

HLAVACSKA ANDRÁS

Te mondod, vagy a karaktered?

Megszólalástípusok vizsgálata

asztaliszerepjáték-résztevők körében

1. BEVEZETŐ

Az asztali szerepjátszás szabadidős tevékenység során a résztvevők egy sajátos kommunikációs szituációt teremtenek meg: időnként a választott karakterüket megszemélyesítve társalognak, nem sokkal később szabályokon vitatkoznak, hogy aztán megvalósítani kívánt cselekvéseket írjanak le, vagy éppen játékosként egyeztessenek egy akció kivitelezéséről. Ez a tanulmány egy 2021 őszén a Debreceni Egyetem kommunikáció- és médiatudomány szakos hallgatói körében végzett kísérlet részeredményei alapján azt vizsgálja, hogy korábbi asztali szerepjátékos tapasztalattal nem rendelkező résztvevők hogyan kommunikáltak az első játékalkalmaik során. Az elemzés elsősorban kvantitatív jellegű: írásomban azt foglalom össze, hogy a játékalmon a résztvevők milyen típusú megszólalásokat milyen arányban alkalmaztak. A kvantitatív elemzést a karakterben történő megszólalásnál rövid kontextusvizsgálat is kiegészíti, amelynek célja, hogy rámutasson: ezt a közlésformát jellemzően milyen szituációk, körülmények idézik elő.

Az asztali szerepjáték tevékenységének meghatározásához Hartyándi Mátyás 2018-ban Markus Montola programadó írása nyomán bevezetett definícióját használom: „A kisszámú (jellemzően 3–6) résztvevő egy asztal körül ül, és különféle »karaktereket«, főszereplőket alakít. A játék szóban, párbeszéd formájában zajlik, a játékosok egyes szám első vagy harmadik személyből beszélve elmondják, hogy karaktereik mit tesznek, a játékvezető pedig a szabályok segítségével meghatározza tetteik eredményét, illetve frissíti a játékvilág állapotát, amire aztán újra reagálhatnak szóban” (Hartyándi 2018, 371). Ahogy Hartyándi meghatározásában hangsúlyos, hogy „a játék szóban, párbeszéd formájában zajlik”, úgy Montola is az asztali szerepjátékok egyik alapszabályaként említi, hogy „a játékvilágot túlnyomórészt a szóbeli kommunikáció határozza meg” (Montola 2009, 24). A szóbeli kommunikáció fontosságát az asztali szerepjáték során José P. Zagal és Sebastian Deterding is kiemelik – a témában mai napig irányadónak tekinthető definíciójuk negyedik pontja aláhúzza, hogy „[a] játékvilág a játékos és nem játékos karakterekkel, valamint cselekvéseikkel együtt a játékosok és a kalandmester közti beszélgetésből képződik meg” (Zagal–Deterding 2018, 31). Ad absurdum elképzelhető olyan asztaliszerepjáték-alkalom, ahol a résztvevők kizárólag nonverbális kommunikációra hagyatkoznak, a modern szerepjáték ötvenéves történetében a játék mégis elsődlegesen a szóbeli kommunikáció köré szerveződött. Jóllehet a különböző asztaliszerepjáték-rendszerek fejlődése során a tevékenységhez számos kiegészítő társult, „az elmúlt évtizedben egyre fokozódott a játék mediatiszációja” (Krek 2023, 35) (rajzolt térképektől miniatűr figurákon át a játékmester jegyzeteit eltakaró paravánig), a játék angol terminológiája a mai napig őrzi a médium egyszerű, szükséges – bár nem elégséges! – feltételeit: a *pen and paper*, valamint a *tabletop role-playing game*¹ megnevezések arra is utalnak, hogy az asztali szerepjátékhoz pusztán néhány tollra vagy ceruzára, papírra és egy asztalra van szükség. Sőt, egy leegyszerűsített asztaliszerepjáték-rendszerben még ezek a kellékek is elhagyhatók, így végső soron az asztali szerepjáték kizárólag szóbeli kommunikáció során is majdnem teljes egészében megvalósulhat.²

Érdeemes azt is megjegyezni, hogy bár az elmúlt ötven évben az asztali szerepjátékok elengedhetetlen összetevője volt a szóbeli kommunikáció, ez a kommunikáció számos változáson ment keresztül. Tanulmányomnak nem célja az asztali szerepjátékok során alkalmazott megszólalástípusok részletes történeti elemzése, így ezen a ponton csupán egyetlen példára utalok annak megvilágítása érdekében, hogy az asztali szerepjátékozás során alkalmazott kommunikáció miképp változott az évek során. Jon Peterson az asztali szerepjátékok fejlődéstörténetének szentelt *Elusive Shift – How Role-Playing Games Forged Their Identity* című monográfiájában írja le, hogy kezdetben a *Dungeons & Dragons* játékkalkalmakon egy „caller” [akciófelelős] fogalmazta meg többes szám első személyben a csapat cselekvéseit a kalandmester felé. „Például, miután a játékvezető tájékoztatja az akciófelelőst [caller], hogy »balra található egy ajtó a folyosó túloldalán, az északnyugati falon«, az akciófelelős előterjeszti az akciót: »Figyelünk az ajtónál – mi hárman«” (Peterson 2020, 56). Bár a többes szám első személyű megfogalmazás egy, a csapat egészét érintő cselekvés leírásakor manapság sem teljesen idegen az asztali szerepjátékoktól, jellemzőbb, hogy a játékosok egyes szám első vagy egyes szám harmadik személyben közlik a karakterük cselekvéseit. Ebből a példából következik, hogy e tanulmányban közölt eredmények nem visszavetíthetők a korábbi évek asztaliszerepjáték-tevékenységére; a tárgyalt adatok alapján az asztali szerepjáték során alkalmazott megszólalástípusok retrospektív elemzése nem megvalósítható.

A Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékén működő Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport által 2021 szeptembere és decembere között megvalósított kísérlet előkészítését és lebonyolítását egy korábbi írásomban mutattam be részletesen (Hlavacska 2023), ezért itt csak röviden foglalom össze a gondolatmenet érthetősége szempontjából legszükségesebb adatokat. A kísérlet során tizenöt, 2021 őszén másodéves kommunikáció- és médiatudomány szakos alapképzésben részt vevő hallgató játszott asztali szerepjátékot. A tizenöt hallgató a kísérleti időszakban három ötfős csoportot alkotott, mindegyik csoport háromszor vett részt öt és fél óra hosszú játékkalkalmakon. A játékokra a Debreceni Egyetemen került sor, a mesélő szerepét a játékosok egyik oktatója töltötte be. A játékkalkalmakat egy négyórás tréning előzte meg, amelynek során a játékosok megismerkedtek az asztali szerepjáték alapvető játékmechanikáival és a kaland alapszituációjával. A három csoport ugyanazokkal az előre elkészített karakterekkel ugyanazt a gyári kalandot játszotta, bár – az asztali szerepjáték természetéből fakadóan – a játék során kialakuló történetek erősen eltértek egymástól. A játékkalkalmakról minden esetben videofelvételek készültek – jelen tanulmány a videofelvételekből készült szöveges átiratok kvantitatív elemzésére fókuszál. Fontos hangsúlyozni, hogy a résztvevők alacsony száma és a kísérleti anyag feldolgozottságának részlegessége miatt e tanulmány inkább az asztali szerepjátékozás során alkalmazott kommunikáció mintázatainak leírására, semmint általános jellemzőinek azonosítására törekszik. A vizsgálat alapján arra vonatkozóan tudunk megállapításokat tenni, hogy a fent leírt körülmények között másodéves kommunikáció- és médiatudomány szakos, alapképzésben részt vevő hallgatók hogyan kommunikáltak az első három játékkalkalmuk során, de ezek a tapasztalatok nem általánosíthatók az asztali szerepjáték szabadidős tevékenység alatt alkalmazott megszólalásokra, de még korábbi szerepjátékos tapasztalattal nem rendelkező résztvevők első játékkalkalmainak kommunikációjára sem. Mindezek vizsgálatához egy több résztvevővel megvalósított kísérlet lebonyolítása szükséges.

2. AZ ASZTALISZEREJPJÁTÉK-RÉSZTVEVŐK MEGSZÓLALÁSTÍPUSAI

A 2021 őszén megvalósított kísérlet videofelvételeinek szöveges átiratainak végzett mintavételezés után az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport az asztali szerepjáték során alkalmazott megszólalások nyolc típusát különböztette meg. A megszólalástípusokat először a Kortárs folyó-

irat 2023. szeptemberi lapszámában mutattam be. Az alábbi felsorolásban az eredeti megfogalmazást megőrizve közlöm a kategóriákat. Mivel az elmúlt egy év kutatómunkája, hazai és nemzetközi konferenciák, workshopok tapasztalatai a megszólalástípusok leírásának árnyalására készítettek, a felsorolást követően ezekről a korrekciókról is beszámolok.

1) Karakterben történő megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeket a játékosok egyértelműen a karakterüket megszemélyesítve vagy a kalandmester egyértelműen egy nem-játékos-karaktert megformálva végez. Az egyértelműsítést segítheti egy referencia a kaland világára vagy a beszédhelyzetre. (Például: KM: „Jó reggelt, ti vagytok az elsők. Ki korán kel, aranyat lel, nem igaz?” ASZJK-15:³ „Úgy van, komám!” KM: „Aztán nehogy valami ghoullokba ütközzetek.” ASZJK-15: „Mikbe?”)

2) Cselekvésleíró megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyek megvalósult vagy megvalósítani kívánt cselekvést vagy történést írnak le. (Például: ASZJK-15: „Telibe a tükör közepébe, [...] arra a helyre lövök egyet.” KM: „Kihúzod a hosszú íjadat.” ASZJK-15: „Lövök egyet.” KM: „Mecélszod, és ellövöd.”)

3) Állapotleíró megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyek egy fizikai vagy mentális állapotot írnak le. (Például: KM: „Egy kupolaszerű épületet kell elképzelni, ami mindenféle márványokkal van kirakva, zöldes, fehéres, kicsit ilyen tejszínű.”)

4) Játéktechnikára vonatkozó megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyek játékszabályokra, karakterek képességeire vonatkoznak. (Például: ASZJK-12: „Annyi, hogy nekem van észlelésem.” KM: „Igen, az észlelés az egy olyan képesség, ami mindenkinek van, tehát hogy azt bárkivel lehet dobni, illetve bárki tud észlelni.”)

5) Játékosi megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeket egyértelműen nem egy karaktert megszemélyesítve tesznek, nem játékbeli cselekvést vagy történést írnak le, és nem a játéktechnikára vonatkoznak. A legtisztább megvalósulása a két játékos vagy egy játékos és a kalandmester közötti információcsere. Ide soroljuk azokat a megszólalásokat is, amelyek egy cselekvés vagy történet lehetőségére, tervezésére – de nem a megvalósulására, kivitelezésére! – vonatkoznak. (Például: ASZJK-14: „Nekem most még az jutott eszembe, hogy ilyen gazdagokról van szó, lehet, hogy érdekli őket az ilyen örök életről valami, arról nem tudnék beszélni esetleg?” KM: „Tehát az a feltételezés, hogy valami ilyen ősi titkok vagy okkult tudomány az érdekelheti őket. Nem tudod, nem ismered ennyire a család történetét.”)

