

## Szójátékok a „szerepjáték” kifejezéssel

### Az analóg RPG-k és pedagógiai felhasználásuk

A tanulmány egy népszerű hobbi csoport, az úgynevezett role-playing game (RPG) főbb analóg formáit, az asztali RPG, illetve az élő RPG (larp) jelenségét tárgyalja. Egy sokat hivatkozott meghatározás kritikáján keresztül mutatja be, hogy hagyományos módokon miért lehetetlen az RPG analitikus definiálása és elhatárolása más szerepjátékos formáktól.

Az írás második fele az RPG-k pedagógiai felhasználására (edu-larp) fókuszál. Az utóbbi években megfigyelhető növekvő érdeklődés ellenére a vonatkozó tudományos irodalom jelenlegi színvonala sok kivetnivalót hagy maga után. A tudományos módszertan általában elégtelen, a szövegek körbehivatkozzák egymást, és elkövetnek egy konceptuális hibát: a szerzők többsége keveri a larp speciális fogalmát az általános szerepjátékkal (role-play), és szinonimaként kezelik őket. Ennek eredményeképpen a megvalósuló edu-larpok jelentős része éppen a forma lényeges részéről mond le, és nem rendelkezik a specifikusan larpokra jellemző elemekkel. A szerepjátékformák pontosabb osztályozása és tudományos irodalmuk alaposabb ismerete jelenthet egyfajta kivezető utat.

**Kulcsszavak:** szabadidő, szerepjáték, RPG, larp, edu-larp, tanítási dráma.

„Szerepjátékon” – hasonlóságai és átfedései ellenére – számos karakteresen különböző dolgot értünk, melyeket a félreértések elkerülése érdekében el kell tudnia határolni egymástól egy olyan cikknek, amely a témával foglalkozik. A szerepjátékkal mint társas tevékenységgel kapcsolatban leggyakrabban az alábbi értelemben találkozhatunk a magyar köznyelvben:

- Gyermeki szerepjáték (*make believe, pretend play*), „úgy tenni, mintha”, például rabló-pandúros, indiános, papás-mamás játékok, amelyek fontos részei a személyiségfejlődésnek.<sup>1</sup> A hazai fejlődéslelektani-pedagógiai szakirodalom elsősorban ebben az értelmében használja a kifejezést.
- Különféle, nem előadás-centrikus dramatikus formák, például szociodráma, tanítási dráma, amelyek célja a tanítástól kezdve az önismereten át a terápiáig változhat. Mindegyik külön diszciplína, saját szakirodalommal.
- Szexuális szerepjáték (*sexual role-play*), azaz erősen erotikus tartalmú, szexuális izgatást és/vagy a szexuális gátlások feloldását célzó tevékenység.<sup>2</sup>
- A rajongói irodalom (*fanfiction, fanfic*) interaktív formája, az interneten zajló „szerepezés”, amelyben valamilyen népszerű alkotás (például Harry Potter-regények) szereplőit

<sup>1</sup> GABNAI K.: *Dramajátékok – Bevezetés a drámapedagógiába*, Helikon, Budapest, 2015, 265. ■ 2 D. ADDINGTON: *Fantasy Made Flesh – The Essential Guide to Erotic Roleplay*, Greenery Press, Emeryville, 1993.

megszemélyesítve, az eredeti műveket kiegészítve vagy átírva a rajongók önálló történeteket alkotnak.<sup>3</sup>

- A hazánkban „szerepjáték” néven elterjedt role-playing game (RPG) körülbelül negyvenöt éves hobbicsoport. Főbb formái<sup>4</sup> az asztali (*tabletop* vagy *pen & paper RPG*), az élő (*live action role-play*, *LARP* vagy *larp*<sup>5</sup>) és a számítógépes (*computer RPG*, *CRPG*, illetve nagyon sok résztvevő esetén *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, *MMORPG*) szerepjáték.<sup>6</sup>

Írásomban az utolsó kategóriára fókuszálok, annak is az analóg formáira, az asztali és élő RPG-re. Célom a hazánkban széles körben még nem ismert és alig kutatott hobbik bemutatása a nemzetközi szakirodalom áttekintő elemzésével.<sup>7</sup> Különösen arra keresek választ, hogy miként határolható el az (analóg) RPG más (szerepjátékos) tevékenységformáktól, és hogy élő formájának milyen pedagógiai potenciálja van (*edu-larp*).

E témáról magyar nyelven – a bőséges angol nyelvű szakirodalom ellenére – a mai napig nem készült áttekintő, részletes publikáció. Bár írásom hiánypótló jellegű, a terjedelmi korlátok miatt csak betekintésre, az alapok rögzítésére van lehetőségem. A szöveg megfogalmazásakor arra törekedtem, hogy bármilyen laikus olvasó, pedagógus hasznosnak találhassa, de remélem, hogy írásom a drámatanárok, dramatiszták és szerepjátékos hobbisták érdeklődésére is számot tarthat.

## AZ RPG FŐ TÍPUSAI

### Az asztali RPG

#### *Eredete*

Az RPG-k első formáját asztal körül, írott segédeszközökkel játsszák, ezért más formák megjelenésekor asztali vagy „toll és papír” jelzőkkel kezdték elkülöníteni a többitől.<sup>8</sup> Eredete olyan terepasztalos stratégiai játékokra vezethető vissza, ahol két (vagy több) fél vívott egymással csatát különféle játékszabályok alapján, egy független bíró segítségével. *David Wesely Braunstein* nevezetű játékában ezt vegyítette a kötetlen egyezkedésekkel és titkos parancsokkal operáló játékokkal (például *Diplomacy*).<sup>9</sup> Wesely kaotikusnak és kudarcnak élte meg a játékot, a résztvevők azonban rajongtak az ötletért.<sup>10</sup> Egyikük, *David Arneson*

3 R. BLACK: *Adolescents and Online Fan Fiction*, Peter Lang, New York, 2008. ■ 4 Az RPG-nek átmeneti formái (például *Danish scenario*, *jeepform*) is léteznek, és önálló identitásuk van, én azonban az egyszerűség kedvéért csak a három legalapvetőbbet tárgyalom. ■ 5 A rövidítés több skandináv nyelvben már rögzült kifejezéssé vált, hasonlóan például a radarhoz, ezért a kisbetű. ■ 6 A. DRACHEN – M. HITCHENS: *The Many Faces of Role-Playing Games*, *International Journal of Role-Playing* 1., 2009, 3–21. ■ 7 Írásomban támaszkodom két korábbi szakdolgozatomra, amelyekből részleteket is átemeltem: *A szerepjátékos társasjáték (RPG) pedagógiai vonatkozásai*, Kodolányi János Főiskola, 2016 és *Az oktatási élő szerepjáték (edu-larp) a tanítási dráma (Drama in Education) fényében*, Semmelweis Egyetem, 2018. ■ 8 A. DRACHEN – M. HITCHENS: *The Many Faces of Role-Playing Games*, i. m. 9. ■ 9 M. J. TRESKA: *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, McFarland, Jefferson, 2010, 60–61. ■ 10 L. SCHICK: *Heroic Worlds – A History and Guide to Role-Playing Games*, Prometheus Books, Buffalo, 1991, 17–18.

továbbfejlesztette az ötletet, és egy olyan, *Tolkien* művei által ihletett fantasztikus környezetbe helyezte, amelyhez felhasználta a *Gary Gygax* által alkotott *Chainmail* (1971) nevezetű, középkori harcászatot szimuláló játék szabályait is.<sup>11</sup>

Ők ketten készítették el a világ első asztali RPG-jét,<sup>12</sup> a *Dungeons & Dragons* (D & D, nagyjából „kazamaták és sárkányok”). Ennek ötödik hivatalos verziója<sup>13</sup> ma is a legismertebb és legnépszerűbb asztali RPG az egész világon – hazánkban is csak a magyar készítésű *M.A.G.U.S.* versenyezhet vele népszerűségben.<sup>14</sup> A hobbijátékok közül az asztali RPG a maga ötvenmillió dollár körüli éves forgalmával ugyan a legkisebb iparágnak számít,<sup>15</sup> ennek ellenére évek óta, különösen a videóközvetítések és közösségi finanszírozást biztosító honlapok elterjedésével növekvő tendenciát mutat.<sup>16</sup>

### *Kívülről nézve*

Az asztali RPG-k leglátványosabb jellemzői geneziséük óta változatlanok.<sup>17</sup> 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.<sup>18</sup>

Számtalan különálló asztali RPG létezik, mindenféle zsánerben (fantasy, sci-fi, horror stb.), gyakran *Tolkien Középföldéjéhez* hasonló részletességgel kidolgozott fiktív világokkal, illetve komplex szabályrendszerekkel. Az ilyen játékok jelentős része nagy méretű könyv vagy könyvek formájában jelenik meg, amelyekhez gyakran kiegészítő kiadványok is kaphatók, melyek a játék bizonyos részeit részletezik, bonyolítják.

