

## Motivációk



Üdvözlét!

A kiindulópont: a karakterek fő motivációja a pénz. Ha elegendőt csillantanak meg belőle előttük, a legvalószínűtlenebb mesének is bedőlnek. Ennek az az oka, hogy a játékosok beleviszik a játékba azt a feltevésüket, hogy a `megbízó jelenléte automatikusan együtt jár a kaland megjelenésével`. Klisék tobzódnak sötét sarkokban. A séma egyszerű: fogadót megkeres, megbízót kiszúr, kalandot felvesz, elmegy, táborozásnál farkasokat agyonver, gonoszmonsza alárendeltjeit bedarál, gonoszmonsza felnégyel, kincset felmarkol, tépéosztás. Nincsen mit aggódni: mindenki átesett már ezen a fázison.

Különös, de ezzel a stílussal nagyon sokáig ki lehet húzni. A leggyakoribb mentség, amit hallottam, ha felvettem, az volt, hogy `amikor hazaérek a melőből, felhőtlenül akarok szórakozni, és ezért nem tökölök a karaktergenerálással`. Ez a mondat már önmagában is minősít. Vagy a mesélőt, vagy a játékost – vagy a rendszert.

Tételezzük fel, hogy a játékos azért játszik így, mert egyszerűen nem ismer mást – mert nem szűrődött le neki a szabálykönyv vagy a kapcsolódó irodalom olvasásakor, mert ilyen stílusban meséltek a korábbi mesélői (vagy éppen ugyanaz a mesélő mesélt neki, mielőtt megváltozott volna a vilásképe).

A legutóbbi esetben különösen pofátlan dolog lenne büntetéssel operálni. Azért, mert nekem, mint KM-nek megváltozott a játékbeli érzésem, semmiképpen nincs jogom elvárni, hogy minden játékos vidáman dalolva kövessen az Igazgy Szerepjátékos-léthez vezető úton.

Érdemesebb – szvsz, persze – a jól bevált csábítási mézesmadzagtrükköt alkalmazni. Alkalmaz `sztárokat`, akik az általam propagálandó szerepjátékos erények következetes alkalmazása révén váltak azzá, amik! Például, ha intrikák felé szeretned tolni a hangsúlyt, érdemes olyan, közszájon forgó történeteket kiötlölni, amelyekben furfangos cselekkkel, a törvények és a társadalmi szabályok megfelelő alkalmazásával értek el sikert. Mutass nekik olyan embereket, akiknek másként sikerült, akik magasabbra emelkedtek annál, amit ok a jelenlegi eszközeikkel elérhetnek (gondolva itt a nyers fizikai és mágikus erőszak alkalmazására).

Mutasd az utat hibákon keresztül – az ilyen sztorik remekül példázák azt is, hogy milyen hibákat nem szabad elkövetniük. (Hatásos lehet az is, ha az ilyen történéseket a távolibb múltba teszed, a jelenlegi `stabil` időszak eleje felé.)



Milyen motivációs tényezők létezhetnek még?  
Néhány példa:

- A létfenntartás. Előfordulhat, hogy a karakterek, bár szándékosan senkinek sem léptek a tyúkszemére, hirtelen az események középpontjába kerülnek, körülöttük pedig olyan erők mozdulnak, amelyeknek ők nem jelentenek ellenfelet.
- A társadalmi megbecsülés. Bár sok KM megemlíti a `város sosem múltó háláját a monsztaölökkel szemben`, kevesen képesek arra, hogy ezt a hálát a következő játékalkalommal kifejezésre juttassák. Nem szükséges, hogy egy nagyobb csoport legyen lekötelve nekik, lehet akár egyetlen ember is. (Milyen jól jöhet például, ha körül kell szimatolni egy, a köznyelvben csak `vérszopó asszonyként` emlegetett nemesasszony rezidenciáján, és valamelyik szobalány valamiért a szimatoló társaság egy/több tagjának lekötözöttje.) A `kapcsolati tőke építése kifizetődő vállalkozás.
- Világnézet, értékek. Minden embernek van valamilyen világképe, meggyőződése azzal kapcsolatban, hogy szerintük milyen rugóra jár is a világ. Ha az érdekelt felek rá tudnak tapintani ezekre a belső ösztönzőkre, a karakterek ügyévé tehetik a saját ügyüket. Minél kidolgozottabb a karakter belső világa, annál könnyebben motiválható efféle eszközökkel. A `pénz, pénz, pénz` alapú belső ösztönző éppen azért nagyon jellemző a kezdeti időszakban, mert az alapvető késztetéseknél bonyolultabbat nemigen képesek átvinni egy elképzelt személyiségre.
- Érzelmek. Az, aki normális ember, valamiféle érzelmet mindenképpen táplál az őt körülvevő emberek iránt. Van, akivel szemben méla undort érzünk, ha látjuk, van, akít legszívesebben formalinban látnánk úszkálni, elnyílt szemekkel, néma ordításra torzult szájjal, a

kávéautomata mellett...  
aaaahhh... Szóval igen. Meg hát a pozitív érzelmek: barátság, tisztelet, szeretet, szerelem, megbecsülés, effélék. Ezek mind motivációs tényezők: szívesebben teszünk valaki ellen, ha amugy is utaljuk (aki nem, az álszent), és hajlamosak vagyunk egészen nagy dolgokra is, ha történetesen egy barátunkért cselekszünk.