6) Játéksituáción kívüli megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyek látványosan a játéksituáción kívüli történésre, információra vonatkoznak. (Például: KM: „Egy játékon belüli és egy játékon kívüli rész. A játékon kívüli: bocsánat, 'ASZJK-15', meg kell hogy kérjem, hogy tedd el a mobilodat.”)

7) Átmenet a játékosi megszólalás és a karakterben történő megszólalás között: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeknél nem dönthető el egyértelműen, hogy a játékosi megszólalás vagy a karakterben történő megszólalás kategóriájába tartoznak. Leggyakrabban akkor fordul elő, ha játékosok beszélgetnek egymással, de nem tesznek egyértelmű utalást sem a kaland, sem a játékosok világára. (Például: ASZJK-07: „Esetleg majd később visszatérünk oda, de szerintem most menjünk tovább a mi célunk felé.” ASZJK-15: „Szerintem is. Megbeszéltük, hogy...” ASZJK-07: „Egyenesen.” ASZJK-15: „Céltudatosan, igen.”)

8) Átmenet a cselekvésleíró megszólalás és a karakterben történő megszólalás között: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeknél nem dönthető el egyértelműen, hogy a karakterek cselekvését írják le, vagy egy karaktert megformálva tesznek egy megállapítást. (Például: ASZJK-12: „Rendben, akkor gyertek!” ASZJKJ-07: „Akkor megyünk.” ASZJK-07 válasza azért esik az átmeneti kategóriába, mert nem egyértelmű, hogy a társának válaszol-e, vagy a cselekvését írja le.) (Hlavacska 2023, 20–21)

Első kiegészítésként érdemes hangsúlyozni, hogy míg az *átmenet a cselekvésleíró megszólalás és a karakterben történő megszólalás között*, valamint a *játékszituáción kívüli megszólalás* a mintavételezéskor az asztali szerepjáték során alkalmazott kommunikáció szempontjából releváns kategóriáknak tűntek, a későbbiekben nagyobb mintán elvégzett elemzés ezt a feltételezést nem erősítette meg. Az ezekhez a kategóriákhoz köthető megszólalások aránya az elemzett játékkalkmak esetében egyetlenegyszer sem haladta meg a 2%-os értéket. A *játékszituáción kívüli megszólalások* esetében a megszólalások alacsony számát a kísérleti körülmények feltehetően erősen befolyásolták: mivel a játékosok a részvételükkel egy szabadon választható egyetemi kurzust teljesítettek, elvárás volt velük szemben, hogy a játékkalkmakon a kalandra koncentráljanak. Feltehetően bármely összeszokott baráti társaság által nem kísérleti körülmények között megvalósított asztaliszerepjáték-alkalomnál a *játékszituáción kívüli megszólalások* száma – ha nem is lényegesen, de – magasabb lenne, hiszen a játéktól független témák megtárgyalása ezeken az összejöveteleken a kommunikáció szerves részét képezheti. Ugyanez a *cselekvésleíró megszólalás és a karakterben történő megszólalás közötti átmeneti kategóriáról* nem mondható el; valószínűbb, hogy ez egy speciális, a játékosok által viszonylag ritkán használt megszólalástípus.

Ugyanakkor arra alkalmas ez a kategória, hogy – második kiegészítésként – felhívja a figyelmünket a korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők játék során alkalmazott szóbeli kommunikációjának bizonytalanságára. Ez a bizonytalanság jellemzően a játékos megszólalás és a karakterben történő megszólalás összemosódásában manifesztálódik, de más megszólalástípusokat is érinthet. Például könnyen megvalósulhat olyan megszólalás, amely a játéktechnikára vonatkozó és a karakterben történő megszólalást mossa össze. Az asztali szerepjátékokból inspirálódó audiovizuális alkotások használják is ezt a megoldást, amikor játékszabályok magyarázatát film- vagy sorozatszereplők közléseként építik be a történetbe. Jó példa erre a 2023-ban megjelent *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* című film, de már a modern szerepjátékok hőskorában, az 1980-as évek elején is találunk ilyen megvalósítást. Az 1983 és 1985 között huszonzét részt megélt *Dungeons & Dragons* animációs televíziós sorozat negyedik, *Valley of the Unicorns* című epizódjában az antagonista mágus, Kelek így oktatja Unit, a kis egyszarvút: „Egy unikornis naponta csak egyszer tud teleportálni.” [„A unicorn can teleport only once a day.”] Ez a megszólalás az 1970-es évek végén, 1980-as évek elején szerepjátékos körökben népszerű *Monster Manual* egyik szöveghelyének parafrázisaként is felfogható. Az 1978-as kiadásban az „unikornis” szócikknél a következőket olvashatjuk: „Naponta egyszer az unikornisok képesek használni a *teleportálás* varázslatot korlátozott hatótávolságban.” [„Once per day unicorns are able to use a *teleportation* spell of limited distance.”] (Gygax 1978, 98) A televíziós sorozat készítői a diegézist nem megtörve szabálymagyarázatot, játéktechnikai leírást csempészték a történetbe. Ugyanez a szituáció viszont egy asztaliszerepjáték-alkalomnál a játékvilágra tett egyértelmű utalás hiányában a karakterben történő és a játéktechnikára vonatkozó megszólalás összemosódásaként lenne értelmezhető. Összességében tehát elmondható, hogy az asztali szerepjátékok során alkalmazott kommunikációra jellemző egyfajta bizonytalanság: a játékosok megszólalásainak egy részét nem lehet egyértelműen a fent leírt első hat (tiszta) megszólaláskategória egyikébe sem besorolni. A bizonytalanságot általában az szüli, hogy egy közlés karakterben történő megszólalásként vagy másfajta megszólalásként értelmezhető-e. Ugyanakkor a korábban leírtakkal ellentétben ez a

bizonytalanság nemcsak a karakterben történő megszólalást és a cselekvésleíró, valamint játékos megszólalást érinti – az összemosódás feltehetően más kategóriák (például a karakterben történő és a játéktechnikára vonatkozó megszólalás) között is létrejöhethet.

A harmadik kiegészítés a megszólalástípusok kategóriáinak elnevezését érinti. Az elmúlt egy évben workshopokon és konferenciákon kapott visszajelzések alapján a 7. és 8. megszólalástípusnál az *átmeneti* jelzőt néhányan kétértelműnek, megtévesztőnek találták: véleményük szerint a megnevezés azt sugallja, hogy a közlő a megszólalása közben vált egyik megszólalás-kategóriából egy másikba (például az *átmenet a játékos megszólalás és a karakterben történő megszólalás között* esetében a közlő a megszólalását játékosként kezdi, de a karakterébe helyezkedve fejezi be). Jóllehet a 7. és 8. megszólalástípus elnevezésében az *átmeneti* jelző valóban többféle értelmezést megenged, a kategória meghatározása egyértelműen fogalmaz: „A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeknél nem dönthető el egyértelműen, hogy a játékos megszólalás vagy a karakterben történő megszólalás kategóriájába tartoznak” [kiemelés – H. A.]. Az asztali szerepjátékok során alkalmazott megszólalásoknak erre a bizonytalanságára a szakirodalom már viszonylag korán felhívta a figyelmet. Gary Alan Fine 1983-ban megjelent monográfiájában több példával illusztrálja ezeket a beszédszituációkat – ezek közül egyet idézek szemléltetésképpen: „George megkérdezi tőlem: »Hány éves vagy?« A karakteremre gondolva azt mondom, »Huszonhárom.« Mire George: »Nem, a való életben.« Mondom: »Huszonhét.« Erre megjegyzi: »Én huszonhat.«” (Fine 1983, 200; idézi: Molnár 2024, 37). A „[h]ány éves vagy?” kérdés azért esik az *átmenet a játékos megszólalás és a karakterben történő megszólalás között* kategóriájába, mert – ahogy az a válaszadó reakciójából is kiderül – a kérdés feltevésekor nem dönthető el egyértelműen, hogy a kaland diegézisére vagy a játékosok világára vonatkozik. Ez a bizonytalanság akár a megszólaló intenciójára is kiterjedhet, ahogy azt az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport rögzített játékkalkalmaiból vett egyik példa is mutatja: „KM: »[Egy homokkígyót megszemélyesítve sziszegi] A legjobb az lenne, ha már nem találnátok semmit.« ASZJK-12: »És találnánk valamit?« KM: »És elhagynátok a kazamatarendszert.« [...] ASZJK-12: »Nem. De maximum akkor hagynánk el, hogyha felfedeztük teljesen.« ASZJK-14: »Ezt most mondtad neki?« ASZJK-12: »Nem tudom.«” ASZJK-14 kérdéséből és ASZJK-12 válaszából világosan látszik, hogy ezen a ponton a játékosok számára nem eldönthető, ASZJK-12 korábbi megszólalása („Nem. De maximum akkor hagynánk el, hogyha felfedeztük teljesen”) a játék világában is elhangzott-e. Az *átmenet a játékos megszólalás és a karakterben történő megszólalás között* kategória elsősorban ezeket a megszólalásokat fedi le. Elismerve a kritikák jogosságát, a továbbiakban az egységes fogalomhasználat érdekében megőrzöm a megszólalástípusok eredeti elnevezéseit.

3. ASZTALISZEREJPJÁTÉK-RÉSZTVEVŐK MEGSZÓLALÁSAINAK TÍPUS SZERINTI MEGOSZLÁSA

Az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport által 2021 szeptembere és decembere között megvalósított kísérlet játékkalkalmairól 38 órányi és 47 percnyi video- és hangfelvételt rögzítettünk. A felvételekről szöveges átírat készült, amelyben a különböző megszólalástípusokat színekkel jelöltük. Az alábbiakban 9 órányi és 40 percnyi (473 009 karakter terjedelmű) mintát elemezve mutatom be, hogy az első kísérleti csoport három egymást követő játéka során a játékosok és a kalandmester milyen megszólalástípusokat milyen arányban használtak. Fontos hangsúlyozni, hogy bár a játék világa és a játék résztvevői mind a három alkalomnál megegyeztek, a játékkalkalmakon megélt kalandok műfajilag különböztek: az első játéknál a szociális interakció és egy város felfedezése dominált, a másodiknál a harcok és egy föld alatti labirintus bejárása került előtérbe, a harmadikban pedig a már felfedezett útvessző újbóli végigjárása és a rendelkezésre álló nyomok értelmezése. Az első táblázat azt mutatja be, hogy a három játékk-

alkalommal a megszólalások milyen arányban oszlottak meg a játékosok és a kalandmester között, míg a második táblázat a játékosok és a kalandmester megnyilvánulásainak típus szerinti megoszlását tartalmazza.

	Első játékkalom	Második játékkalom	Harmadik játékkalom
Játékosok megszólalásai	28,6%	24,7%	50,6%
Kalandmester megszólalásai	71,4%	75,3%	49,4%

1. táblázat: A játékosok és a kalandmester megszólalásainak megoszlása három játékkalom során.

Forrás: a szerző szerkesztése

	Első játék (Játékosok)	Második játék (Játékosok)	Harmadik játék (Játékosok)	Első játék (Kalandmester)	Második játék (Kalandmester)	Harmadik játék (Kalandmester)
1. Karakterben történő	10,5%	2,8%	3,9%	5,7%	0,8%	8,5%
2. Cselekvés-leíró	8,2%	15,8%	6,3%	18,9%	22,6%	20,8%
3. Állapotleíró	3%	0,8%	0,4%	13,8%	19,1%	10,9%
4. Játéktechnikára vonatkozó	10,8%	13,8%	4,5%	23,3%	29,1%	11,6%
5. Játékosi	25,9%	37,2%	63,2%	36,3%	27,2%	46,8%
6. Játékszituáció kívüli	0%	0%	0,5%	2%	1,2%	1,4%
7. Átmenet a ját. megsz. és a kar. megsz. között	41,1%	28,8%	21%	0%	0%	0%
8. Átmenet a csel. megsz. és a kar. megsz. között	0,5%	0,8%	0,2%	0%	0%	0%

2. táblázat: A játékosok és a kalandmester megszólalásainak típus szerinti megoszlása három játékkalom során.

Forrás: a szerző szerkesztése

Ha a megszólalások játékosok és kalandmester közti megoszlásának arányát önmagában szemlélnénk, hamar arra az egyszerű, de valószínűleg nem teljesen pontos következtetésre juthatnánk, hogy a játékosok a játék előrehaladtával – ahogy egyre behatóbb ismereteket szereztek az asztali szerepjáték tevékenységéről – egyre nagyobb mértékű ágenciát nyertek a játék felett. Megalapozottabbnak tűnik az a következtetés, hogy a harmadik játéknál a felfedezhető terek és a környezettel megvalósítható interakciók hiánya⁴ miatt a játékosok megszólalásaiban a tervezés, korábbi információk felidézése és értelmezése vált hangsúlyossá – a játé-

kosi megszólalások száma lényegesen megnőtt a játékosoknál (63,2%). Ez alapján megkövethető az a kijelentés, hogy a játékosok és a kalandmester megszólalásainak az arányát a kaland műfaja befolyásolhatja: minél több lehetőség nyílik tervezésre, a rendelkezésre álló információk értelmezésére, a játékosok annál gyakrabban/hosszabban nyilvánulnak meg.

3.1. Karakterben történő megszólalás

A karakterben történő megszólalásokról a három játékalkalom átiratai alapján elmondható, hogy a játékosok esetében releváns, de nem domináns megszólalástípusnak, a kalandmester esetében pedig egy játék kivételével releváns, de nem domináns megszólalástípusnak tekinthető. Meglepőnek tűnhet, hogy a játékosok az első és a második játékalkalommal arányaiban többször szólaltak meg karakterben, mint a kalandmester – mintha a primer játékos tapasztalattal nem rendelkező résztvevők gyakrabban és/vagy hosszabb ideig személyesítenék meg a karaktereiket, mint a korábbi játékos tapasztalatokkal rendelkező kalandmester az NPC-ket (nem-játékos-karaktereket). Ha azonban azt is megvizsgáljuk, hogy számszerűen – az átírásnál használt szövegszerkesztő program karaktereinek számát tekintve – a játékosok és a kalandmester mennyi megszólalása történt a három játékalkalommal karakterben, akkor mind a három játéknál közel azonos eredményeket kapunk: 1. játék: játékosok: 6388 – kalandmester: 8863; 2. játék: játékosok: 952 – kalandmester: 762; 3. játék: játékosok: 2514 – kalandmester: 5354. A több és/vagy hosszabb karakterben történő megszólalást tartalmazó szöveghelyek közelebbi vizsgálata azt is megmutatja, hogy a játékosok és a kalandmester ilyen típusú közlései nem egymástól elszigetelve, hanem a másik megszólalására adott reakcióként valósulnak meg. Például: „ASZJK-15: »Melyikünknek Pharasma a vallása?« KM: »[Egy NPC-t alakítva] Nekem.« ASZJK-15: »Na, tök jó. Milyen mágiád van még, [...]?« KM: »Már csak a legalapvetőbb mágiáim vannak.« ASZJK-15: »Az...« KM: »Mágia észlelése, víz idézése, fényteremtés. Segítő kéz.« ASZJK-15: »Imádkozni tudsz? Tudsz.« KM: »Még szép.« ASZJK-15: »Nincs kedved imádkozni egyet a spirál közepén?«

Ezekben a dialogikus formákban a kezdeményező a legtöbb esetben a kalandmester, amely arra enged következtetni, hogy a játékosok karakterben történő megszólalását legtöbbször a kalandmester ilyen típusú közlése váltja ki. A primer játékos tapasztalattal nem rendelkező résztvevők a kalandmester karakterben történő megszólalásainak hiányában ritkán személyesítik meg a karaktereiket – ezt a második játék adatai mutatják.

3.2. Cselekvésleíró megszólalás

A cselekvésleírás a három játékalkalom átiratai alapján mind a játékosok, mind a kalandmester megszólalásaiban releváns megszólalástípusnak tekinthető. Az elemzett játékalkalmak közül a másodikonál a játékosok közlései (15,8%) jól mutatják, hogy egy felfedezés- és harcorientált kalandban a játékosok cselekvésleíró megszólalásainak a száma – főleg egy-egy támadás vagy harctéri taktika részletes kifejtésének eredményeként – megnő. A kalandmester esetében a cselekvésleíró megszólalások mind a három játékalkalomnál (18,9%; 22,6%; 20,8%) a három legjellemzőbb megszólalástípus közé tartoznak. A kalandmester a vizsgált játékalkalmak során a megszólalásainak egy jelentős részét a játék világában megvalósuló vagy megvalósítani kívánt cselekvések és történések leírásának szenteli. Érdeemes megjegyezni, hogy a kalandmester cselekvésleíró megszólalásainak az aránya azért is magasabb, mint a játékosok cselekvésleírásának az aránya, mert a játékosok többségében csak megvalósítani kívánt cselekvéseket fogalmaznak meg, ezek kimeneteléről, megvalósulásáról a kalandmester számol be. A kalandmester cselekvésleíró megszólalásaiba tehát az NPC-k cselekedeteinek

narrálása mellett azok a megszólalások is beletartoznak, amikor játékosok megvalósítani kívánt cselekedeteinek a kimenetelét közli.

3.3. Állapotleíró megszólalás

Az állapotleírás a játékosok esetében egy, a kalandmester esetében pedig mind a három alkalommal releváns megszólalástípusnak tekinthető. Az első játékkalom átiratainak közelebbi vizsgálata azonban feltárja, hogy ennél a játékkalomnál a játékosok állapotleíró megszólalásainak a többi alkalomhoz viszonyított magasabb arányát (3%) egy speciális játéksituáció, a karakterek bemutatása magyarázza. Az asztaliszerepjáték-kalandok első alkalmaival szokás a karakterek ismertetése, fizikai megjelenésük (testük, öltözetük) részletes leírása – ettől a kísérlet során sem tekintettünk el. Ezt leszámítva viszont kijelenthető, hogy az állapotleírás a három elemzett játék során szinte kizárólag a kalandmester jogkörébe tartozott, aki elsősorban annak megfelelően használt állapotleíró megszólalásokat, ahogy a játékosok felfedezték a rendelkezésükre álló tereket a játék világában. Egy kazamata felfedezésekor a feltárt termék bemutatása gyakran és hosszan igényel állapotleíró megszólalást a kalandmester részéről (19,1%); a már felfedezett útvészítő újbóli bejárásakor ez kevésbé releváns (10,9%).

3.4. Játéktechnikára vonatkozó megszólalás

A játéktechnikára vonatkozó megszólalás a három játékkalom átiratai alapján mind a játékosok, mind a kalandmester megszólalásaiban releváns megszólalástípusnak tekinthető. A második játéknál a kalandmester megszólalásai közül ez a legmeghatározóbb típus (29,1%), az első játéknál pedig a második legmeghatározóbb (23,3%). Bár a kísérlet során a 2009-ben megjelent *Pathfinder Roleplaying Game* szabályrendszer egyszerűsített változatát használtuk, a kísérletet követő fókuszcsoportos beszélgetésekből kiderült, hogy a szabályrendszert több résztvevő túl komplexnek találta (Hlavacska 2023, 19). A kalandmester játéktechnikára vonatkozó megszólalásainak magas aránya is megerősíti ezt: a játékkalmon, különösen a harcok során, a kalandmesternek jelentős időt kellett a szabályok magyarázatára, tisztázására fordítania. Érdemes arra is felhívni a figyelmet, hogy ha ennél a kategóriánál az átirásnál használt szövegszerkesztő program karaktereinek számát is figyelembe vesszük, akkor azt láthatjuk, hogy a kalandmesternek az első két játéknál nagyjából hatszor annyi megszólalása vonatkozik játéktechnikára, mint a játékosoknak (1. játék: játékosok: 6582 – kalandmester: 35 955; 2. játék: játékosok: 4478 – kalandmester: 27 223). A karakterben történő megszólalásokhoz hasonlóan a játéktechnikára vonatkozó megszólalások is gyakran párbeszédes formában valósulnak meg – két fontos különbséggel. Egyrészt a karakterben történő megszólaláskor a kalandmester, a játéktechnikára vonatkozó megszólalásnál pedig inkább a játékos a kezdeményező fél. Másrészt a párbeszéd dinamikája is eltérő: míg a karakterben történő megszólalásnál hasonló hosszúságú közlések váltogatják egymást, addig a játéktechnikára vonatkozó megszólalásnál egy rövidebb játékos érdeklődésre érkezik egy kifejtettebb válasz a kalandmester részéről.

3.5. Játékosi megszólalás

A játékos megszólalás – a játék világán kívül zajló információcsere a résztvevők között, valamint a tervezés, történések lehetőségének mérlegelése – a játékosok és a kalandmester esetében is két-két játékkalommal domináns közlésforma, de a többi alkalomnál is relevánsnak

tekinthető. A játékosok és a kalandmester az elemzett játékkalkalmakon a megszólalásaiknak legalább az egynegyedét, de esetenként a felét a játék világán kívül zajló információcserére és tervezésre szánták (a játékosoknál az érték 25,9% és 63,2%, míg a kalandmesternél 27,2% és 46,8% között mozog). A játékosok részéről a játékos megszólalások magasabb aránya a második és harmadik játékkalommal részben azzal is magyarázható, hogy ezeknek az alkalomnak az elején a játékosok felidéztek a korábbi alkalom történéseit – ezek az összefoglalók teljes egészében játékos megszólalásnak minősültek. A legmagasabb érték a játékosok és a kalandmester esetében is a harmadik játékhoz köthető: a kazamatarendszer felfedezése után, a kalandmodul végéhez közeledve a játékosok a környezetből érkező kihívások és a felfedezésre váró terek hiányában a korábban szerzett információk értelmezésére koncentrálnak; a kalandmester az információk felidezésével asszisztál a folyamathoz. A játékos megszólalások értékeinek vizsgálatakor érdemes a játékos megszólalás és a karakterben történő megszólalás közti átmenet kategóriáját is figyelembe venni: annál a játéknál, ahol a játékos megszólalások aránya a többi játékhoz viszonyítva alacsonyabb, az átmeneti közlések aránya magasabb – és fordítva. Ez egyrészt jól szemlélteti, hogy ez a két kategória és a karakterben történő megszólalás a legkitettebb a mindenkori elemző szubjektív értékelésének; másrészt hogy az elemző hajlamosabb átmeneti megszólalásként értékelni egy közlést a játékosok részéről, ha az szociális interakcióra alkalmas környezetben, párbeszédképes NPC-k körében hangzik el. Amint ez a környezet átalakul (a második és harmadik játéknál), a játékosok karakterben történő megszólalásainak, valamint átmeneti közléseinek az aránya a tisztán játékos közlésekhez képest lecsökken. Ez fakadhat abból is, hogy a második és harmadik játék szintjére, az útvesztő számos olyan szituációt szolgáltat, amely kedvezőtlen a karakterben történő megnyilatkozás számára. Például ha egy eszméletét veszített karaktert irányító játékos továbbra is kiveszi a részét a tervezésből, vagy ha egy csapattól elszakadt felderítő megvitatta a döntési lehetőségeit a többi játékosal, azt nagy valószínűséggel játékos megszólalásként teszi meg. Másrészt a szociális interakcióban szegény környezet hatására a primer szerepjátékos tapasztalattal nem rendelkező résztvevők hajlamosabbak megfeledezni arról, hogy az egymás közti információáramlás a játék világán belül beszédszituációként is megvalósulhat.

3.6. Játékszituáción kívüli megszólalás

A három elemzett játékkalomnál a játékszituáción kívüli megszólalások a játékosoknál egyetlen alkalommal sem tekinthetők releváns közlési formának, a kalandmester esetében az értékek pedig minden alkalommal 1% és 2% között mozognak. Ahogy korábban említettem, a „megszólalások alacsony számát a kísérleti körülmények feltehetően erősen befolyásolták: mivel a játékosok a részvételükkel egy szabadon választható egyetemi kurzust teljesítettek, elvárás volt velük szemben, hogy a játékkalkalmakon a kalandra koncentrálnak.” A kalandmester esetében a játékszituáción kívüli megszólalások döntő többsége a játékot megszakító szünetek bejelentéséhez köthető.

3.7. Átmenet a játékos megszólalás és a karakterben történő megszólalás között

Az első átmeneti megszólalástípussal kapcsolatban kijelenthető, hogy a kalandmester közlései szempontjából nem számít releváns kategóriának, a vizsgált játékkalkalmakon a kalandmester nem alkalmazta ezt a megszólalástípust. A játékosok esetében viszont az első játékkalommal ez a közlési forma bizonyult a legjellemzőbbnek (41,1%-kal), a második és a harmadik alkalommal pedig a második legjellemzőbbnek (28,8%-kal és 21%-kal). Úgy tűnik, hogy korábbi szerepjátékos tapasztalattal nem rendelkező résztvevők esetében a karakterben történő

megszólalások és a játékos megszólalások között fennálló bizonytalansági tényező jelentős – a játékosok többnyire nem fordítanak külön figyelmet arra, hogy bármilyen módon jelezzék: megszólalásuk a játék világában vagy azon kívül hangzik el. Gary Alan Fine ezt a fajta bizonytalanságot nem tartja gyakorinak az asztali szerepjáték során megvalósuló kommunikációban (1983, 200), de pontosabb talán úgy fogalmazni, hogy a megszólalások típusának eldönthetlensége ritkán tematizálódik játék során. Nem tekinthetők gyakorinak azok az esetek, amikor a játékosok vagy a kalandmester megszakit egy beszédshituációt, hogy tisztázzák, a közlések a játék világában vagy azon kívül hangzottak el; de a három játékalkalom vizsgálata megmutatja, hogy egy külső szemlélő retrospektív elemzése szempontjából a játékosok megszólalásának jelentős részéről nem dönthető el egyértelműen, hogy a játék világában vagy azon kívül valósultak-e meg.

3.8. Átmenet a cselekvésleíró megszólalás és a karakterben történő megszólalás között

A második átmeneti megszólalástípus sem a játékosok, sem a kalandmester esetében nem nevezhető releváns kategóriának. A kalandmester megszólalásairól általánosságban elmondható, hogy részben a pozíciójából fakadóan kevésbé jellemző rájuk a többértelműség, hiszen a világos, egyértelmű közlései jelentik a viszonyulási pontokat a játék világához a játékosok számára. A játékosok esetében elvétve találni a cselekvésleíró megszólalás és a karakterben történő megszólalás közti közléseket, ám ezek aránya (0,5%; 0,8%; 0,2%) alapján elmondható, hogy ez az átmeneti kategória speciálisnak számít az asztaliszerepjáték-résztevők kommunikációja szempontjából. Bár a vizsgált mintában más speciális megszólalástípust nem azonosítottunk, feltehetően a teljes kutatási anyag elemzése feltárna más ritkán előforduló átmeneti kategóriákat – például átmeneti közlést a karakterben történő és a játéktechnikára vonatkozó közlés között.

4. KONKLÚZIÓ

A vizsgálat alapjául szolgáló három asztaliszerepjáték-alkalmat érintő minta elemzése nyomán elmondható, hogy a játékosok és a kalandmester verbális kommunikációjára másféle megszólalástípusok voltak jellemzők. Míg a kalandmester közléseiben a játékos, a cselekvésleíró, a játéktechnikára vonatkozó és az állapotleíró megszólalás volt meghatározó, addig a játékosoknál a játékos megszólalás, valamint a játékos megszólalás és a karakterben történő megszólalás közti átmenet. Az állapotleíró megszólalást szinte kizárólag a kalandmesterhez köthető, a játékos megszólalás és a karakterben történő megszólalás közti átmeneti megnyilatkozásokat pedig kizárólag a játékosokhoz köthető közlésnek tekinthetjük.

A játszott kalandmodulok műfaja a játékosok és a kalandmester megszólalásainak tekintetében az elemzett mintában meghatározónak tűnik, különböző típusú asztaliszerepjáték-kalandokban különböző típusú megszólalások gyakoriak. A szociális interakcióra és egy város felfedezésére alapozó első játéknál, valamint egy felfedezett labirintus újbóli bejárásakor mind a játékosok, mind a kalandmester közléseire jellemzőbb volt a karakterben történő megszólalás, mint a második, harcorientált játék esetében. Utóbbinál a kalandmester és a játékosok is gyakrabban és/vagy hosszabban alkalmaztak cselekvésleíró és játéktechnikára vonatkozó megszólalásokat, mint az első és a harmadik játéknál.

Ahogy azt az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport kísérletének előkészítését és lebonyolítását bemutató tanulmányomban is írtam (Hlavacska 2023, 21), a játékalkalmakról rögzített video- és hangfelvételek átiratainak elemzésével arra a kérdésre is szeretnénk választ kapni,

hogyan az asztali szerepjáték szabadidős tevékenység mely játékelemei támogatják a játékosok karakterbe történő belemerülését (Bowman 2018, 387–389). Külső megfigyelőként a játékosok karakterbe történő belemerüléséről csak korlátozott hozzáférésünk lehet – a karakterben történő megszólalásokat értelmezhetjük a karakterbe történő belemerülés jeleként. A karakterben történő megszólalásról elmondható, hogy a játékosok ilyen típusú megszólalását elsősorban a kalandmester karakterben történő megszólalásai képesek kiváltani. Feltehetően ezek használata a kalandmester részéről hatással lehet a játékosok karakterbe történő belemerülésére.

IRODALOMJEGYZÉK

- Bowman, Sarah Lynne, *Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games* = Zagal, P. Jósé – Deterding, Sebastian (szerk.), *Role-Playing Game Studies*, Routledge, New York–London, 2018, 379–394.
- Fine, Gary Alan, *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago–London, 1983.
- Gygax, Gary, *Monster Manual*, TSR Hobbies, Lake Geneva, 1978.
- Hartyándi Mátyás, *Szerepjáték vagy RPG? A szerepjátszás eredete, kutatása és alkalmazása*, Kortárs 2024/10, 11–29.
- Hartyándi Mátyás, *Szójátékok a „szerepjáték” kifejezéssel*, Embertárs, 2018/4, 369–386.
- Hlavacska András, *Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba – Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához*, Kortárs 2023/9, 13–22.
- Krek Norbert, *Egy szerepjáték-konvergencia felé. A Critical Role kollaboratív projektjei az Obsidian Entertainment és a Larian Studios fejlesztőcsapatokkal*, Kortárs 2023/9, 34–43.
- Molnár Kincső-Bernadett, *Az asztali szerepjátékok audiovizuális adaptációinak lehetőségei – A Vox Machina legendája és a Dungeons & Dragons: Betyárbeccsület példái*, Kortárs 2024/10, 30–47.
- Montola, Markus, *The Invisible Rules of Role-Playing – The Social Framework of Role-Playing Process*, International Journal of Role-Playing 2009/1, 22–36.
- Nagy Orsolya, *A cosplay és az asztali szerepjáték transzmediális kapcsolata a The Wayward Wanderers kalandsozortban*, Kortárs 2023/9, 44–58.
- Peterson, Jon, *Elusive Shift – How Role-Playing Games Forged Their Identity*, MIT Press, Cambridge–London, 2020.
- Zagal, P. Jósé – Deterding, Sebastian, *Definitions of „Role Playing Games”* = Uők (szerk.), *Role-Playing Game Studies*, Routledge, New York–London, 2018, 31.

JEGYZETEK

¹ A szerepjáték és az RPG fogalmak jelentéshálójáról lásd bővebben: Hartyándi 2024.

² Bár elméleti szinten semmi nem zárja ki, hogy az asztali szerepjáték számszerűsíthető és véletlengenerált része is szóbeli kommunikációban valósuljon meg, a tanulmány írója erre még nem látott példát. A játék során a különböző próbák sikerességének eldöntésekor a dobókockák kő-papír-ollóval történő helyettesítése nem példa nélküli, de ez a rendszer is kénytelen nonverbális kommunikációra hagyatkozni, így a teljes egészében szóbeli kommunikáción alapuló asztali szerepjáték nehezen adatolható.

³ A kísérlet résztvevőinek anonimizálása érdekében a játékosokat egy egyedi azonosítóval láttuk el, amely az ASZJK-‘sorszám’ mintát követi.

⁴ Nagy Orsolya az asztali szerepjátékok kalandmesterének speciális helyzetét a következőképpen írja le: „A GM [kalandmester] ugyanis bár szerves résztvevője – és bizonyos szinten megalkotója – a játéknak, a diegézisnek nem, csupán NPC-k [nem-játékos-karakterek] révén van lehetősége közvetlenül interakcióba lépni a játékosok karaktereivel” (2023, 51). Éppen ezért egy kaland során az NPC-k hiánya befolyásolhatja a kalandmester megszólalásainak számát és típusát is.