Az asztalon a játékhoz szükséges vagy azt kiegészítő segédeszközök hevernek. Ilyenek lehetnek a fentebb részletezett szabály- és világgönyvek, térképek és bábuk, különféle játékvezetői jegyzetek, a helyzetek kimenetelének eldöntéséhez használt véletlengeneráló eszközök (például dobókockák, kártyák), illetve „karakterlapok” (ezek a játékosok karaktereit jellemzik különféle kvalitatív és kvantitatív adatokkal, például hogy mi a foglalkozásuk, mennyire erősek, mit hordanak maguknál stb.). Ezeket az eszközöket a résztvevők referenciaként használják, rendszeres a kölcsönhatás, akár egy táblás társasjátéknál.

Bevett játékmód a „küldetés”, melynek során a karakterek egy fontos célt űznek (például ki akarják szabadítani a herceglányt a sárkánytól), illetve a jóval epizodikusabb „kalandozás”

11 M. J. TRESKA: *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, i. m. 61. ■ 12 G. GYGAX – D. ARNESON: *Dungeons & Dragons*, TSR, Lake Geneva, 1974. ■ 13 M. MEARLS: *Dungeons & Dragons – Player’s Handbook*, Wizards of the Coast, Renton, 2014. ■ 14 VARGA Zs.: *Szerepjátékos kutatás*, 2016, 3–4.: <https://www.scribd.com/document/368239509/Szerepjatekos-Kutatas-Eredmenyek-0713> ■ 15 M. GRIEPP: *Hobby Games Market Over \$1.4 Billion in 2016*, 2017: <https://icv2.com/articles/news/view/38012/hobby-games-market-over-1-4-billion> ■ 16 J. WEISS: *Dungeons & Dragons Had It’s Biggest Sales Year in 2017*, 2018: <https://www.syfy.com/syfywire/dungeons-dragons-biggest-sales-year-2017> ■ 17 A következőkben A. Drachen és M. Hitchens már idézett átfogó cikkéből indulok ki (The Many Faces of Role-Playing Games). Magyar nyelvű játékalakalmak nézhetőek a *Taverna* című online csatornán: [www.twitch.me/tavernacsatorna](http://www.twitch.me/tavernacsatorna) ■ 18 M. MONTOLA: *The Invisible Rules of Role-Playing – The Social Framework of Role-Playing Process*. *International Journal of Role-Playing* 1, 2009, 22–36.

(egymástól javarészt független helyzetek vándorlás közben). Ha sok játékkalkalmon át húzódik a játék, azt „kampánynak”, esetleg „életútnak” nevezik. A karakterek a játékkalkalmak során erősödhetnek, fejlődhetnek, és ezt a karakterlapon is rögzítik.

A hagyományos asztali RPG-k ma is érezhetően sok vonást őriznek terepasztalos múltjukból. Gyakran játékbábukat és maketteket használnak az ábrázolásra; a játékvezetőnek játékbírói hatalma van, tekintélye nagyon fontos; a szabályok nagy része a fizikai küzdelmet kívánja kezelni; a játék célja gyakran különböző fikcióbeli kihívások leküzdése stb. Találóaan jellemzi ezeket az RPG-ket *Lippai Edit*, aki szerint az RPG olyan „játék, ahol a résztvevő egy elképzelt figura karakterét ölti magára, ezen karakterrel kihívásokat teljesíthet, melyek következtében a karakter tapasztalatokat szerezhet és fejlődhet”.<sup>19</sup>

Természetesen nem minden RPG tekinthető ilyennek, sőt a 2000-es évek eleje óta egyre több olyan játék akad, amely szakít valamilyen axiómának tekintett alapfeltevéssel. Elterjedtek például a bábukat és térképeket elvető, kizárólag szóban zajló, a rádiós közegből kölcsönzött technikákat használó játékok (*Theater of the Mind*).<sup>20</sup> A „mesélőteli” RPG-kben nincs kitüntetett játékvezető, hanem vagy jelenetenként vándorol a tisztség, vagy a résztvevők egy-egy részfeladatért felelősek.<sup>21</sup> Számos RPG nem kihívásalapú,<sup>22</sup> vagy nincs benne fejlődés.<sup>23</sup>

### A számítógépes RPG

Az asztali RPG-k a nyolcvanas évektől rohamléptékkal fejlődő számítógépes játékipart is meghihették. Eleinte a programozók alkotta vagy számítógép generálta játékvilágban csak egy játékos vehetett részt egy „kalandozócsapatot” irányítva, később, az internet térhódításával elterjedtek az akár több ezer játékost egyszerre mozgató, masszívan többjátékos RPG-k, az MMORPG-k.<sup>24</sup> Jelenleg ez az RPG-k legnépszerűbb és legjobban kutatott formája.<sup>25</sup> Mivel írásomban az RPG analóg formáira koncentrálok, itt csak tömör összefoglalására törekszem.

A számítógépes RPG-k előnye, hogy az asztali RPG-knél sokkal összetettebb, soktényezős szabályrendszereket is képesek hatékonyan kezelni, valamint rendkívül fejletté vált a vizuális ábrázolásuk, és ez emeli a virtuális élmény minőségét. Előnyös tulajdonságaik ötvözésével már szinte élethű kétdimenziós szimulációra képesek, az okoszemüvegek segítségével pedig már zajlik a harmadik dimenzió meghódítása. A számítógépes RPG erőteljes korlátja ugyanakkor, hogy a játékban lehetséges interakciók a játéktervezők által előzetesen leprogramozott formákra, esetleg azok (meglepő) egymásra hatására, emergens kölcsönhatásaira korlátozódnak.<sup>26</sup>

19 LIPPAI E. – OBRECZÁN T.: *A szerepjátékos szubkultúra alapfogalmai – az alapoktól az alkalmazásig*, ELTE PPK Szerepjáték és Kultúra kurzus, Budapest, 2018. szeptember 24. ■ 20 Például M. REIN-HAGEN: *Vampire – The Masquerade*, Beneficium, 1999. ■ 21 Például B. ROBBINS: *Microscope*, Lame Mage Productions, 2011. ■ 22 Például J. K. MORAN: *Chuuubo’s Marvelous Wish-Granting Engine*, magánkiadás, 2014. ■ 23 Például J. HARPER: *Lasers & Feelings*, One7 Design, 2013. ■ 24 J. A. ASBJØRN: The Development of MMORPG Culture and The Guild, *Australian Folklore – A Yearly Journal of Folklore Studies* 25, 2010, 97–112. ■ 25 A forma rendkívüli népszerűségét jól jelzi, hogy az „RPG” kifejezést a játékkultúrában ma már elsősorban a számítógépes RPG-vel azonosítják. ■ 26 A. DRACHEN – M. HITCHENS: *The Many Faces of Role-Playing Games*, i. m. 11.

## Az élő RPG

A hazai „élő szerepjáték” kifejezés (a legfiatalabb, digitális bennszülött generáció kivételével) nagyon furán hat a laikus fülnek. Mégis miféle szerepjáték az, ami nem „élő”? A *live-action role-play* (LARP vagy larp) kifejezés tehát önmagában őrzi eredetének nyitját: azt, hogy az asztali RPG-kból ered. A larp lényegében úgy jött létre, hogy asztali RPG-t próbáltak meg szabályai alapján „élőben” játszani.<sup>27</sup>

Az asztaltól való elrugaszkodás persze számos változással járt. Egyrészt a résztvevőket asztalhoz kötő, például dobókockát használó szabályokat le kellett cserélni mozgás közben is megvalósíthatókra. Általánosan elterjedté vált a (jobbára) veszélytelen műanyag karddal (*boffer*) való vívás, de sokféle alternatív, szabályjátékos megoldás is megjelent (például két versengő fél közül a kő-papír-olló játék nyertese győz).<sup>28</sup>

A játék fegyverekkel egyetemben a larpok fontos részévé váltak a különféle díszletek, jelmez és kellékek is. Egy kétszázötven fős német kutatás szerint a larposok többsége a jelmez- és kellékkészítésen felül az alábbiak miatt játszik leginkább: a karakterformálásért, a közösségi, illetve flowélményért, valamint katarzist keresve.<sup>29</sup>

A közösségi élményhez tartozik, hogy az asztaltól elszakadva lehetővé vált a résztvevők számának radikális megnövelése. A legtöbb larp nagycsoportos esemény, több száz fős rendezvények is előfordulnak. A nagy létszám alapvetésére utal az is, hogy a kevés résztvevőre tervezett, személyesebb hangvételű, a hangsúlyt a közös történetalkotásra helyező játékoknak külön elnevezésük van, ezek a kamaralarpok (*chamber larp*).<sup>30</sup>

A magas résztvevőszám és a rendelkezésre álló terek következményeképpen a játékokban egymástól független, párhuzamosan futó események alakulnak ki, amelyeket a játékvezető(k) nem tud (tudnak) közvetlenül irányítani. Ez a fajta szimultán akció a larpok egyik legfeltűnőbb jellegzetessége.<sup>31</sup> Hatására az átlagos, nagycsoportos larp sokkal inkább egy tömegeseményen átélt egyedi élménynek minősül, mintsem közösen megalkotott történetnek.

