy viselkedni, úgy játszani a karakterével – sőt talán még azonosul is vele... – mintha az a 'nagy példakép' lenne. És ezt akár valódi és mély átéléssel is teheti, ilyen szempontból tehát ez már igazi szerepjáték. Valami mégis hiányzik még belőle ahhoz, hogy tényleg az legyen: nincs még ott az önállóság, az alkotó gondolat. Egy saját karakterhez saját karakterötlet kell!

Egy jellegzetes és tipikus sablon-alkalmazás, amikor a játészos elkezd harcost, varázslót, tolvajt, fejdászt, elfet, törpét, lovagot stb. játszani – ekkor sem önálló karaktert csinál, hanem egy számára szimpatikus – és lássuk be, meglehetősen egyszerű – sablont valósít meg a karakterével.

Egyébként a sablon-alkalmazó játészosok egyik gyakori és jellegzetes ismertetőjegye az egy kaptafára készülő karakterek sora, illetve az, hogy ha az illető csinál is valamiféle előtörténetet a karaktereinek, akkor az mindegyiknél meglehetősen egyformácska lesz.

Továbbá minden ilyen előtörténet-szerűségeen érződik, hogy az előtörténet annak megmagyarázása céljából íródott, hogy miért is lett ez a karakter pont ilyen, ami mellékesen pont ugyanolyan, mint amilyen az előző karaktere is volt, vagy mint egy számára kedves regény azon főhőse, akiről karakterei sorát az adott játékos megmintázza.

Újra és újra ugyanazt eljátszani persze nem túl nagy bűn – és mi, emberek olykor bizony szeretnénk újra és újra meghallgatni ugyanazt a mesét. Láthatjuk ezt Vavyan Fable és Leslie L. Lawrence könyveinek sikeréből is. Ennek ellenére ez a sablon-eljátszó szerepjáték számomra nem tűnik igazán előremutató tendenciának.

3. Személyiség

Ez az a szint, amikortól a játékos kilép a sablonok világából, és egy önálló, szuverén, élettel teli, sajátos eddigi élményekre (előtörténetre) alapozott, a nagy átlagtól különböző figurát teremt meg, és játszik is majd el, remélhetőleg.

Hogy érhetőbb legyen, mire is gondolok, hozok egy vad példát: azt tartom ilyen játékosnak, aki le tud írni és el is tud játszani egy hatfős, portyázó barbár hordából hat, egymástól különböző életúttal és személyiséggel rendelkező barbárt harcost is akár... Vagy egy viking hajó teljes legénységét. Vagy egy varázslóiskola azonos „évfolyamon” tanuló mindegyik növendékét. Vagy a lovagi rendházban tanuló ifjú fegyvernököket.

Kitalálni és megalkotni mindegyiküket – úgy, hogy mindnyájan hasonlóak, és egymástól mindemellett mégiscsak különbözőek legyenek... és mindemellett a világban elképzelhető, hihető-hiteles személyiségek is. Továbbá képesnek lenni arra, hogy bármelyikük helyébe, érzés és gondolatvilágába, előtörténetébe, értékrendjébe beleélve magunkat képesek legyünk vele szerepjátszó játékot játszani.

Ami nagy kihívás!

Amikor ilyenekről írok, mindig eszembe jutnak azok a játékosok, akik magyarázgatják, hogy mennyire fontos a „karakterlap”, meg az azon szereplő „értékek”, no meg a „játékrendszer” a szerepjátékhoz.

Hát – mindezeknek a szerepjátszó játékhoz szerintem olyan nagyon sok közül nincs... – annál inkább valamiféle szabály-játékhoz, amiben az a cél, hogy minél erősebb karaktert csináljunk, amivel aztán a cél, hogy minél nehezebb ‘feladatokat’ oldjunk meg, és minél gyorsabban ‘fejlesszük’ a “karaktert”...

Mielőtt továbblépnék, hadd említsek meg egy olyan csapdát, amibe sok olyan játékos is beleesik, aki eljut a személyiségalkotó szerepjáték szintjére: ez pedig az azonos karakterek problémája.

Mire is gondolok? Arra, amikor valaki sorban csinálja meg UGYANAZT a személyiséget, amikor ugyanazt a világnézetet, értékrendet stb. valósítja meg a kráni elf fejedelmében, a Shadowrunos utcai szamurájában vagy az Assamita vámpírjában...

Az azonos stílusú karakterekkel bizonyos szempontból könnyű játszani – talán, mert túl sokat viszünk bele önmagunkból – és bizonyos szempontból, mint mondtam, élvezetes is. De hosszabb távon ez gyorsan oda vezet, hogy ráun az ember. Akár a magára a szerepjátékra is!