- Anyagi ösztönzők. No igen, hallom már az aranyat csörömpölni azokban a helyes kis børszütyőkben. Nem is rossz az, de kizárólagos alkalmazása biztosan megtermi a csömört. Ebben is bizvást lehet építeni a valós világ szabályaira – minden egyes áruért, szolgáltatásért le kell gombolni annak ellenértékét, és Neked, mint mesélőnek illik számon tartanod, mikor fogy ki a pénzből. (Milyen kínos például, ha kiderül, hogy az illető az éjszakai mulatozás költségeit nem tudja állni – nem azért, mert egy bokorugró tolvaj az ő erszénye értékéből akart megreggelizni, hanem azért, mert korábban könnyelműen felelte a pénzét... és mert nem kísérte figyelemmel, hogyan apad az a szütyő.) A karakterek ugyanis nem feltétlenül a nemesi apuka málészájú gyerekei, és egyáltalán nem biztos, hogy csak úgy `kérem`-re pénzhez jutnak. Még akkor sem feltétlenül, ha baltával kérik. Az emberek ugyanis szeretnek vigyázni a tulajdonukra (lásd testőr és kifizetett védelmi pénz, haragos alvilág). Tehát fontos az, hogy a karakterek tisztában legyenek azzal a ténnyel, hogy bizony egyszer kifogyhatnak az anyagiakból, és a játékosoknak tudniuk kell, ha ez megtörténik, akkor NEM jön automatic a

kaland, hogy a trezsör-hegyekből rendezhessék a dolgot.

- Engedelmesség. A M\* által gyakorta sulykolt sztereotípiával szemben a karakterek szervesen illeszkednek a társadalomba, nem kívülállók, nem öntörvényűek – szabályok vannak, amelyek rájuk is vonatkoznak. Különösen így van ez azoknál a karaktereknél, akik valamilyen csoport – klán, rend, szekta, egyház, banda, stb. – keretében élik életüket. `A csúcson csak egy hely van`, és ott rendszerint mások ülnek. Ha az embernek kedves különböző nemes és kevésbé nemes szerveinek épsége, akkor engedelmeskedik feljebbvalóinak. Vagy legalábbis úgy bújik ki a meló alól, hogy ne lehessen megszorogatni érte.

Az is gyakori, hogy valaki meggyőződésből engedelmeskedik az előljárónak. Akár azért, mert nem kételkedik a képességeiben, akár azért, mert lekötelezettnek érzi magát valamiféle megtiszteltetésért, vagy azért, mert úgy gondolja, hogy `a főnök tudja, micsinál`.

A `tápos` és a `vérpistike` korszak után már nem lehet általánosan meghatározni, mit nevezünk `szerepjátéknak`, mert míg az előbbieknél bírnak általános jellemvonásokkal, a jobb mesélőknek már egyéni stílusuk van. Ezért nem mondhatom azt, hogy `így kell, így érdemes mesélni`. Ezzel az erővel azt is mondhatnám, hogy `így, és csak így lehet írni, rajzolni, énekelni`. A mesélés ugyanis, bármilyen furcsa, művészet. Ennek megfelelően vannak bizonyos szabályai, amelyek a könnyebb érthetőséget célozzák, és semmiképpen nem szabadna őket rideg dogmákként értelmezni. A jó mesélők véleményét sem szabad CSAK azért elfogadni, mert ők nagyobb tekintélyek. Valószínű, hogy az adott kérdésen

végigrágták már magukat, de lehet, hogy nem, sőt az is lehet, hogy Te olyan ismeretek alapján építed a szerepjátékos és mesélői világképedet és stílusodat, amelyek nekik nem állnak rendelkezésükre. (Érdekes lenne megfigyelni például egy közgazdász, egy szociológusi, egy politológusi végzettségű ember, netán egy gyakorló közéleti személyiség mesélői stílusát mondjuk egy gorkiki intrikus-kaland mesélésekor. Halálosan bizonyos, hogy hasonló tényezőket vennének figyelembe, de jócskán eltérő súllyal.)

Biztos van még, de több nem jut eszembe, talán azért, mert holnap PR-ból és marketingkommunikációból is vizsgálom, és úgy nézek ki, mint egy jobb sorsra érdemes alkoholista.

Szóval ennyi – talán túl hosszúra is sikerült, és az is lehet, hogy nem mondtam túl sok újat, akár azért, mert mások leírták már előttem, akár azért, mert a fent említett dolgok javarészét már én magam is leírtam. De ha felmerül egy kérdés, én a tudásomhoz képest igyekszem válaszolni, mert ha – akár itt a Listán, akár másutt – azzal izélgettek volna, hogy ezt már (n+x)-szer leírták és menjek az Archívumba különben is, aligha tanulom meg ezeket a dolgokat.

Ezért, tisztelt Rat, kérdezz csak nyugodtan... mint látható, kapsz választ, csak győzd zsebre tenni.

2000.05.17.

Szerző: Brutalis

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az LFG.hu oldalon is.