A larp különösen az USA-ban és a skandináv országokban népszerű szabadidős tevékenység. Egy 2014-ben lefolytatott nemzetközi „larpnépszámláláson” több mint harmincezer játékos regisztrált.<sup>32</sup> A larpok egyik legtekintélyesebb áramlatában, a *Nordic Larp*ban fokozatosan előtérbe került a (művészi) igényesség és a valós társadalmi problémák több

27 A. TYCHSEN et al: Live Action Role-Playing Games – Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities, *Games and Culture* 1., 2006/3., 255. ■ 28 A. VANEK: Predictions for LARP – Rough Prognostication on the Future of Live Action Role Playing in the North America, in A. EAGAR (szerk.): *WyrdCon Companion Book 1 (Journeys to Another World)*, 2010, 6. ■ 29 R. BIENA: Why Do They Larp? Motivations for Larping in Germany, in S. L. BOWMAN – A. VANEK (szerk.): *WyrdCon Companion Book 3*, 2012, 101–104. Utóbbiak a hazai asztali RPG-ben is fontos motivációs tényezők: SZILÁGYI J.: *Gondolatébresztő – Mihez tartsa magát a kalandmester*, 2018: <https://kronikak.hu/2018/06/26/gondolatabresztomihez-tartsa-magat-a-kalandmester/> ■ 30 Hazai rendezvény volt például az Ostromjáték Egyesület által szervezett *Kamara LARP hétvége* 2018 szeptemberében. ■ 31 R. McDIARMID: LARP is Simultaneous Action in A. EAGAR (szerk.): *WyrdCon Companion Book 1 (Journeys to Another World)*, 2010, 12. ■ 32 B. BRANC: *EDU-LARP as a Game-Based Learning Method for Corporate Training*, Univerza V Ljubljani, 2016, 31–32. A jelentkezők többsége valószínűleg keményvonalas larper, így csak a hobbi jéghegységének csúcsát jelentik. Ugyanakkor Dániában a sportjellegű fantasy-kardvívást is gyakran (hibásan) a larp-hoz sorolják.

nézőpontú megértésére törekvő, érzékenyítő feldolgozás igénye is.<sup>33</sup> Ahogy a larpok az elmúlt évtized során egyre népszerűbbé váltak, for-profit cégek is megjelentek, amelyek megalkották a híres brandekre (például *Harry Potter*, *Witcher*) épülő úgynevezett kasszasiker (*blockbuster*) larpokat.<sup>34</sup>

Az RPG és a larp, e két, egymástól elvált hobbi kapcsolata a mai napig nagyon szoros maradt, jelentős átfedést mutatnak. Hiába hiányzik a LARP elnevezésből a „game” szócska, a larp valójában nemcsak történetileg vagy eredetében kötődik az RPG-hez, a változások ellenére továbbra is erősen szabályhangsúlyos tevékenység maradt.<sup>35</sup>

## AZ RPG MEGHATÁROZÁSA

### 1. A szerepjátékok elhatárolása más formáktól

Az RPG-eket eddig történelmi fogalmakként mutattam be. Az ilyenfajta meghatározás a hasonlóságon alapul, és gyakran a szembetűnő elemekre koncentrálna a lényegiek helyett. Ahhoz, hogy analitikus módon is elhatároljam az RPG-t a többi szerepjátékos formától, először is a szerepjátékok általános működési elvét kell összefoglalnom.

A különféle játékos tevékenységek strukturális vizsgálatakor azt találhatjuk, hogy különböző rétegek működnek párhuzamosan. Egyszerre vagyunk jelen magánszemélyként egy szociális keretben, valamint játékosként is, a játékon „belül”.<sup>36</sup> Ezek mellett létezik egy elképzelt, úgynevezett diegetikus réteg is, amely a legtöbb tevékenység során csökevényes és privát. Sakkjáték közben például elképzeltelhetjük, hogy a bábuk által szimbolizált ellenséges hadak miképpen győzik le egymást, de ez a fikciós réteg csak mintegy „rátelepszik” a játékra, a diegetikus rétegünk és a játékon belüli réteg közt nincs kétirányú interakció.

A szimulációk olyan típusú tevékenységek, ahol e „fiktív” rétegnek van egy olyan metszete a többi réteggel, amelyet a résztvevők tartanak fenn, és ezzel interakcióban zajlik a tevékenység. A szimulációkban két „mintha” van érvényben: úgy cselekszünk, mintha egy bizonyos helyzetben lennénk, mintha egy bizonyos tárgy valami más lenne. A szerepjátékokban ehhez társul még egy „mintha”: úgy teszünk, mintha valaki más lennénk.<sup>37</sup> Az így kapott szerepjáték-fogalom azonban még nem az RPG, az ennél jóval speciálisabb.<sup>38</sup>

33 J. STENROS – M. MONTOLA: *The Paradox of Nordic Larp Culture* in J. STENROS – M. MONTOLA (szerk.): *Nordic Larp*, Fëa Livia, Stockholm, 2010, 15–38. ■ 34 E. FATLAND – M. MONTOLA: *The Blockbuster Formula – Brute Force Design in The Monitor Celestra and College of Wizardry*, in C. B. NIELSEN – C. C. RAASTED (szerk.): *The Knudepunkt 2015 Companion Book*, Rollespilsakademiet, Copenhagen, 2015, 118–131. ■ 35 Vanek szerint viszont a larp a transzmédia új fogalmával írható körbe a legjobban: A. VANEK: *Predictions for LARP...*, i. m. 5. ■ 36 M. MONTOLA: *The Invisible Rules of Role-Playing*, i. m. 23. ■ 37 J. NEELANDS: *Dráma a tanulás szolgálatában*, Magyar Drámapedagógiai Társaság, Budapest, 1994, 56. ■ 38 Vö. a drámapedagógia egyik meghatározásával: „A dráma olyan csoportos játéktevékenység, amelynek során képzeletbeli (fiktív) világot építenek fel, ebbe a képzeletbeli világba a résztvevők szereplőként vonódnak be, a fiktív világon belül valós problémákkal találkoznak, s ebből valós tudásra és tapasztalatra tesznek szert.” KAPOSÍ L. – LIPTÁK I. – MÉSZÁROS B.: *Tanítási dráma – A drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában*, Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság, Budapest, 2008, 3.

## 2. Az RPG elhatárolása más szerepjátékos formáktól

A különféle RPG-ket már számtalan módon megpróbálták definiálni.<sup>39</sup> Az egyik legelterjedtebb larp meghatározás hazánkban is *Harviainen* hármas feltételrendszerén alapul:

1. „A szerepjátékban karaktereket, és nem csupán társas szerepeket játszanak.
2. A tevékenység egy másokkal közös, elképzelt valóságban történik. Ennek az elképzelt valóságnak a megtörését a játék megszegésének tekintik.
3. A játékosok legalább egy része mint karakter van jelen fizikailag.”<sup>40</sup>

Vegyük sorra ezek lényegi elemeit!

### Szerepmélység

A „sekélyebb” szerepfelvétel hatását a pszichológia évtizedek óta ismeri „szerepjátékhatás” néven.<sup>41</sup> Ám az RPG-kben a karakterek gyakran nem pusztán szerepek vagy klisék (például cowboy) hordozói, hanem nevesített és egyénített személyiségek, akik jellemfejlődésre és a szabályokon belül erősödéssel is képesek.<sup>42</sup> Talán nem véletlen, hogy az első hivatalosan megjelent magyar RPG, a *Harc és varázslat* még „személyiségjátéknak” nevezte magát.<sup>43</sup>

A szerepformálás fokát, „mélységét” általában négy-öt fokozaton szokás mérni.<sup>44</sup> Míg a különféle drámapedagógiai irányzatok a skála teljességét igyekeznek kiaknázni, az RPG-k (különösen a larpok) terén valóban megfigyelhető egyfajta igény a minél magasabb fokú szerepformálásra.<sup>45</sup> Ez azonban legfeljebb mint az analóg RPG-k többségére jellemző elvként vagy célként állapítható meg, nem pedig a gyakorlatban teljesülő feltételként. Az pedig egyáltalán nem állítható, hogy az RPG a magas fokú szerepformálás igényében különbözne a többi szerepjátékos formától. Ahogy maga *Harviainen* is elismeri, bizonyos dramatiszta szerepjátékok (például bibliodráma) is alkalmaznak személyiségmélységű szerepeket.<sup>46</sup>

### Folyamatosság

A legtöbb szerepjátékos tevékenységforma, mivel nem végcélként, hanem eszközként tekint a szerepjáték folyamatára, célzottan megszakítja, tudatosan strukturálja azt.<sup>47</sup> Az RPG-hobbik szabadidős kereteik miatt alapvetően különböznek ettől, igyekeznek elkerülni az elképzelt valóságból való kiesést. A folyamatosság iránti igény általában két szinten is megjelenik:

39 A különféle RPG-definíciókról áttekintést nyújt A. DRACHEN – M. HITCHENS: *The Many Faces of Role-Playing Games*, i. m. ■ 40 J. T. HARVIAINEN: *The Larping that is not Larp* in T. D. HENRIKSEN (szerk.): *Think Larp – Academic Writings from KP2011*, Rollespilsakademiet, Copenhagen, 2011, 176. ■ 41 A. C. ELMS: *Role Playing, Incentive, and Dissonance*, *Psychological Bulletin* 68, 1967, 132–148. ■ 42 Vö. „számszerűsített, interaktív történetmesélés”. L. SCHICK: *Heroic Worlds – A History and Guide to Role-Playing Games*, i. m. 10. ■ 43 GALGÓCZI T. – LÁSZLÓ P.: *Harc és varázslat*, Sportorg Kft., Székesfehérvár, 1991. ■ 44 J. O'TOOLE: *The Process of Drama – Negotiating Art and Meaning*, Routledge, New York, 1992, 80–88. ■ 45 M. POHJOLA: *The Manifesto of the Turku School*, 3rd Edition, 2003: <http://mikepohjola.com/turku/manifesto.html> ■ 46 J. T. HARVIAINEN: *The Larping that is not Larp*, i. m. 182. ■ 47 Uo. 174.

egyrészt az egyetlen karakter megformálásának ideáljaként, másrészt a hosszan tartó, (lehetőleg) megszakítás nélküli, sokórás (larp esetén soknapos), sőt folytatásos, rendszeresen ismétlődő játékkalkulációként.<sup>48</sup> A személyes cél számos esetben az immerzió („alámé-  
rülés”, a személyiségben és/vagy a fiktív helyzetben való megmártózás).<sup>49</sup> A legtöbb nem  
RPG-s szerepjátékforma ehhez képest rövid idő alatt több szerepfelvétellel dolgozik, és  
gyakran kerüli az ismétlődést.<sup>50</sup>

Ugyanakkor ezek ismét csak az RPG-k többségére jellemző ismertetőjegyek, és nem csalahatatlannal szükséges feltételek. Számos RPG egyáltalán, néhány kifejezetten „rövid”  
játékkalkulációra, egy-két órás játékokra készül.<sup>51</sup> Néhány kamaralarp és blockbuster larp pedig  
kifejezetten szereti a jelenetvezést, a játék tudatos strukturálását, megszakítását.<sup>52</sup> A legtöbb  
asztali RPG-ben egy résztvevő, a játékvezető több karaktert is irányít (akár párhuzamosan  
is), és néhányban<sup>53</sup> ez a résztvevőkre is igaz. Több játékvezetői karaktert egy játékkalkuláción  
belső személyesen is tapasztaltam magyar larpokon.

Általánosságban tehát csak annyit mondhatunk, hogy a hagyományos asztali RPG-k és  
larpok rendszerint nagyobb hangsúlyt fektetnek arra, hogy a résztvevők egyfajta folyama-  
tos „virtuális” élményt éljenek át, ám ez nem kizárólagos jelenség. Számos RPG inkább  
a közös történetalkotást támogatja.<sup>54</sup>

### *Karakterformálás fizikai jelenlét formájában*

Harviainen harmadik feltétele a larpot próbálja sikeresen elhatárolni a többi RPG formá-  
jától, ahol ugyan minden esetben jelen van legalább egy játékos (még a számítógépes RPG  
esetén is), azonban ezekben a szerepformálás csak verbális szinten vagy a számítógépen  
keresztül zajló interakcióban nyilvánul meg, és nem a játékos teljes testében, jelenlétével.

### *Egy további lehetséges feltétel: a szabályhangsúlyosság*

Összességében azt láthatjuk, hogy Harviainen első két feltétele a legtöbb RPG-re igaz  
ugyan, ám nem szükséges, elégséges és kizárólagos, így tehát analitikus definícióra alkalmatlan.  
De további feltételek hozzárendelésével talán eljuthatunk a teljes elhatároláshoz.

A különféle szerepjátékok kategorikus összevetéséhez használhatjuk Schaller rendszerét,  
amely a célok jellegének és az irányítottság mértékének tengelyein ábrázolja az egymás-  
hoz közel eső különféle tevékenységterületeket.<sup>55</sup> Eszerint léteznek pszichológiai és peda-  
gógiai célú szerepjátékok, amelyek lehetnek irányítottak és improvizáltak.<sup>56</sup> Schaller

48 J. KIM: *Story and Narrative Paradigms in Role-Playing Games*, 2003: <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/narrative/paradigms.html> ■ 49 A kifejezésnek sokféle értelme és nagy szakirodalma van, lásd R. MCDIARMID: *LARP is Simultaneous Action* i. m. 12. ■ 50 J. NEELANDS: *Dráma a tanulás szolgálatában*, i. m. 70–71. ■ 51 Például J. MORNINGSTAR: *Fiasco*, Bully Pulpit Games, 2009. ■ 52 Például F. B. ØSTERGAARD: *Fat Man Down*, Vuxenspel, 2009. Vö. C. RAASTED: *Convention of Thornes*, Dziobak Larp Studios – White Wolf Publishing, 2016. ■ 53 Például J. TWEET – M. REIN-HAGEN: *Ars Magica*, Beneficium, Budapest, 1998. ■ 54 J. KIM: *Story and Narrative Paradigms in Role-Playing Games*, i. m. ■ 55 R. SCHALLER: *Das große Rollenspielbuch. Grundtechniken, Anwendungsformen, Praxisbeispiele*, Beltz Verlag, Weinheim und Basel, 2001, 62. ■ 56 Utóbbi tengely a játékokkal kapcsolatos, Caillois által bevezetett skálán alapul, ahol a két végpont a szabad játék (*paidia*) és a formális játék (*ludus*). R. CAILLOIS: *Man, Play and Games*, Free Press, Chicago, 2001, 13.



azonban láthatóan nem ismeri eléggé az RPG-t, „fantasy szerepjátéknak” nevezi, mint valamennyire pedagógiai célú, inkább irányított szerepjátékot.

Az az állítás, hogy az RPG minden esetben pedagógiai célú, még tág értelemben véve is erősen vitatható, az irányítottság azonban egy pontos megfigyelés. Láthattuk, hogy az asztali RPG-kben nagyon erős a szabályjátékos (game) oldal, ezt a nevük is tükrözi. Ez nyilvánvalóan lehet igaz a larpra, amelynek a nevéből épp a „G” hiányzik? Véleményem szerint nagyon is, ugyanis az asztali RPG-eket és larpokat magunktól nehéz elkezdni, a részvételhez szabályismeret vagy mentorálás szükséges.

Ez természetesen nem fekete-fehér dichotómia, hiszen a különféle szerepjátékos tevékenységek más-más mértékben lehetnek irányítottak. Ám az összes RPG-re jellemző, hogy vagy az egyidejűleg jelen lévő szabályok mennyisége által, vagy időben strukturáltan erősen irányítottak, azaz szabályhangsúlyosak.

A korábban bevezetett háromrétegű modell felől elemezve az RPG-k egyik lényegi tulajdonsága, hogy nagyon erős interakció zajlik bennük a játékbeli és diegetikus rétegek között. Annak, hogy mi történik a diegetikus térben, komoly visszacsatoló szerepe van. „Az RPG-k meghatározó tulajdonsága, hogy képesek reagálni a karakterek változásaira.”<sup>57</sup> A közösen elképzelt és elismert fikciós tények valójában folyamatos és szoros kölcsönhatásban vannak a játékbeli szabályokkal, ezek egymás nélkül nem értelmezhetők.

Az RPG tehát nézőponttól függően tekinthető a diegetikus teret középpontba állított szabályjátéknak (game), vagy erősen szabályozott szerepjátéknak (role-play). Montola szavaival élve az RPG „előírással játszás” (*formal make-believe*).<sup>58</sup>

### 3. Az RPG definiálhatatlansága

Elegendő lenne tehát annyit mondanunk, hogy az RPG olyan (általában) szabályhangsúlyos szerepjáték, amelyben (általában) fontos a magas fokú szerepformálás és a folyamatosság? Elég ez ahhoz, hogy meghatározzuk az egyediségét? Valószínűleg említhetők ellenpéldák.

Egy másik kategorizáció, *van Ments* csoportosítása elágazások formájában ábrázolja a különféle „nevelő szimulációk” viszonyait, ahol a különböző ágak össze is futhatnak, így például az utcaszínházhoz a szociodramától és a szimulációtól is eljuthatunk.<sup>59</sup> Ebben a rendszerben sem tűnik egyedinek az RPG, ugyanazt az utat járhatja be, mint például a folyamatdráma vagy a szociodráma (mindkettő lehet olyan cselekvő szimuláció, amelyben más szerepét vesszük fel, s amely nem kreatív célú, és bevonódással jár). Sokkal érdekesebb maga az elv, mely által a különálló irányzatok, tradíciók egyfajta különböző forrású, de azonos irányba ható „konvergens evolúció” eredményeként összeérhetnek.

Az analóg RPG-k definíciószerű, szigorú elhatárolásának lehetetlenségére megoldást nyújthat, ha nem úgy tekintünk rájuk, hogy van egy közös tulajdonságmagjuk. *Arjoranta* szerint az RPG-k családi hasonlóságként (*family resemblances*) osztoznak tulajdonságaikban,

57 A. DRACHEN – M. HITCHENS: *The Many Faces of Role-Playing Games*, i. m. 13. ■ 58 M. MONTOLA: *The Invisible Rules of Role-Playing*, i. m. 24. ■ 59 M. VAN MENTS: *Rollenspiel effektiv – Ein Leitfaden für Lehrer, Erzieher, Ausbilder und Gruppenleiter*, Oldenburg Verlag GmbH, München, 1998.

amelyek példáról példára változhatnak, kontinuumot alkotva egyetlen *potenciálisan azonosítható tárgy* helyett.<sup>60</sup> Szerinte az RPG-kről nem adható tökéletes, beazonosító definíció. Ez azért lehet, mert valójában egyetlen olyan megkülönböztető tulajdonsággal sem rendelkeznek, amely mindegyikükre jellemző lenne, más tevékenységformákra azonban nem. Annyira sokfélék, hogy csak a többségükre jellemző tulajdonságokat tudunk kiemelni. Csupán hasonlíthatnak egymáshoz, miközben más dolgokhoz is. Azért lehet általában erősebb az egymáshoz való hasonlóságuk, mert végső soron egymást ihlették, „genetikailag” rokonságban állnak.

Az RPG-hobbicsoport mint tevékenység tehát nem teljesen egyedi, sok átfedése van más tevékenységformákkal. Ugyanakkor eléggé speciális, nem magától értetődő dolog is – a (kreatív, posztmodern) rítusok minden velejárójával.<sup>61</sup>

## AZ RPG ÉS A PEDAGÓGIA KAPCSOLATA

### 1. A szerepjátékok pedagógiai felhasználása

A különféle szerepjátékok valószínűleg évezredek, ha nem az emberiség genezise óta részei az oktatásnak-nevelésnek,<sup>62</sup> az alacsony fokú szerepformálás hatása, eredményessége mégis csak az utóbbi időben kezdett jobban kutatottá válni a neveléstudományon belül.<sup>63</sup> Ennek ellenére a reformpedagógia óta számtalan szemlélet és módszertan használja sikerrel valamilyen „sekélyebb” formáját (a cserkészmozgalom és az eredeti úttörőmozgalom, *story-line*<sup>64</sup> stb.).

Formális, iskolai keretek között elsősorban a különféle drámapedagógiai irányzatokban, például a tanítási drámában (*Drama in Education*) találkozhatunk mélyebb szerepekkel.<sup>65</sup> A közepes fokú, archetipusos szerepformálást alkalmazó formákkal ellentétben<sup>66</sup> a személyiségmélységű, egyénített karakterek eljátszásának pedagógiai hatása még kevésbé ismert.

### 2. A larpok pedagógiai potenciálja

Az analóg RPG-k pedagógiai felhasználása iránti fokozott érdeklődés kívülről az általános értelemben vett szerepjáték (role-play) pedagógiai felhasználásának, másrészt a játékosítás (*gamification*) előretörésének köszönhető.<sup>67</sup> Különösen a Nordic Larpokban jelent meg

60 J. ARJORANTA: Defining Role-Playing Games as Language-Games, *International Journal of Role-Playing* 2, 2010, 10. (Kiemelés az eredetiben.) Vö. A. DRACHEN – M. HITCHENS: The Many Faces of Role-Playing Games, i. m. 5. ■ 61 C. LEHRICH: Ritual Discourse in Role-Playing Games, 2005: [http://www.indie-rpgs.com/\\_articles/ritual\\_discourse\\_in\\_RPGs.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/ritual_discourse_in_RPGs.html) ■ 62 J. HUIZINGA: *Homo ludens – Kísérlet a kultúra játék-elméleteinek meghatározására*, Univerzum Kiadó, Szeged, 1990. ■ 63 R. E. WHITE – E. O. PRAGER: The 'Batman Effect' – Improving Perseverance in Young Children, *Child Development* 88, 2017/5., 1563–1571. ■ 64 J. CRESWELL: *Creating Worlds, Constructing Meaning – The Scottish Storyline Method*, NH, Portsmouth, 1997. ■ 65 KAPOS L. – LIPTÁK I. – MÉSZÁROS B.: *Tanítási dráma*, i. m. 26–30. ■ 66 W. BENDER – C. STADLER: *Psychodrama-Therapie – Grundlagen, Methodik und Anwendungsgebiete*, Schattauer GmbH, Stuttgart, 2012, 76. Vö. MEGGYESI K.: *A szerepjáték (role-playing game) gyakorlati alkalmazásának lehetőségei a szociális munkában*, Eötvös Loránd Tudományegyetem, Budapest, 2013, 9. ■ 67 L. SHELDON: *The Multiplayer Classroom – Designing Coursework as a Game*, Cengage Learning, Boston, 2011. Vö. R. MCDIARMID: LARP is Simultaneous Action, i. m. 11.

az igény a nonformális tanulás-tanítás és a larpok didaktikus felhasználása iránt.<sup>68</sup> A larp tanulásméleti szempontból élmény- és cselekvéspedagógiai alapú,<sup>69</sup> de átalakításokkal talán osztálytermi, közoktatásbeli felhasználásra is alkalmas lehet.

*Heikki Holmås*, a nemzetközi fejlesztésekért felelős korábbi norvég miniszter 2012-ben úgy nyilatkozott, hogy a larp megváltoztathatja a világot.<sup>70</sup> Ilyen szintű politikai elismertség mellett nem meglepő, ha az azóta eltelt években nagy lelkesültség mutatkozott a larp különféle területeken, többek között a pedagógiában való alkalmazása iránt (edu-larp). *Bowman* szemléjében<sup>71</sup> széles (ha nem is teljes körű) áttekintést nyújt az ilyen kezdeményezésekről.

Ismertetése szerint Brazíliában, Fehéroroszországban, Dél-Koreában, Lengyelországban, Oroszországban és Tajvanon is zajlanak edu-larp-kísérletek. Az ELIN Network, a svéd LajvVerkstaden, a norvég Fantasiforbundet, az amerikai Seekers Unlimited és Reacting to the Past szervezetek mind larp módszereket használnak oktatási célok elérése érdekében. Bentlakásos iskoláival jelenleg egyértelműen Dánia az éllovas: az Efterskolen Epos pedagógiai programja erősen LARP-orientáltsgú, egyhetes normál tanmenetet egyhetes, összefüggő edu-larp követ, míg az Østerskov Efterskole teljességgel a larpot állította tevékenysége középpontjába.

Már ezelőtt is rengeteg történet és publicisztika szólt a larp pozitív hatásairól, ám az utóbbi években megjelentek az akadémiai irányultságú írások is. A témával foglalkozó főbb folyóiratok a *WyrdCon* és az *International Journal of Role-Playing*, valamint az évenkénti Knutepunkt találkozó kiadványa. Minden évben több konferenciát is rendeznek a larpról.<sup>72</sup>

### 3. Az edu-larp meghatározásai

*Malik Hyltoft* szerint edu-larpnak tekinthető „bármilyen pedagógiai módszer, amely élő akció szerepjátékot (live action role-playing) használ [...] pedagógiai vagy terápiás célokra”.<sup>73</sup> *Blaž Branc* a játékalapú tanuláson (*game-based learning*) belüli komoly játékok (*serious games*) egyik módszerének tartja az edu-larpot, amely szerinte strukturáltabb és szabályhangsúlyosabb is a tipikus larpoknál. Az általa említett példa, a *Bárka* (*The Ark*) a csapatépítő játékoktól a szabadulós szobák (*escape room*) fejtörőig különféle feladatokat vegyít.<sup>74</sup> *Yaraslau Kot* szerint a „larpnak hatalmas potenciálja van az összetett, több-dimenziós oktatáshoz, de mint minden eszköz esetében az eredmények a használóktól függenek”.<sup>75</sup> Szerinte a larp előnye, hogy bármilyen más tevékenységet magába szívhat,

68 J. STENROS – M. MONTOLA: The Paradox of Nordic Larp Culture, i. m. 25. ■ 69 F. VAN AMELN – J. KRAMER: Wirkprinzipien handlungsorientierter Beratungs- und Trainingsmethoden, *Zeitschrift für Gruppendynamik und Organisationsberatung* 38, 2007/4., 394. ■ 70 G. P. RAVEN: *This is a Game – A (Very) Brief History of Larp Part 1*, 2012: <http://rhizome.org/editorial/2012/sep/20/game-very-brief-history-larp-part-1/> ■ 71 S. L. BOWMAN: Educational Live Action Role-playing Games – A Secondary Literature Review, in UÓ (szerk.): *WyrdCon Companion Book* 4, 2014, 112–131. ■ 72 Hazánkban a legutóbbi ilyen a *Portal 4+ Larp Convention* volt 2016-ban. ■ 73 M. HYLTOFT: Four reasons why edu-larp works in K. DOMBROWSKI (szerk.): *LARP – Einblicke – Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2010*, Zauberfeder, Braunschweig, 2010, 43. ■ 74 B. BRANC: *EDU-LARP as a Game-Based Learning Method for Corporate Training*, i. m. 40–41. ■ 75 Y. I. KOT: Educational Larp – Topics for Consideration in S. L. BOWMAN – A. VANEK (szerk.): *WyrdCon Companion Book* 3, 2012, 118.

egyfajta keretrendszerként működhet.<sup>76</sup> A larp további előnye lehet más pedagógiai módszerekkel szemben „a mindennapi élettől való elszakadás, a motiválóerő, a diákok fokozott aktivitásszintje és a tanulók felhatalmazása (empowerment)”.<sup>77</sup>

Michal Mochocki szerint az edu-larp a tanítási dráma (Drama in Education) egyik fajtája, legalábbis megfelel a definíciójának – még ha ezzel egyik oldal sincs tisztában. Az edu-larp karakteresen elválik a hagyományos tanítási drámáktól a tekintetben, hogy „általában sokkal merevebb struktúrával, jóval részletesebb szerepmeghatározásokkal, sokkal részletesebb feladatokkal, formális viselkedési szabályokkal és játékmechanikákkal rendelkezik” – bár szerinte ez csak tendencia.<sup>78</sup> Az a véleménye, hogy olyan, laikus pedagógusok által is könnyen felhasználható edu-larpokra van szükség, amelyekhez kevés felkészülés, színesi játék vagy beleélés szükséges, de sok szabályjátékelemet tartalmaznak.<sup>79</sup> Ezek az edu-larpok egyfajta „szabályjátékosított drámának” (*gamified drama*) tekinthetők.<sup>80</sup> Mochocki szerint a módszer előnye a tanítási drámával szemben, hogy jobb a matematikai és reáltárgyi problémák feldolgozásában, ráadásul a tanártól is kevesebbet kíván. Hátránya ugyanakkor, hogy elsősorban csak a nagyobb tantervi témák végén esedékes összefoglaló ismétléshez alkalmas.<sup>81</sup>

Bowman a szakirodalom alapján a tapasztalati és szituatív tanulás egyik formájának tartja az edu-larpokat, és azt a következtetést vonja le, hogy kognitív, érzelmi és viselkedési szinten is fejlesztően hatnak. Különösen hatásosnak tűnnek az önbizalom és az önhatékonyság fejlesztésében beilleszkedési, tanulási és magatartási nehézségekkel küzdő diákok esetében. Példaként említi, hogy a dán Østerskov Efterskole diákjainak körülbelül a 15%-a AD(D)D-s, 25%-a diszlexiás, 25%-a pedig hátrányos helyzetű, mégis képesek elérni az országos átlagot.<sup>82</sup>

#### 4. Az edu-larp-forma korlátai

Bowman óvatosságra inti olvasóit, azt állítva, hogy „a tanároknak nem szabad csodaszernek tekinteniük az edu-larpot az oktatási rendszer problémáival kapcsolatban”.<sup>83</sup> Kot felhívja a figyelmet, hogy a nem 100%-os részvételi hajlandóság az edu-larpok esetében is valós probléma.<sup>84</sup>

Thomas Duus Henriksen még az edu-larp iránti érdeklődés robbanása előtt megvizsgálta a különböző RPG-k oktatásban való alkalmazhatóságának kérdését.<sup>85</sup> Az ő értelmezésében

76 Keretrendszernek valójában elég egy narratíva, mint például a story-line módszerben, lásd J. CRESWELL: *Creating Worlds, Constructing Meaning...*, i. m. ■ 77 M. HYLTOFT: Four reasons why edu-larp works, i. m. 56. ■ 78 M. MOCHOCKI: Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge, *International Journal of Role-Playing* 4, 2013, 57. ■ 79 Érthetetlen, hogy saját játékaiban miért használ mégis kevés szabályt. ■ 80 Uo. 74. ■ 81 Uo. 59. ■ 82 S. L. BOWMAN: Educational Live Action Role-playing Games..., i. m. 122. Hasonló módon a tanítási drámát (*Drama in Education, DIE*) is hosszú időn át gyengébb képességű diákok fejlesztésére alkalmazták Angliában, így a DIE bizonyos körökben pejoratív kifejezéssé vált, a „buták tantárgyának” tekintették. Lásd KARACSNÉ MARLOK Zs.: *Dramatikus szemlélet a nyelvtanárképzésben és -továbbképzésben*, Veszprémi Egyetem, 2004, 25. ■ 83 S. L. BOWMAN: Educational Live Action Role-playing Games..., i. m. 128. ■ 84 Y. I. KOT: Educational Larp..., i. m. 124. ■ 85 T. HENRIKSEN: On the Transmutation of Educational Role-Play – A Critical Reframing to the Role-Play in Order to Meet the Educational Demands in M. MONTOLA – J. STENROS (szerk.): *Beyond Role and Play – Tools, Toys, and Theory for Harnessing the Imagination*, Ropecon, Helsinki, 2004, 107–130.

az oktatási RPG átmenet az asztali RPG és a larp között: az osztálytermi asztal a kiindulópontja, de a diákok el-eltávolodnak tőle. Kiemeli a larp általa gyengéségeknek tartott elemeit:

- A szabályjátékos elemeket szerinte minimalizálni kell, mert a tanulás útjában állnak.
- A szimultán akcióra utalva megjegyzi, hogy didaktikai szempontból problémás, ha a viszonylag sok tervezett élményből többet sem él át az egyszeri résztvevő, mert a pedagógiai hatásnak általánosíthatónak kell lennie.
- Nem hagyható irányítatlanul a játékfolyamat, mert úgy nem lesz kellően megbízható a végeredmény. Erős strukturálásra van szükség.<sup>86</sup>

Szerinte a larpok fontos elemei a szórakozást, és nem az oktatást szolgálják, így félt, hogy az egy az egyben diákokra alkalmazott larpok pusztán kreatív kikapcsolódást nyújtanak, és öncélúak lesznek. Henriksen összességében tények átadására alkalmatlan módszernek találja az oktatási RPG-t, de úgy látja, hogy komplex, szociohumanisztikus célokra megfelelő. Az a véleménye, hogy jól kiegészítheti a hagyományos oktatást, ha két elméletibb jellegű foglalkozás között helyezkedik el.

Henriksen álláspontja alapján felmerülhet a kérdés, hogy ha megfosztjuk a larpot szabályjátékos elemeitől és a folyamatos szimultán akciótól, mennyiben marad még larp. A „game” hiánya, a strukturált, egyterű játék mélyebb szerepekkel a larpnál korábban létrejött több szerepjátékos formára is emlékeztet. Erre konkrét példák is akadnak.

A *Tribunal* (Hadbíróóság), az egyik leghíresebb olyan larp, amely didaktikai céllal készült, *Orwell* állatfarmjára emlékeztető szituációba helyezi a résztvevőket, akik egy totalitárius állam katonáit alakítják, és tanúskodniuk kell egy lopással megvádolt ártatlan társuk mellett vagy ellen.<sup>87</sup> A különféle szerepek egy-egy állathoz kapcsolt kliséből indulnak ki, de teljes személyiségképeket és kapcsolatrendszereket vázolnak fel. A Kutya játékos például rendkívül hűséges a rendszerhez, a Sas kegyetlen és lenézi a többieket, a Patkány pedig sunyi és végtelenül önző. Itt semmiféle szabályjáték nincs, az egész a résztvevők tanúskodás előtti feszült várakozását jeleníti meg egy nagyon hosszú jelenetben. A játék az elnyomó rendszerek működését és az ellenük való fellépés lehetőségét kívánja megvizsgálni.

Mindez semmivel sem több azoknál a komplex szerepjátékos tréninggyakorlatoknál, amelyeket elsősorban (céges) szervezetfejlesztések vagy csoporttréningek során szoktak alkalmazni, és semmiben sem különbözik tőlük. Például a hazánkban régóta közzismert könyvben, a *Delfi örökösében* szereplő szerepjátékos csoportgyakorlatok is rendre ilyenek: egyetlen hosszabb jelenet erejéig, alacsony strukturáltság mellett, bármiféle kellék vagy jelmez nélkül a résztvevők megszemélyesítik egy vitahelyzet szereplőit, amihez előre megalkotott, magukba kódolt konfliktussal terhes, egyénített személyiségekkel rendelkező összetett szerepeket kapnak, s utána hosszasan érdemes reflektálni az

86 Bowman a szimultán akcióból fakadó kaotikusságot, a tanulás követésének nehézségét, valamint a bemelegítő és értékelő gyakorlatok időigényességét emeli ki nehézségként. S. L. BOWMAN: Educational Live Action Role-playing Games..., i. m. 127. ■ 87 J. T. HARVIAINEN: Infinite Firing Squads – The Evolution of The Tribunal in C. B. NIELSEN – C. C. RAASTED (szerk.): *The Knudepunkt 2015 Companion Book*, i. m. 30–33.

átélt élményekre és a belőlük levonható, az önismeretet és a szervezetet érintő következtetésekre.<sup>88</sup>

Egy másik, általam Finnországban kipróbált, a bullying, vagyis az iskolai bántalmazás elleni minilarp sem tűnt többnek drámajátéknál. A résztvevők egy-egy soros utasítást kaptak, hogy egy fiktív, csengők jelezte óvodai szünetben miképpen kell viselkedniük óvodásként (például bele kell kötniük másokba, vagy meg kell védeniük a megtámadottakat, stb.), majd az adott instrukciók szerint szerepjátszottunk negyedórán át, amit hosszas kiértékelés követett.<sup>89</sup>

Természetesen vannak más, a larp fogalmához közelebb álló próbálkozások is. Ilyen például az általam tervezett edu-larp, *A Mars II telepesei* című játék, amely lényegében sci-fi-köntösbe rejtett mélyszegénység-szimuláció.<sup>90</sup> A játék kilencven perce alatt a „fejletlen” úrtelepeseknek „egy hónapon” keresztül kell életben maradniuk egy szuperhumán-civilizáció periferiáján. A résztvevők egy-egy kupolabázist (családot) személyesítenek meg különféle szerepkörökben. Minden szabály a mélyszegénységgel küzdők nehézségeit tükrözi, például az oxigénhez való hozzájutás megfeleltethető a táplálékhoz való hozzájutás nehézségének, azzal azonos értékű.

## 5. A tudományos eredmények hiánya

Bowman egy előadásában megemlítette, hogy az általa áttekintett nyolcvanhárom forrásból összesen tizenhárom tartalmazott kvantitatív vagy kvalitatív eredményeket.<sup>91</sup> Egy külső, laikus elemző a larp egyik meghatározó kiadványát tanulmányozva azt állapította meg, hogy a könyv szerzői „nem használtak kellően objektív kutatási módszert”, „általános és spekulatív észrevételeik vannak”, „egymásra hivatkoznak”, így tudományos érvényességük alacsony, kutatók figyelmébe nem tudja ajánlani munkájukat.<sup>92</sup>

A tudománytalannak tetsző siralmas helyzeten Bowman igyekezett változtatni egy későbbi kutatásában, amelynek során átfogó módon, kvalitatív és kvantitatív módszerekkel igyekezett az edu-larp közben történő tanulás több dimenzióját is megvizsgálni.<sup>93</sup> Ám az analóg RPG-k pszichológiai-pedagógiai hatására vonatkozó tudományos mérésekkel kapcsolatban általánosságban még mindig igaz *Andreas Lieberoth* összefoglalója: „[N]ehéz magát a fantasy RPG hatását kibogozni a játék tágabb kontextusából [...]. Még mindig nyitott kérdés, hogy van-e bármi, ami a szerepjátékos [RPG-s] hobbit és résztvevőit valóban elkülöníti akármilyen, vele összevethető csoportos tevékenységtől.”<sup>94</sup>

88 RUDAS J.: *Delfi örökösei*, Oriold és társai, Budapest, 2016. ■ 89 J. PITKÄNEN: *Bullying Minilarp*, Solmukohta 2016 Edularp Conference, Helsinki, 2016. ■ 90 HARTYÁNDI M.: *A Mars II telepesei – mélyszegénység-szimuláció sci-fi-köntösben*, Pannonhalmi Bencés Gimnázium, Szent Márton-hét, 2016. ■ 91 S. L. BOWMAN: *Edu-Larp – Literature Review*, Solmukohta 2016 Edularp Conference, Helsinki, 2016 (a). ■ 92 Lieberoth idézi Elena Bertozzit. A. LIEBEROTH: *Role-playing Research Before Dungeons and Dragons*, Østerskov International Edu-Larp Conference, Hobro, 2017. ■ 93 S. L. BOWMAN – A. STANDIFORD: *Educational Larp in the Middle School Classroom – A Mixed Method Case Study*, *International Journal of Role-playing* 5, 2015, 4–25. ■ 94 A. LIEBEROTH – J. TRIER-KNUDSEN: *Psychological effects of Fantasy games on Their Players – A Discourse-Based Look at the evidence in A. BYERS – F. CROCCO (szerk.): The Role-Playing Society – Essays on the Cultural Influence of RPGs*, McFarland, Jefferson, 2016, 62.

Az edu-larppnak nincs semmiféle erős, jól általánosítható mérési eredménye az RPG értelmében vett szerepjáték pozitív pedagógiai hatásával kapcsolatban. Egy másik szerepjátékos tevékenységterületnek azonban szerencsére van. Áttörő eredményeket ért el egy magyar részvétellel megvalósult nemzetközi kutatócsoport, a DICE Konzorcium, amely azt vizsgálta, hogy milyen hatással van a drámapedagógia a lisszaboni kulcskompetenciák közül ötre.<sup>95</sup> A kutatás 12 ország 111 programját fogta át, amelyben összesen 4475 diák vett részt. A kutatás bebizonyította, hogy a „tanítási színház és dráma szignifikánsan segíti a legjelentősebb EU-szintű dokumentumokban szereplő célkitűzések megvalósulását (pl. *Európa 2020* stratégia). [...] [Még konkrétan] szignifikáns és objektíven mérhető hatást gyakorol a nyolc kulcskompetencia közül a következő ötre: anyanyelvi kommunikáció; a tanulás tanulása; személyközi, interkulturális és szociális kompetenciák, állampolgári kompetencia; vállalkozói kompetencia és kulturális kifejezőkészség.”<sup>96</sup>

A viszonylag nagy múltú és a kilencvenes évek első fele óta hazánkban is közismertté vált drámapedagógia több ága tehát már tudományos eredményekkel is igazolni tudja hatáosságát, míg az analóg RPG nem. Ettől függetlenül természetesen felhasználható edukációs célokra, ám hatásosságáról jelenleg nincs elegendő mennyiségű mérhető adatunk.

## 6. Fogalmi zavar

Az edu-larppal kapcsolatos publikációk minősége, érvényessége tehát több szempontból is kritizálható. Szerintem azonban még az eddig felvázoltnál is rosszabb a helyzet. Láthatuk, hogy a gyakorlatban megvalósult edu-larppok gyakran nem felelnek meg az RPG-ből származtatott larp feltételeinek, épp annak karakteres jellemzőiről mondanak le, így elvezítik különlegességüket, amely indokolhatná külön módszerként való számontartásuk létjogosultságát.

Ezek alapján az eddigieknél sokkal mélyrehatóbb, konceptuális szintű kritikát is meg kell fogalmaznom az edu-larppal kapcsolatban. Véleményem szerint hatalmas fogalmi zavar uralkodik a szerzők között. Többségük például keveri, felcserélhetőnek tartja az RPG vagy larp kifejezést az általános értelemben vett szerepjátékkal (role-play). Következzen erre néhány példa.

Kot edu-larppnak nevezi *Zsukov*nak az úttörőmozgalom születése idején szervezett „szerepjátékait”, amelyekben a résztvevők a felnőttek szociális szerepeit vagy népszerű hősöket utánozhattak viszonylag hosszú időn át, rendszeresen.<sup>97</sup> Később felsorol tizenhét fajta, szerepjátékos elemet is tartalmazó tevékenységet a szociodramától a népi játékokon át az interaktív színházig, s e listát így vezeti be: „A különféle célok és szerepjátékos formák kombinációjából számos, különböző edu-larp emelkedhet ki.”<sup>98</sup> Ezután olyan szövegeket idézve jellemzi az edu-larppot,<sup>99</sup> amelyek a pszichológiai „role-play” hatásával foglalkoznak, nem pedig az RPG-ével.

95 DICE Konzorcium: *A kocka el van vetve – Kutatási eredmények és ajánlások a tanítási színház és dráma alkalmazásával kapcsolatban*, 2010: [http://www.dramanetwork.eu/file/DICE\\_kutatasi\\_eredmenyek.pdf](http://www.dramanetwork.eu/file/DICE_kutatasi_eredmenyek.pdf)  
 ■ 96 Uo. 7. ■ 97 Y. I. KOT: *Educational Larp...*, i. m. 119. ■ 98 Uo. 120. ■ 99 B. J. BRUMMEL et al: *Development of Role-play Scenarios for Teaching Responsible Conduct of Research, Science and Engineering Ethics* 16, 2010/3., 573–589.

Branc CRPG-nek, vállalati RPG-nek (*corporate RPG*) nevezi a vállalati szférában közzismert, HR-esek által használt, szerepjátékos elemeket is tartalmazó tréninggyakorlatokat.<sup>100</sup> A kifejezés két szempontból is félrevezető: egyrészt mert a CRPG rövidítés régebben a számítógépes RPG (*computer role-playing game*) rövidítése volt, másrészt mert az ilyen pszichológiai szerepjátékok ugyan valóban elterjedtek, ám nem az RPG-kből erednek, kutatásom szerint sehol sem alkalmazzák rájuk az RPG kifejezést. Az elnevezés már csak azért is rendkívül megtévesztő, mert ezek a tréningek minimális szintű szabályjátékos elemet tartalmaznak. A legfurább, hogy ezt Branc írása egy későbbi pontján maga is elismeri, mégsem számol ennek következményeivel. Sőt képes két egymást követő mondaton belül is ilyen fogalmi feszültségeket teremteni: „Amíg a CRP [itt már vállalati szerepjáték] eredete a pszichodramában és az improvizációs színházban rejlik, addig az edu-larpé a (fantasy) asztali RPG-ben. A magam részéről az edu-larpot a CRP és a larp gyermekének tartom.”<sup>101</sup> Ráadásul Branc zárógondolataiból, amelyekben azt állítja, az edu-larp abban több a vállalati szerepjátéknál, hogy nem pusztán egy készséget edz, hanem mások helyébe, idegen szituációkba is helyezkedhetünk vele, kitűnik, hogy a „CRP” fogalmát olyan vállalati tréningekből alakította ki, amelyek azt gyakoroltatják, hogy a dolgozó miképpen lehet például jobb előadó. Pedig, mint ismeretes, a szervezeteknél alkalmazott tréning szerepjátékok egy része épp olyan mélyebb szerepekkel, a begyakorláson túlmutató helyzetekkel dolgozik, mint amilyenek Branc az edu-larpot festi le.<sup>102</sup>

További problémának látom, hogy Bowman egy cikkében a szekunder edu-larp-irodalmat egy kalap alá veszi a szimuláció, a folyamatdráma és a játékalapú oktatás irodalmával. Így fogalmaz: „Bár nem minden szimuláció igényli egy szerep eljátszását [...] többségük tekinthető az RPG egy formájának.”<sup>103</sup> Egy későbbi írásában szinonimaként kezeli az edu-larp és az oktatási szerepjáték (*educational role-playing*) fogalmát,<sup>104</sup> másol pedig szinte bármit edu-larpnak tekint, ami játékos, és lehet benne szerepjátékos elem.<sup>105</sup> Lieberoth egy fentebb közölt idézetében hasonlóan keveri a role-play kifejezést az RPG-vel.<sup>106</sup>

Még a megvalósult ideálnak tekintett dán iskola, az Østerskov Efterskole nyílt napján is azt tapasztaltam, hogy a „mindent edu-larpban tanítunk” elv csak jóindulattal tekinthető igaznak. Tényleges munkamódszerükben, amellyel az egész heti tananyagot egy központi témára (például szuperhősök) fűzik fel,<sup>107</sup> tényleg számtalan szerepjátékot vagy

100 B. BRANC: *EDU-LARP as a Game-Based Learning Method for Corporate Training*, i. m. 28. ■ 101 Uo. 44. ■ 102 RUDAS J.: *Delfi örökösei*, i. m. 146. ■ 103 S. L. BOWMAN: *Educational Live Action Role-playing Games...*, i. m. 119. ■ 104 Uő: *Role-Playing and Simulation in Education* (Editorial), *International Journal of Role-playing* 6, 2016 (b), 4. ■ 105 S. L. BOWMAN – A. STANDIFORD: *Educational Larp in the Middle School Classroom*, 2015, 12. ■ 106 A fogalmi zavar jelensége valójában nemcsak az edu-larp-szövegekre, hanem az egész RPG-irodalomra igaz. Rengeteg szerző kezeli az RPG speciális fogalmát általánosabb kategóriaként vagy a szerepjátszás (*role-playing*) szinonimájaként. Maga Harviainen is „larpózásnak” tekint mindenféle szerepjátékos tevékenységet, beleértve a katonai szimulációs hadigyakorlatokat, a szadomazochisztikus szerepjátékot és a bibliodramát is. J. T. HARVIAINEN: *The Larping that is not Larp*, i. m. 174. ■ 107 Hasonló elvet követ a tanulási dráma (DIE) vonalán a Heathcote által kitalált szerep gördítése (*rolling role*) módszer, amelyben a tanárok egymásnak adják a vezérvonalat. Lásd SZAUDER E.: *A dráma mint pedagógia* in KAPOSÍ L. (szerk.): *Drámapedagógiai olvasókönyv*, II. Kerületi Kulturális Közhasznú Nonprofit Kft., Budapest, 2013, 19.



szabályjátékot tartalmazó elem van. Ám edu-larp helyett pontosabb lenne úgy meghatározni módszerüket, mint olyan játékalapú oktatást, amelyben a tevékenységek egy központi témába illeszkednek, és amelynek vannak RPG és larp részei is.

A fenti példák alapján felvetődhet bennünk az aggodalom, hogy az edu-larp tudományos irodalma formailag talán megfelel az akadémiai publikációkkal szemben támasztott követelményeknek, de tartalmilag, módszereiben nem. Amíg a szerzők tetszőlegesen értelmezik a larp és az RPG kifejezéseket, általános ernyőfogalomként tekintenek rájuk, és nem látják a szerepjátékos tevékenységek között elfoglalt specifikus helyüket, addig a kategória hibák miatt a fenti kusza alapokon végzett bármilyen kutatás érvényessége kétséges marad.<sup>108</sup>

## BEFEJEZÉS

Hosszú ideje küzdök azzal a gondolattal, hogy a cikkben felvázolt, jobbra csak a saját képviselőik által ismert szerepjátékos tevékenységterületek a látszólagosnál sokkal közelebb állnak egymáshoz, és hogy megfelelő összeköttetések útján gazdagíthatnák egymást. Írásom azért is született, hogy ismertetőmmel talán elősegíthetem a tájékozódást és az ismerkedést.

Az olyan, évtizedek óta halmozódó tapasztalatokkal, fontos kutatási eredményekkel és az elismertség patinájával rendelkező irányzatok, mint például a tanítási dráma, sokat meríthetnének a larp élettől duzzadó, újító szelleméből, növekvő szabadidős népszerűségéből, az edu-larp pedig önmaga szigorúbb definiálásával elindulhatna azon az úton, amely végül megmutathatná, mivel tud valóban kitűnni a többi pedagógiai célú szerepjátékos forma közül.

*A szerző játéktudós, prefektus, mentálhigiénés szakember (Pannonhalmi Bencés Gimnázium).*

**Mátyás Hartványi: Playing on the word 'role-playing'. The analogue RPGs and their educational application.** *This article discusses the phenomenon of tabletop role-playing games and live action role-playing (larp), which are the main analogue forms of the so called role-playing games (RPGs), a cluster of popular hobby games. Through the review of an often cited definition it is showed that the analytical definition of RPGs and the distinguishment from other forms of role-play are impossible in the traditional sense.*

108 A zavar forrása nem tisztázott, kutatott. Fontos tényező lehet a tájékozatlanság: ahogy az analóg RPG-ről is kevés az akadémiai diskurzus, úgy a sok körbehivatkozás alapján az analóg RPG hobbijának teoretikusai sem feltétlenül ismerik behatóan a többi szerepjátékot használó tevékenységterületet. Ez a jelenség ugyanakkor nemcsak az RPG-körökre igaz, más szerepjátékot használó területek között is előfordul(t). Vö. a drámapedagógia egyik hazai hírneves képviselőjének, *Gabnai Katalinnak* a meglepődésével „Milyen sokan dolgoznak a mi drámajátékainkhoz hasonló eszközöket alkalmazó emberek, de ezeket az általában pszichológusi, pszichiáteri végzettségű, nagy tudású embereket trénereknek hívják...” *GABNAI K.: Drámajátékok – Bevezetés a drámapedagógiába*, i. m. 556).

*The second part of this paper focuses on an educational application of RPGs, the edu-larps. Despite the noticeably growing interest in the last few years, the current level of the relevant academic literature leaves a lot to be desired. The study methodology is generally insufficient and the texts refer to each other for support. The majority of authors confuse the specific notion of larp with the general idea of role-play and use them as synonyms. As a result, a significant part of the materialized edu-larps give up exactly the essential parts of the form and do not possess the typical attributes of larps. One way out might be a more accurate classification of role-playing forms and a deeper understanding of their academic literature.*

**Keywords:** *leisure time, role-play, role-playing games, live action role-playing, edu-larp, Drama in Education.*