“A változatosság gyönyörködtet” -tartották a régi rómaiak.

Pontosabban az azonos karaktereket alkotó és eljátszó játékos érzi, hogy valami nem stimmel – de nem tudja megfogni, hogy mi is az, amit rosszul csinál, amiért nem olyan a játék íze, mint amilyen régebben volt, és mint amilyennek lennie kellene... A legfinomabb étket is meg lehet ám unni, ha nap, mint nap azt esszük!

(Amúgy bevallom, jómagam is voltam ebben a csapdában.)

4. Kiegészítő rókák

Ha valaki eljut eddig a stációig, akkor gyakorta súlyos szerepjátékosi válság következik számára: vagy abbahagyja a játékot, úgy érezvén, hogy az már semmi újat nem tud neki nyújtani... (pedig dehogynem...), vagy új játékban, új rendszerben, új világban keres új élményeket. Nem

ritka az sem, hogy valami különleges és szokatlan karakterhez, vagy ilyeneket preferáló szerepjátékhoz nyúl – extrém élmények megtapasztalásának vágya vezeti ilyenkor a játékost... nem a világot akarja megfigyelni, hanem új élményeket szeretne megtapasztalni – de valami roppantul fura (noha a választott a világba legtöbbször beleillő) figurával.

Vannak, akik visszatérnek a régi játék öröméhez, rendszerint abban a világban „kalandozva”, újra, amelyikben a szerepjátszó játékkal magával megismertek.

Tapasztalatom szerint 8-10 év után szokott eljutni idáig valaki... és hát erről mit mondjak még? Akiknek szólna ez a rész, azok már úgyis tudják, sejtik maguktól is mindazt, amit erről lehetne mondani, megvan a maguk kialakult véleménye a témáról – úgy vélem, joggal tartok tőle, nekik nem mondhatok újat.

Itt figyelhető az meg például, hogy egyre extrémebb, egyre furcsább egyénnel vagy dolgokkal óhajtanak játszani, nem is a táp vagy táptalanság miatt, hanem a dolog újszerűségéből adódó élményre vágyva.

Ilyenkor születik aztán a kleptomániás quesitor, vagy a skizofrén lovagnő, az ezeréves életunt alakváltó és más hasonló figurák... Illetve gyakran új rendszerre, világra... netán új mesélőre is térnek rá ezek a kissé kiöregedett csapatok, illetve játékosok. Tán hogy újra megifjodhassanak... ami nem ritkán sikerülni is szokott nekik.

5. A vének nyomdokain ...

Az az igazság, hogy jó ideje érzékelem – egyre kifejezettebb tendenciaként ráadásul -, hogy megjelent egy új generáció és egy új jelenség. Mindig is voltak fiatalok, akik önerőből ismerkedtek meg a játékkal, és saját erejükből aztán el is jutottak valameddig – de mostanság egyre gyakrabban találkozom olyanokkal, akik viszonylag rövid idő alatt meglepően jó játékosokká, sőt jó mesélővé érlelődnek. Legtöbbször valamilyen tapasztalt társaság fiatal tagjaként, vagy egy régi-tapasztalt mesélő keze alatt. Úgy vélem, igen jót tesz egy fejlődőképes ifjoncnak, ha van megfelelő társasága, van segítsége abban, hogy megtegye

azokat a lépéseket, amik egyedül talán lassabban mennének neki...

Sics

Ps: No asszem, erről ennyit, aki végig bírta olvasni, annak ajánlom a Háború és Békét ;-)

Búcsúzóul álljon itt pár példa-karakter, úgy, ahogy gazdájuk/alkotójuk / bemutatta őket.

(A kapcsolódó anyagok között találjátok meg őket)

(*: Pontosabban a „szerepjátszó játék”, mert a „role-playing game” kifejezésnek mégiscsak ez a pontos fordítása, és hát a „szerepjáték” mint szó, és mint fogalom már régóta foglalt.... A pszichológia használja, arra az esetre, amikor egy kisgyerek eljátsza a papa, mama, rendőrbácsi stb. szerepét... A gyerekek ilyesfajta szerepjátéka fontos a csoport elvárásainak megfelelő viselkedés elsajátításában és a szocializáció egészében.)

***: az említett karakter-előttörténetek asszem megjelentek valamelyik Rúnában is, én magam a MAGUS-lista archívumából vettem őket, és mivel akkoriban, amikor ezek születtek, az ékezetek használta még nem volt elterjedve az interneten (s én magam meg lusta voltam egyesével kijavítgatni őket) így meg is maradtak ebben a formájukban.

2003.09.30.

Szerző: Sics

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely