



KORTÁRS

IRODALMI ÉS MŰVÉSZETI FOLYÓIRAT

2023 09

szám

KORTÁRS 2023 09

BÁNFÖLDI ZOLTÁN munkáival

Asztali szerepjáték

KLEINHEINCZ CSILLA, MOSKÁT ANITA,

HLAVACSKA ANDRÁS, MOLNÁR KINCŐS-BERNADETT,

KREK NORBERT, NAGY ORSOLYA, TISZA ELEONÓRA,

CSIKÓS GRÉTA, BÁLINT ZSÓFIA



Ára: 840 Ft
Előfizetőknek: 8400 Ft/év
www.kortarsfolyoirat.hu





BÁNFÖLDI ZOLTÁN, Arnolfini sorozat (Fortuna caeca est), 2017, vegyes technika, 120x100 cm



BÁNFÖLDI ZOLTÁN, A dolgoknak nevet adni VII., 2000, ortokromatikus emulzió, vászon, 200x140 cm

TARTALOM

- 3** THIMÁR ATTILA: Folytonos változásban
- 4** HLAVACSKA ANDRÁS: Játékba merülve
- 5** KLEINHEINCZ CSILLA: Újraosztás *(próza)*
- 9** MOSKÁT ANITA: Innen már nem fordulhatsz vissza *(próza)*
- 13** HLAVACSKA ANDRÁS: Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba –
Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező
résztevők belemerülésének vizsgálatához
- 23** MOLNÁR KINCSE-BERNADETT: Critical Role: asztali szerepjáték, show vagy
transzmediális univerzum?
- 34** KREK NORBERT: Egy szerepjáték-konvergencia felé – A Critical Role kollaboratív
projektjei az Obsidian Entertainment és a Larian Studios fejlesztőcsapatokkal
- 44** NAGY ORSOLYA: A cosplay és az asztali – szerepjáték transzmediális kapcsolata
a The Wayward Wanderers-kalandsorozatban
- 59** TISZA ELEONÓRA: Számkivetettek és gyilkosok játéka? – A szerepjáték társadalmi
diskurzusa egy debreceni gyilkossági ügy kapcsán
- 67** CSIKÓS GRÉTA: Veres Attila / A valóság helyreállítása
- 69** BÁLINT ZSÓFIA: Moskát Anita / A hazugság tézisei
- 71** SZABÓ NOÉMI: Az idő rendje szerint – Bánföldi Zoltán képzőművész munkássága
(képzőművészet)
- 91** TATÁR SÁNDOR: ...akár még beteg se... *(vers)*
- 93** SZIGETHY GÁBOR: Egy korty magyar bor XXV.
- 97** DOBOS BARNA: Kovács Judit / A Tátra gyermekei
- 99** SÜMEGI ISTVÁN: Nádas Péter / Rémtörténetek
- 102** BARÁTH TIBOR: Nagy Gerzson / Ablak az Ontario-tóra

E számunkat BÁNFÖLDI ZOLTÁN munkáival illusztráltuk.

A borítón: Arnolfini sorozat (Sapere aude), 2017, vegyes technika, 100x100 cm (részlet);

A XXII. század-2., 2018, fotó, enkauszтика, vegyes technika, vászon, 100x70 cm.

Kedves Olvasóink!



A *Kortárs* folyóirat közelebb áll Önhöz, mint gondolná, csak egy karnyújtásnyira vagy inkább kézmozdulatnyira. Egy kattintással előfizetheti a Magyar Posta elektronikus standján, s egész évben az otthoni karosszékeiben élvezheti.

A *kortarsfolyoirat.hu* oldal jobb szélén kattintson az „Előfizetés” box színes képére!

Csak egy mozdulat, hogy Ön is kortárs legyen!

KORTÁRS

Támogatók: KORTÁRS ALAPÍTVÁNY, NEMZETI KULTURÁLIS ALAP, MAGYAR KULTÚRÁÉRT ALAPÍTVÁNY, PETŐFI KULTURÁLIS ÜGYNÖKSÉG, KULTURÁLIS ÉS INNOVÁCIÓS MINISZTERIUM

Szerkesztőség:

Főszerkesztő: THIMÁR ATTILA (thimar.kortars@gmail.com)

Szerkesztőbizottság:

AMBRUS LAJOS (kemenesalja@gmail.com)

HLAVACSKA ANDRÁS (hlavacs kandras@gmail.com)

PÉCSI GYÖRGYI (pecsigy@freemail.hu)

STURM LÁSZLÓ (sturml67@gmail.com)

TÚRI JUDIT (turijudit.kortars@gmail.com)

Képzőművészeti rovat: NOVOTNY TIHAMÉR (prinotipa@gmail.com)

Tördelőszerkesztő: KOVÁCS NÓRA (babajaga1960@gmail.com)

Olvasószerkesztő: BORNEMISSZA ÁDÁM (bornemissza.adam@gmail.com)

Laptev: LÁSZLÓ SZUSZI

Szerkesztőségi titkár:

ÖNER EDIT, MÁTÉ GABRIELLA (info.kortars@gmail.com);

1062 Budapest, Bajza u. 18. Tel./Fax.: 342-1520; 06-20-33-77-531

Szerda: 11–14 óráig

Postacímünk: 1406 Bp., Pf. 93.

Lapunkat rendszeresen szemlézi a megújult



www.observer.hu

Kiadja a Kortárs Folyóirat Kiadói Kft. Felelős kiadó: a kft. ügyvezetője.

Nyomdai munkák: Prime Rate Kft. – www.primerate.hu

Előfizetési díj 1 évre 8400 Ft. Szerkesztőségi előfizetés esetén külföldre: 110 €. (Az áthúzódo előfizetéseknél nem kérünk díjkülönbözetet.) Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Regionális részvénytársaságok. Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Postacím: 1900 Budapest. Előfizetésben megrendelhető az ország bármely postáján, a hírlapot kézbesítőknél, www.posta.hu WEBSHOP-ban (<https://eshop.posta.hu/storefront/>), e-mailen a hirlapelofizetes@posta.hu címen, telefonon 06-1-767-8262 számon, levélben a MP Zrt. 1900 Budapest címen. **Külföldre és külföldön** előfizethető a Magyar Posta Zrt.-nél: www.posta.hu WEBSHOP-ban (<https://eshop.posta.hu/storefront/>), 1900 Budapest, 06-1-767-8262, hirlapelofizetes@posta.hu

HU ISSN 0023-415X

Nemzetközi online azonosítószám az Interneten: HU ISSN 1418-1592

Kéziratokat nem őrzünk meg, és nem küldünk vissza.

Lapzárta: a megjelenés előtti hónap 3-án!

HÍREK

Kedves Olvasóink!

A Kortárs Online aktuális tartalmából:

Petri Flóra kritikája Závada Péter A muréna mozgása című kötetéről

Várkonyi Zsolt interjúja Sümeghy Caludia filmproducerrel, a JUNO11 vezetőjével

Szekeres Nikoletta interjúja Rebecca Dautremer francia írónővel

www.kortarsonline.hu

A Kortárs folyóirat archívuma itt érhető el:

www.kortarsfolyoirat.hu

www.kortarsfolyoirat.hu

THIMÁR ATTILA

Folytonos változásban



THIMÁR ATTILA (1969) Budapest

Kedves Olvasóink,

A Kortárs korábbi lapszámaiban már megszokhatták, hogy egy-egy fontosabb témának egész szövegegyütttest szenteltünk, amely több írásból, többnyire tanulmányból állt. Tematikus számot az utóbbi évtizedekben nem készítettünk, mert úgy gondoltuk, az irodalom folyamatos működéséhez ezek az egy-egy pontra megállított időképek nem tudnak zökkenőmentesen illeszkedni. Ezért is történt, hogy inkább sorozatokban gondolkodtunk, az utóbbi időben ilyen volt a *szülőföldem, tépőzár, +/-18, a kívül-belül*, és ilyen sorozat Szigethy Gábor *Egy korty magyar bor* írásainak láncolata is.

Az idők múlásával az olvasói igények és érdeklődés folyamatosan változnak, ezért a Kortársban most új formát is bevezetünk: a még nagyobb, a szám terjedelmének nagyobb részét lefedő tematikus blokkot. Ezek az új blokkok kimozdulnak az irodalom megszokott terepéről, mint ahogyan napjaink egyre inkább összetett, hálózatos és sokrétű kulturális folyamatai már jobbra több művészeti területet és több kapcsolódási pontot kívánnak meg. Ezt az új kulturális befogadási módot szeretnénk a Kortársban is megjeleníteni, ugyanis egyre több olyan jelenséggel találjuk szemben magunkat a kultúra széles és sokszor viharos vizein, amelyekről régebben azt gondoltuk volna, hogy nem fontosak, hogy csak perifériális akciók, de mára kiderült, hogy nagyon sok embert megmozgató, a kultúra különböző térszíneit, s ezzel összhangban az emberi viselkedési mintákat befolyásoló tényezők. Ilyen például az utóbbi negyed században robbanásszerűen elterjedő virtuális világ és világháló, illetve az ehhez kapcsolódó új művelődési, szórakozási és művészeti megvalósítási (és egyben) befogadási formák. Ezek megjelenései nagyon különfélék. Van, ahol csak egyedi érdeklődésű közösséggel és sajátos szokásvilágukkal találkozunk, máshol egy különleges eszközhasználattal, megint máshol olyan új műfajok kialakulásával, amelyeknek szabályai átírják a több évszázados műfaji rendet, akár a regény, akár a tragédia, akár a még nem olyan idős film esetében is. Hasonlóan ezekhez külön kérdéseket és kihívásokat jelent a mesterséges intelligencia bevezetése, de akár a poszthumán, az ember utáni világkép megjelenése is. Ez utóbbi az évezredek óta létező teleologikus gondolkodási és cselekvési szerkezetet írja át, hiszen ha megszűnik minden a mai emberi civilizációból, azaz nem hagyunk örökölni semmit – akkor milyen elvek alapján rendezzük be életünket?

Igyekszünk ezekben az új blokkjainkban átfogó módon, sok szempontból bemutatni a választott témákat, adott esetben több műfaj felől megközelítve azt. Ez minden bizonnyal nagyobb rugalmasságot kíván olvasóinktól is, ám a világ napjainkban errefelé halad, s a változásokra nekünk is reagálni kell, azzal együtt, hogy a régi szerkezetű lapszámok is megmaradnak.

Azt reméljük, hogy az új blokkokkal sikerül új olvasóközönséget is a lapunk köré vonzani, de ezzel együtt azt is szeretnénk elérni, hogy különböző olvasóink meglássák, hogy a kultúra eltérő területei között sokszor nagyon szoros kapcsolat van. Éppen ennek a szoros kapcsolatnak a felismerésében rejlik kultúránk továbbélésének kulcsa. Ha nem tudjuk folyamatossá tenni a változást, törés áll be. Ez a mai rendkívül összetett és egyben a korábbiaknál sokkal nagyobb mértékben totálissá tett világban végzetes lehet.

Reményeink szerint ezekkel a nagyobb összeállításokkal sikerül hidat építenünk különböző generációk, értékrendek, megszokások, befogadói magatartások között.

HLAVACSKA ANDRÁS

Játékba merülve



HLAVACSKA ANDRÁS (1989) Budapest

Az asztali szerepjáték angol megfelelői, a *pen-and-paper role-playing game* és a *tabletop role-playing game* a játék egyszerűségére irányítják a figyelmet: egy olyan tevékenységet sejtetnek, amelyhez a résztvevőkön kívül csak egy asztal, papír és toll (valamint néhány dobókocka) szükséges. Amilyen egyszerűnek és letisztultnak tűnik az asztali szerepjáték ebben a megvalósulásában, olyan összetett és szerteágazó az a jelenségegyüttes, amely az elmúlt ötven évben e köré a szabadidős tevékenység köré szerveződött. Az asztali szerepjáték számos regényt, filmet, sorozatot vagy éppen videojátékot ihletett meg, és rengetegből ihletődött is; az asztali szerepjátékozást az Egyesült Államokban, de Magyarországon is bűncselekményekkel hozták összefüggésbe; a 2010-es, 2020-as években az asztali szerepjátékozásban rejlő lehetőségeket több közösségimédia-platform felhasználói is felfedezték és kiaknázták – és még hosszan sorolhatnánk. A Kortárs folyóirat jelen lapszámának nem célja (és nem is lehet célja), hogy az asztali szerepjáték sokszínű kultúrájáról átfogó képet adjon; ehelyett a blokkba szervezett széprózái írásokkal, tanulmányokkal és kritikákkal lehetséges irányvonalakat kíván felmutatni, melyeken továbbhaladva a maga komplexitásában érthetjük meg az asztali szerepjátékos kultúrát.

Kleinheincz Csilla novellája rögtön a szerepjátékozás mögöttes tartalmára, az asztali szerepjátékok metaforikus többletjelentésére hívja fel a figyelmet; Moskát Anita elbeszélése a szerepjáték tematikájú videojátékokhoz kínál egy kritikai perspektívát. A két írás történései – bár más és más mértékben – allegóriaként is funkcionálnak, egy célorientált és haszonelvű világfelfogásnak tartanak görbe tükröt.

A tanulmány szekcióban Hlavacska András dolgozata egy, a Debreceni Egyetemen folytatott asztaliszerepjáték-kísérlet tapasztalatait mutatja be. Molnár Kincső-Bernadett a népszerű amerikai asztali szerepjátékos csapat, a *Critical Role* felépítését és működését elemzi részletekbe menően, elsősorban arra a kérdésre keresve a választ, hogy a résztvevők tevékenysége játékként, show-műsorként vagy transzmediális univerzumként értelmezhető-e. A *Critical Role* tevékenysége Krek Norbert tanulmányában is fontos szerepet kap, aki az izometrikus videojátékok és az asztali szerepjátékok kölcsönhatását vizsgálja három esetre fókuszálva. Nagy Orsolya írása olyan cosplayses tartalomgyártók világába kalauzolja az olvasót, akik az asztali szerepjáték műfajában is kipróbálták magukat, míg Tisza Eleonóra a debreceni vonatkozású Balla Irma gyilkossági ügy sajtódiskurzus-elemzésére vállalkozik. Bálint Zsófia és Csikós Gréta kritikái Moskát Anita és Veres Attila kortárs magyar fantasyszerzők két olyan novelláskötetét veszik górcső alá (*A hazugság tézisei*, *A valóság helyreállítása*), amelyek az asztaliszerepjáték-kultúra megértésében is új és izgalmas belátásokkal kecsegtetnek.

KLEINHEINCZ CSILLA

Újraosztás



KLEINHEINCZ CSILLA (1978) Budapest

Hogy ez csak játék? Hadd mondjak neked valamit, barátom: ennél komolyabb játék nincsen. Számok és dobások, persze, de a véletlennek sokkal kisebb a szerepe, mint gondolnád. Stratégia, barátom, stratégia! Megfelelő alapok, iskolák, kapcsolatok, vizsgák, jól megválasztott ellenfelek, ugyanúgy, mint nálad és nálam, csak egy karakteren keresztül.

Minden az elején dől el, érted? Milyennek tervezed meg a karaktert, akit irányítasz? Legyen erős? Intelligens? Agilis? Választanod kell, rangsorolnod, vajon mire lesz szüksége a játék során.

Rendben, te még sosem indítottál karaktert. De a játékról neked is van fogalmad. Nem az a régi vonalas marhaság, sárkányok és tömlöcök, vámpírok és kiberzsokék. Nem, ez az igazi cucc. A valódi élet leképezve kicsiben. Osztályterem vagy míting, iskolaudvar vagy csapatépítő tábor, látod a párhuzamokat. Ugyanaz a séma, ugyanazok a számok, és ugyanolyan dobások. Ugyanúgy vérre megy. Ezért kell mindent kézben tartani. Végso-ron, amit a karaktered tesz, az rád vet valamilyen fényt. Jót, rosszat, nem mindegy ám.

Hogy nem csak ezen múlik? Hogy majd a többi karakter is odateszi magát? Hát ki nem szarja le, most komolyan? Te rábíznád az életed arra, hogy Józsi megdobja-e az egész partinak a mentőt, és kész lesz időben a beadandóval? Nem, egyedül meg kell tudni oldani mindent, mert nem számíthatsz sem a szerencsére, sem a többi játékosra. Keménynek kell lenni. Egy ki-bebaszott hősnek, aki tervezhetően gyűjti a pontokat, lépi a szinteket, csengeti a pénzt. Először még csak nyuszis matricákat, kisötösöket gyűjt, aztán magasabb szinten majd kitermeli a kocsit, a házat, a családot, a következő partit, és aztán ő indíthat új karaktert.

Mert a végén... a kampány végén ott lesz a végső ellenfél. Ott majd kiderül, elég tapasztalati pontot sikerült-e összegyűjtened.

De mondom: minden az elején dől el. Hogy arra költöttél-e a karakteralkotás során, amire kellett, amire szükség lesz. Sikerült-e jobban trükközöd, mint a haveroknak, a legtöbbet hozod-e ki a lehetőségekből. Jó-e a háttér, amivel megtámogatod, aztán jól hasznosul-e a karakterre fordított pénz. Neked magyarázzam, mi a megtérülési terv?

Különórák, tanulmányok, stratégiailag megválasztott ajándékok és ígéretek, amiket mind át tudsz számolni pontokra és befektetésekre.

De tudod, jó lenne átbeszélni ezt a mesélővel néha. Persze, már egy csomó kaland lement az elmúlt években, és nem mondom, hogy nem nőtt a szívemhez ez a karakter, de azt hiszem, az elején valami félrement. Nem mondom, hogy átbasztak, az túl erős volna, de szerintem össze lehetett volna hozni még egy kis előnyt. Mert amikor azt látom, hogy más a maga karakterével jobban veszi az akadályokat, akkor azért felmerülnek bennem kérdések.

A múltkor is, amikor a nyári táborban a kölyköknek hidat kellett építeni a patak fölé abból, amit az erdőben találtak... A többiek simán megdobták a képességpróbákat, az én karakterem viszont beleesett a vízbe. Beleesett, aztán nem is próbálkozhatott újra, kivonták a sztoriból. Kis lúzer.

Ne érts félre, nem a mesélőt hibáztatom: a vízbe esés esélye konkrét százalék. A világ működésének kökemény szabályai vannak, ezzel nincs is mit tenni, ugyanakkor, ha csak egy ponttal magasabb a karakter ügyessége...

Szóval, szívesen mondanám a mesélőnek, hogy mi az ábra, hogy szeretném átbeszélni vele az eredetileg szétoztott pontokat, nem lehetne-e újraosztani őket, mert meggondoltam magam. Lecsípni innen-onnan, hogy cserébe erősebb legyen, okosabb, dörzsöltebb.

Érted, én arra készültem, hogy ez egy könnyű kaland lesz, hiszen annak idején ezt mondta mindenki. Sztenderd modul, mindenki végig tudja játszani. Nekem is ment annak idején, pedig nekem meg kellett küzdenem azért a pénzért, amit most játékosként szabadon ráköölthetek a karakterre.

De a mesélő rám sem bagózik, mintha azt üzenné, hogy most már késő. Éveken keresztül rendben volt minden, most már nem lehet változtatni.

Pedig akkor sem volt rendben. Jó, az elején tényleg nem vettem észre, hogy a karakter alulteljesít. Az első időszakot majdnem végig Juci vitte, mert nekem dolgom volt, párizsi kiküldetés, hát nyilván nem jöttem vissza a karakter sztorija kedvéért. Juci pedig nem panaszkodott, csak vitte a kezdeti alacsony tapasztalati pontos küldetéseket, az egyhangú rutinkalandokat meg a bárgyú sztorikat, amik sosem léptek túl egy tamagocsi életben tartásának bonyolultságán. Neki megfelelt a karakter így is. Neki megfelelt volna bármilyen karakter.

Amikor viszont beszálltam én is, és átvettem a karaktert, egyre gyanúsabb lett, hogy át lettem verve. Ahogy kezdtem tudatosan építeni a vizsgákon keresztül, észrevettem, hogy dőcög az egész. Biztosan voltak az elején még pontok, amiket szétozthattam volna a képességek között, amit akkor nem vettem észre, mert a többiek úgy húztak el mellettem, hogy csak úgy füstölt. Aztán a szégyen. Az én karakterem lett az, akire nem lehetett rábízni a harcot, mert ugyanakkora esélye volt annak, hogy kiütik, mint hogy benn marad küzdeni.

Én nem ilyet akartam. Hősről volt szó, nem? Biztos kalandokról, tudod: egyik csapat a másik ellen, tanulmányi versenyek, ahol betáplálsz a tapasztalatot és felhúszod a tudásértékeket. Kiszámítható jutalmakat ígértek nekem, nem pedig ezt az új rendszeres baromságot. Mentális egészség pontok? Kinek kell ez?

Szóval kezdett egyre jobban bosszantani a játék. Kiszállni persze nem lehet. Viccelsz? Hagyjam veszni az eddig beleölt időt? De ha más csalhat... Nem csálni akarok persze, hanem csak... görbíteni kicsit a szabályokon. Újraosztani a pontokat. Ez méltányos kérdés, nem?

Juci nem szólt, mert ő sosem szól semmiért, ő különben is minden játékot úgy játszik, mintha Barbie-val és Kennel kellene elbáboznia valami szirupos hazugságot. Ezek a játékok, ahol a verseny a lényeg, lenyomni az ellenfelet, fejlődni, fejlődni, hogy a te karaktered legyen a legerősebb, nem neki való. Nem tud előre gondolkozni.

Persze sokan nem látják úgy előre a sztorit, mint én. Az ő bajuk. De ezért sem értem, hogyan húzhattak el mellettem ezek a nyomik a túlgondolt, egyedinek kikiáltott karaktereikkel. Minek túlbonyolítani az előtörténetet, cizellálni a semmire nem jó kézműves képességeket, amikor úgylis az a lényeg, kit ver le a végén? Vagy hogy le tudja-e egyáltalán verni a végső ellenfelet.

Mert nem a szerencsén múlik. Nem a kockán, a tízeseken, természetes húszasokon, random csatákon. Hanem a hozott pontokon és azon, hogy átlátod-e a játékot, mire megy ki az egész. Okosabbnak kell lenni, mint a mesélő. Tudnod kell, hol próbál majd megszívni, és úgy elosztani a tapasztalati pontokat, hogy ne tudjon megfogni.

De itt most valami nem áll össze. És amikor felhoztam Jucinak, azt mondta, márpedig a karaktert nem lehet lecserélni, mégis mit képzelsz, de ha aka-

rom, indítsunk újat, amelyikkel előlről kezdhetem a piti kalandokat, amíg fel nem hozom erre a szintre. Ő benne lenne. Még jó.

Tudod, mit gondolok? Hogy a mesélő direkt szívát. Hogy kimondottan engem akar megszívni. Úgy tűnik, persze, mintha mindenkivel egyenlően bánna, de ezek a helyzetek, ezek a kalandok egyre furábbak. És a karakterlapba is tuti belepiskált. Csal.

Hogy honnan veszem? A múltkori patakos eset után elhatároztam, hogy többet ilyen nem fordul elő. Úgyhogy átnéztem a karakterlapot, és feltűnt, hogy nőtt a karakter félelemértéke. Esküszöm, hogy a nyári tábor előtt sokkal alacsonyabb volt. Vagy akár tavaly. Jó, mondtam magamban, biztos erre is létezik valami szabály, dobni kellett a parára, vagy valami. Akkor majd javítok rajta. Ha a karakter újra szembesül a félelem tárgyával, újra dobhat arra, szembeszáll vele, vagy megfutamodik. Ha sikerül a mentődobás, lecsökkentheti a félelempontjait. Világos, nem? Beleesett a patakba, úgyhogy olyan helyzetekbe vittem, ahol számított az egyensúlyérzék. Kötélpálya, sziklamászás, talajtorna... Tudod. Aminek elvileg mennie kellene. Ezen a szinten melyik kölyöknek nem megy?

De ő minden mentődobását elbaltázta. Egyre jobban parázott, már a karatén is a legbénábbak között van, elbénázta az övvizsgáját is, ami rohadt égő volt, és most ott tartunk, hogy nem érdemes vele próbát sem tenni.

Pedig muszáj lenne, mert én látom előre, mi jön a játék végén, és ott csak akkor győzhet, ha ő a legerősebb, a legképzettebb, ha ő gyűjtötte össze a legtöbb pontot, kapcsolatot és tapasztalatot. Én csak a legjobbat akarom. Neki is. Vagy csak a legjobbat, pont.

De csal a játék, csal a mesélő, és az elején lett ez elrontva, amikor ezt a karaktert kaptam. Ezt a szerencsétlenséget, amelyiket nem lehet rendesen fejleszteni, amelyik a kalandok felében részt sem vesz, csak súlytalan mellékküldetéseken kalandozik, amiket fárasztó végigjátszani. Ilyen kooperatív szarásokon. Van, hogy átengedem Jucinak, vagy egyszerűen csak hagyom, hadd menjen a karakter a színpalak mögött. Közös pizzasütések meg nagymamázások, csupa tölteléksztori. Engem ez nem érdekel.

Nem ilyen karaktert akartam. Így nem akarom folytatni, de muszáj. Mert mindenki játszik, és ha én kiszállok is, a karakter akkor is megy tovább, csak valaki más irányítja, vagy éppen senki sem. De ha bénázik, mindenki a játékost hibáztatja. Vagyis engem. Hiszen az én karakterem, nem?

Akkor már inkább fogcsikorgatva viszem tovább én, osztom helyette a pontokat arra, ami helyes, matek, vitakör, harmadik nyelvi szakkör, foci, és nem érdekel, hogy ettől megborulnak az érzelmi értékei, azok úgyis csak új hülyeségek a játérendszerben. Az én időmben még egyik karakternek sem voltak ilyen értékei, nem is csúszkált semerre a félelem és a mentális egészség skálája, csak mentünk, gyűjtöttük a pontokat, győztünk és győztünk és győztünk, ahogy megkövetelték tőlünk, és nem sírtunk, nem mondtuk, hogy nem akarunk játszani, hogy egy másik történetben akarunk karakterek lenni, és különösen nem írtuk a saját történeteinket.

Mert akárki akármit mond, egyetlen történet van, ami számít. Jöhetsz azazal, hogy azt a mesélő írja, de nagyon nincsen igazad, barátom. Valójában az írja, aki elég erős hozzá, aki annak idején arra költötte a tapasztalatát, amire kellett, aki haladt előre töretlenül, képességpróbáról képességpróbára, és aki tudja, hogy a szerencsének semmi szerepe nincsen. Csak annak, hogy mit szerezte meg, hogyan hasznosította, és amikor eljutok a végső ellenfélhez, bebizonyítom, hogy csak ez számított, és miután legyőzöm, legendás leszek.

Ez az én történetem, és az én karakteremet én irányítom, akkor is, ha a mesélő átrendezi a pályát, átírja a kalandokat és a próbákat. Addig nem engedem el, amíg meg nem küzd a maga végső ellenfelével.

Küzdünk egymással. Ő igyekszik abban a kalandban teljesíteni, amit én jelölök ki neki, mert ezt követelem tőle. Elvégre én tudom, hogy milyennek kell lennie a történetnek. Világos hierarchiákból, jutalmakból és büntetésekből kell állnia, mint egy régi kvarcjátékban, ahol mindennek megvolt a világos következménye, és a figura csak bizonyos helyeket és helyzeteket vehetett fel.

De mindeközben a karakter mégis változik, az értékei egyre rosszabbak, egy másfajta meséhez igazodnak, amit egyre kevésbé látok át. Már abban sem vagyok biztos, hogy a mesélő kézben tartja a sztorit egyáltalán. Csak a hangját hallom a fejemben, ahogy vég nélkül narrál, de ez is sokszor elvész a semmiben, és olyankor megriadok. Mintha mások volnának a szabályok, mint amiket én ismerek, és nem világos, mik a helyes döntések. Gurulnak a kockák, látom a számokat, és nem értem, hogyan jöhettek ki. Hiszen én mindent megtettem.

Most kellene váltani, visszaszerezni a karakter felett az irányítást, mielőtt teljesen átalakul, és már rá sem fogok ismerni. Mielőtt az új értékei kezdik meghatározni a kalandot. Próbák és vizsgák helyett belső utazások, félelempróbák és akaraterő-dobások jönnek. Idegen terep. Látom, ahogy húznak el mellette a többiek, és a karakterlapján egyre csak kúszik felfelé egy olyan érték skálája, amiről nem beszéltünk az elején, amilyen nekem sosem volt. Ellenállás, áll a lapon, de mi ellen, meg tudod ezt mondani nekem? A lényeges csatákban, amiket a rendszer, az iskola, a házik, a másik focicsapat ellen kell vívni, nem használja az erre félretett kockakészletét. Csak gyűjti. Ott sorakoznak a karakterlap mellett, csupa tízes kocka, bevetésre készen.

Minden alkalommal, amikor dobok a karakterre, hajszolom a próbatételeken és labirintusokon át, egyre gyűlnek oldalt a kockák. Fél szemmel már mindig azokat lesem. Talán a végső ellenfélhez tartogatja őket.

Zavar, hogy nem látom előre, mi ennek a sztorinak a vége. Mi a nyerő stratégia? Meg kellene beszélnem a mesélővel, de vele nem tudok beszélni, talán soha nem is tudtam igazán. Megállás nélkül folyik a játék, a mesélő duruzsol a háttérben, meséli az egyre idegenebb történetet. Kétségbeesve próbálom gyűjteni a pontokat, ismerős ellenfelek ellen küldöm a karaktert, akár egyedül is, pedig tudom, hogy ha magányos, nő a félelemértéke. De ha én meg tudtam birkózni ezekkel, te is meg tudsz, fiam, hát nem? Az sem érdekel, ha folyton lesérül. Mert akkor mi van? Kevesebb tapasztalati pontot kap, és költeni kell a gyógyulásra, de így lesz hős az ember. Én tudom, én végigmentem ezen. Az én játékosom tudta, mi a jó nekem.

Közben gyűlnek a tízes kockák a lap szélén, és egyre biztosabbá válik, hogy van itt stratégia, csak nem az enyém. A karakterem készül valamire. Amikor nem én játszom vele, akkor a külön küldetéseken, a színpalak mögötti háttérmesélések során szövi a terveit. Gyűjti az erejét. Növeli az ellenállás értékét.

Ő is halad valami felé, és kezdek gyanakodni rá, hogy ő, velem ellentétben, látja, hová fut ki ez a történet. Ő tudja, ki a végső ellenfele.

Most kéne váltani, kiszállni ebből a játékból. Mielőtt a karakter elkezdené csörgetni a kockákat. Mielőtt dobna.

Mert azt hiszem, tudom, ki ellen gyűjtötte a tízes kockákat, minden ráerőltetett próbatétel után egyet. Ki lesz a végső ellenfele. Te is kezded sejteni, igaz?

Én azonban eddig egy másik játék stratégiája szerint gyűjtöttem a pontokat. Nem arra költöttem, amire kellett volna. Az én értékeim egy másik rendszerhez, egy másik történethez igazodnak. Nem tudom, képes leszek-e megdobni a karakterem és a tízes kockái ellen a mentőt.

Ezért kérdezem: visszamehetnénk az elejére?

Szeretném újraosztani a pontjaimat.

MOSKÁT ANITA

Innen már nem fordulhatsz vissza



MOSKÁT ANITA (1989) Budapest

Megmentetted a világot. Nem is volt nehéz, 8900 XP, plusz a tetem kifosztása, a vértté kovácsolható pikkelyek (védelem +16), a csontagyar szilánkjai, amelyekkel a kardmarkolatodat erősítheted (támadás +5), és a lenyúzott bőr, amelyből azt a vörös kesztyűt készítettet el a legközelebbi tímárral (mágia +7). Ennyi nyoma maradt, hogy megtetted, mert a tetem hamar eltűnt, az összeroskadt test köddé vált, csak a vérfolt sötétlett utána az alabástrom csarnok padlóján, aztán már az sem. A hely eltörli tetteidet. Eltörölte korábban is lábnyomaidat a hóból, a fatörzsbe lőtt nyilaidat, és persze a testeket is, a lemészárolt farkasokat és medvéket, a falura támadó zsoldoscsapat hulláit, a lázadó katonákat vagy az örült mágusokat, mindenkit, akit valaha kardélre hánytál.

Megmentő lettél. A világ sebe összezárult, az égen izzó hasadék begyógyult, a felhőkből nem szitál többé hamu.

És most ott állsz teljes vértben, az aranszárnyas sisakban (kitartás +4), az unikornisszörből szótt palástban (tűzellenállás +8), és a térképen nincsenek többé irizáló nyilak, amelyek eddig az úton vezettek, mindig tovább, mint ha fénylő hangyasoron taposnál, feladatról feladatra (250 XP), és akkor rájössz, hogy nincs tovább. Nincs több küldetés.

Lehetetlen, hogy vége. Fel kell kutatnod a helyeket, ahol szükség van rád.

Új küldetés: gyűjts parázsgyökeret a bábaasszonynak (3/15).

A térkép fekete foltjait keresed, szétnézel a falvakban, amelyeken korábban csak átlovagoltál, átfésülsz az erdőket eltévedt utazókért, hátha hazavezetheted őket.

Új küldetés: pucold ki a banditákat az Ezüst-barlangból.

Régen mindenütt kétségbeesett arcok fogadtak. Férfiak és nők intettek feléd, segítség, segítség, messziről felismerted őket. Megvetően eresztetted le sisakod rostélyát. Mit képzelnek, majd pont kereskedőkaravánokat fogsz kísérni vagy mérgespókokat irtani a malomnál, amikor neked a világot kell megmentened? Hát nem látják a szikrázó hasadékot az égen? Hát nem értik, hogy fontosabb dolgod van? Most meg te jársz faluról falura az ismert térkép széléig és vissza, te keresed őket fogadókbán és bordélyházakban, sikátorokban és katakombákban, tanyákon és útelágazásoknál, hogy felajánld a kardod, az időd, a figyelmed, kérniük sem kell.

Új küldetés: gyűjtsd össze a Vadkankirály-krónika fejezeteit (57/120).

Ha tükörbe néznél, talán azt látnád, most a te arcod kétségbeesett. Te intesz másoknak, mint egy hajótörött, segítség, segítség.

Hiba nélkül jutottál el a célodig. Egyszer majd megéneklük hőstetteidet egy balladában, hogy lovad sosem botlott meg, kardod sosem csorbult ki, és minden győzelem egy-egy versszak lesz a dalban, amely három napon át szól a lakomákon.

Vagy mégsem. A falvakban azt suttogják, valami nem stimmel az idővel. Több versszak szólna a bukásaidról, mint ahányat egy bárd egyhuzamban el bír énekelni. A suttogók szerint a völgy hídját őrző kristálytroll kilencszer végzett veled. Az örült mágus tizenhétszer; halálra sújtott villámokkal, kővé der-

mesztett, lávát öntött a torkodba. Nevetve teszik hozzá, hogy lovaddal megszámálhatatlanul sokszor zuhantál szakadékokba a saját ostobaságod miatt. Hazugság, vonod ki a kardodat. Eltöröd annak a bárdnak a nyakát, aki ilyet énekel. Hiszen itt állsz előttük egyetlen karcolás nélkül, az XP-ből a troll előtt vettél mesterfokozatú bestiaölést.

Az álmaidról hallgatsz. Sosem vallanád be, de néha arra riadsz a tábortűz mellett, hogy a kristálytalp szilánkosra roppantja koponyádat. Máskor láva bugyog torkodban, égett hús bűzére kelsz, és a szádban tapogatózol, fogaid helyén izzó szénket keresel, de minden rendben, minden a megszokott, mintha a bukás sosem történt volna meg.

Ilyenkor megriadsz, hogy a suttogóknak igaza lehet.

A hely a tetteidet törli el. Az idő talán a kudarcaidat.

Új küldetés: hozd fel a Pikkely-zátony mellől az elsüllyedt kalózládákat (0/5).

Azt kívánod, bárcsak beszélhetnél velük. Régen utáltad a fecsegésüket, mintha a célotól akarnának eltántorítani, hosszan meséltek történelemről, legendákról, mágikus növények nemesítéséről, az arénaharc szabályairól, a király ágyasairól meg főleg magukról, a saját szomorú háttértörténetükről, és most már bánod, tényleg bánod, hogy felhasználtad ellenük az időt, meghajlítottad, hogy ugorjon egy kicsit, beléjük fojtottad a sok fecsegést, ugrás, ugrás, ugrás, pedig már szívesen meghallgatnád a háborús traumáikat vagy a teliholdnál felakasztott varrónő legendáját, csak mondjanak valamit, bármit, bármi mást, mint helló, van még valami, amiben segíthetek, amire hiába szeretnél, semmi mást nem bírsz felelni, mint

[Mennem kell.]

esetleg

[Viszlát később.]

Új küldetés: keresd meg az elkóborolt birkanyáját.

Néha régi küldetések is eszedbe jutnak. Egy asszony kedvéért indultál az elveszett kovács keresésére, de elfeledkeztél róla, és ő addig ült ott törött láb-bal, étlen-szomjan egy szakadéokban, míg te a világ megmentésén fáradoztál. Egy rossz szava sincs, amikor hazatárogatod.

Új küldetés: figyeld ki, mi dézsmálja a húsfüstölő kamrát.

Korábban mindig az érdekelt, mit kapsz cserébe, XP-t, aranyat, régi családi varázsgyűrűt, most meg közönyösen söpröd a jutalmat a többi közé. Amúgy se nyújtanak semmi értékeset: azzal a csorba karddal (támadás -110) még a völgyből se jutottál volna ki utazásod elején.

Új küldetés: hozd vissza az esküvő elől elszökött menyasszonyt.

Felnézel az égre, a sebet keresed. Magad sem érted, miért, de hiányzik a szitáló hamu, az alkonyi félhomály.

Az elején egyszerűbb volt. Első fegyveredet, a rövid tört egy halott bandita szeméből húztad ki, első vértedet egy tábor kifosztásakor találtad. Cselezned kellett a harcok során, addig futottál az erdőben, míg szétválasztottad az ellenfeleket, egyesével gyűrted le őket. Nyulakra és rókákra lövöldöztél, hogy megerősödj, sírkamrákba törtél be, hogy legyen aranyad hátszlóra. Most meg? Taktika nélkül rontasz be egy erdőbe, egyszerre zúdulnak rád a zsoldosok, de te rég ismered a mesterfokozatú csoportos küzdelmet, hullnak az íjászok a toronyból. Egy ütés, egy ellenfél. Gyorsabban végzel velük, mint más felaprít egy fej hagymát.

Boldogabb voltál az elején. Bár visszahajlíthatnád az időt, ezt kívánod, de tudod, hogy ez képtelenség, még neked is. A felszerelésedtől viszont megszabadulhatsz.

Leveszed:

- az aranyszárnyas sisakot (kitartás -81),
- a legendás vértet (védelem -224),
- az unikornisszőr palástot (tűzellenállás -47),
- a sárkánybőr kesztyűt (mágia -69),
- a páncélcizmát (sebesség -56),
- az összes varázsgyűrűt (zárnyítás -19, szerencse -30),
- a holdfényből öntött medált (lopózás -73),
- és persze a kardodat, amelybe drágaköveket, csontokat és egy főnix hamvát kovácsoltattad (támadás -341).

Ott maradsz csupaszon, meztelen talpad alatt páfrányok. El is felejtetted, hogy néz ki az arcod sisak nélkül. Egyetlen fegyvered az öklöd. Így akarsz küzdeni, most majd megmutatod, újra érzed a harc izgalmát, ellenfelekre vadászol az erdőben, hogy karod erejével gyűrd le őket, nyers izommal, de az első farkas, amelyet megpillantasz, vonyítva terül el két ökölcsapásodtól. Ököllel is kétszáz fölött sebzelsz. Még mindig túl erős vagy, az XP-től nem tudsz megszabadulni.

A farkas tetemét eltörli a hely, a haragodat nem.

Rohanni kezdesz, át a falvakon, be a temetőkbe, barlangokba, bestiák fészékét keresve, át a viadukton a fővárosba, a királyi udvar csarnokába, hogy ellenfeledre akadj, de mindent kipucoltál már, biztonságosak az erdők és a karavánutak.

Hiába vagy meztelen, senki sem szól rád, hogy hé, öltözz fel, ha a király színe elé lépsz.

Új küldetés: gyűjtsd össze a Naplovag számozott mozaikdarabjait (197/200).

A térkép minden szegletét átfésültesd, titkos ajtókat nyitottál ki, öblök mélyére merültél, barlangok járatait kutattad át, de semmi, hiányzik az utolsó három rohadt mozaikdarab, az egyik pont a ló szeme, a másik kettő a napsárga köpeny egy-egy részlete, de sehol sincsenek, a kurva életbe már, nem fogsz hatodszor is végigmenni az egész térképen, nincs az a trófea, hogy te még egyszer nekivágsz, gondolod, aztán nekivágsz a keresésnek újra.

Irigy vagy a többiekre. Régen megvetetted őket, milyen jelentéktelen küldetéseket bízta rájuk, nevével állhatatos igyekezetükön, ahogy körbe-körbe járnak a beégetett ösvényeken, el sem hagyják a házuk környékét. Most már látod, hogy boldogabbak nálad.

Egy férfi küldetése fát fűrészelni egész nap. A bak fölé görnyed, húzza előre-hátra a fűrész, forgács pereg szerteszét. Napkeltekor kezdi, alkonyatkor fejezi be. Sokáig dolgozik ugyanazon a lécen, mire a többi közé dobja, és sosem épít belőlük istállót vagy karámot.

Egy nő a pataknál egész nap lepedőket mos. Nincs olyan koszos lepedő, amit naphosszat mosni kellene. A gyerekek fáradhatatlanul játsszák az ugróiskolát a porban, enni sem állnak meg, és mindig a hatodik körnél botlanak meg. A piacon a kofa int, hogy gyere, nézd meg az árut; rácsap egy tolvaj kezére; az almákat igazgatja, aztán kezdi előlről. A posta előtt egy öregember napok óta keresi az elejtett rézpénzét. Hiába követed őket, sosem tesznek mást, és azt kívánod, bár te lennél ilyen – bár neked lehetne célod, még ha ilyen kicsi is.

Keresni akarsz egy lécet, hogy fűrészelhess. Hiába lépsz a bakhoz, nem tudod magadhoz venni a szerszámot, mint fosztogatáskor a fegyvereket, számodra érinthetetlen.

Lassan észreveszed a jeleket. Egyet a kolostornál. Egyet a tengerparton. Az asztronómusok céhénél. Keresztül-kasul bejártad a világot, te vagy az egyetlen, aki rájöhet az összefüggésekre, ezért rohansz a királyhoz, hogy audienciát kérj, és figyelmeztess a veszélyre.

Azt akarod mondani neki:

[Valami fenyegeti a világot. Valami nincs rendben. Talán megszökött néhány szakadár mágus, és újra megsebezik az eget. Ne, ne, figyeljenek rám, tényleg láttam. Ne nézzenek ilyen kétkedően. Egyszer beléptem egy kolostorba, és eltűnt a padló. Átcsúsztam rajta, mintha átjáró nyílna meg, lassan süllyedtem a mélybe. Komolyan beszélek, nem voltam részeg. Máskor egy nő be-leragadt a mólóba, térdig eltűnt benne, úgy gyalogolt tovább egy helyben. Vagy ott volt a férfi, akinek eltorzult az arca. Olyan lett, mint a kenyértészta, és ő észre se vette, beszélt tovább, az arca helyén a kenyértészta formálta a hangokat. Sötét mágia közeleg. Parancsolja meg, felség, hogy vizsgáljam ki! Esküszöm, hogy megtalálom a felelőst, csak adjon nekem egy küldetést, kérem, a birodalom érdekében, mielőtt késő lesz, mielőtt sokkal nagyobb bajban leszünk, engedje, hogy a végére járjak.]

Ezt akarod mondani az udvar előtt, ügyelve rá, hogy ne tűnj túl esdeklőnek, de amikor féltérdre ereszkedsz a csarnokban, ez hagyja el a szád:

[Felség, nincs jelentenivalóm.]

Nyilakat lősz a várkapuba, egy, kettő, három, az örök össze sem rezzennek, négy, öt, hat, gyorsabban sorozol, mint csata közben, hét, nyolc, kilenc, pedig csak azt akarod tudni, tíz, tizenegy, tizenkettő, elfáradhat-e a karod, tizenhárom, tizennégy, tizenöt, vagy sündisznótüskéssé lőheted az egész kaput, tizenhat, tizenhét, tizennyolc, de a hely engedékenysége fogy el előbb, tizenkilenc, húsz, huszonegy, végül eltörli nyilaidat, huszonkettő, huszonhárom, huszonnégy, az utolsó kilőtt vessző kiradírozza az elsőt, huszonöt, huszonhat, huszonhét, mert hiába mentetted meg a világot, huszonkilenc, harminc, harmincegy, valójában semmilyen nyomot nem hagysz rajta.

Meg akarsz halni. A legjobb lenne meghalnod.

Elképzeled, hogy leveted magad a legmélyebb szakadékba. Besétálsz egy pókokkal teli barlangba, a hálójukba gabalyodsz, és még csupasz öklödöt sem emeled fel védekezésül, amikor rád támadnak. Vagy lemerülsz a tengerbe. Addig maradsz ott, míg elfogy a levegőd, és már nem tudsz a felszínre bujni.

Úgy gondolsz rá, mint egy utolsó küldetésre.

De akárhányszor elhatározod, hogy megteszed, a tábortűznél ülsz, és mielőtt felállnál, hogy füttyents lovadnak, induljatok, megint a tábortűznél ülsz, és amikor követ akarsz a bokádra kötni, hogy az majd lehúzza a tengerbe, már megint a tábortűznél ülsz, és csak ülsz és ülsz és ülsz ott, míg rájössz, hogy képtelenség.

Az idő eltörli próbálkozásaidat.

Végül csak állsz egyedül. Néha egyik lábadról másikra helyezed a súlyt, megropogtatod a derekad. Most szívesen meghajlítanád az időt, mint régen a beszélgetésekkor, ugrás, ugrás, ugrás, de az idő elpártolt mellőled, már nem engedelmeskedik. A nap bal kéz felől kel. A férfi fát fűrészsel, a kofa a portékáját rendezi, a gyerekek a hatodik körben rontják el az ugróiskolát. A nap jobb kéz felől nyugszik. A nap bal kéz felől kel. A férfi fát fűrészsel, a kofa a portékáját rendezi, a gyerekek a hatodik körben rontják el az ugróiskolát. A nap jobb kéz felől nyugszik. A nap bal kéz felől kel. A férfi fát fűrészsel, a kofa a portékáját rendezi, a gyerekek a hatodik körben rontják el az ugróiskolát. A nap jobb kéz felől nyugszik. A nap...

Új küldetés: –

Új küldetés: –

Új küldetés: –

HLAVACSKA ANDRÁS

Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba

Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához



HLAVACSKA ANDRÁS (1989) Budapest

1. BEVEZETŐ

A prototipikus asztali szerepjátékot mint speciális médiaszövegtípust José P. Zagal és Sebastian Deterding abban a tanulmányukban, amelyben áttekintik a szerepjátékok négy különböző megvalósulását (asztali szerepjáték, élő szerepjáték [röviden LARP], egy résztvevős szerepjáték tematikájú videojáték, több résztvevős szerepjáték tematikájú videojáték), a következő tizenegy jellemző alapján írják le: „1) A játék résztvevői egy asztal körül helyezkednek el (a játék egy időben és közös fizikai térben valósul meg), 2) A játékosok egyetlen karaktert irányítanak egy kitalált világban, 3) A kitalált világ történéseit a kalandmester határozza meg, és kommunikálja a játékosok felé; a nem játékos karakterek irányításáért is a kalandmester felel, 4) A játékosok és a kalandmester együttműködnek egy élvezetes élmény érdekében, 5) A játékvilág a játékosokkal, a nem játékos karakterekkel és cselekvéseikkel együtt a játékosok és a kalandmester közti beszélgetésből képződik meg, melyeket gyakran kiegészítők (karakterlapok, miniatűr figurák, szabálykönyvek, térképek stb.) támogatnak, 6) A játékvilág általában valamilyen zsánerbe sorolható (fantasy, sci-fi, horror stb., vagy ezek keveréke), 7) A játékosok által megkísérelt cselekvéseknek csak a játékosok képzelete szab határt, 8) A karakterek képességeit és a cselekvések következményeit egy szabályrendszer határozza meg, 9) A játék nyitott végű, és folytatólagosan többször játszható, 10) A játék eseményeit vagy egy előre elkészített modul, vagy a játékosok akciói határozzák meg, 11) A karakterek az idő előrehaladtával fejlődnek.”¹

Az asztali szerepjátékok tudományos vizsgálata négy évtizedre nyúlik vissza. A kutatási terület egyik úttörő munkája, Gary Alan Fine mai napig sokat hivatkozott monográfiája, a *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds* azért is meghatározó az asztali szerepjátékok kutatása szempontjából, mert már 1983-ban lefekteti azokat a módszereket, amelyekkel ez az interaktív média-szöveg társadalomtudományos vizsgálatnak vethető alá. Fine kutatása nyomán az elmúlt évtizedekben az asztali szerepjátékok elemzésének három jól elkülöníthető paradigmája alakult ki: 1) az asztali szerepjáték vizsgálata a témakörhöz kapcsolódó írásos dokumentumok (szabálykönyvek, fanzinek, regények stb.) elemzésén keresztül, 2) az asztali szerepjáték vizsgálata a játék résztvevőivel készített interjúkon keresztül; 3) az asztali szerepjáték vizsgálata részt vevő megfigyelőként (akár játékosként, akár kalandmesterként). Ahogy Fine a kutatásában ezeket a módszereket ötvözte, úgy ma is akadnak olyan tanulmányok, amelyek e módszerek együttes alkalmazásával közelítenek az asztali szerepjátékokhoz. Jól megragadható ez például Joris Dormans az asztali szerepjátékok szabályrendszerére összpontosító munkájában: „Vizsgálatom során tanulmányoztam a szerepjátékról született szövegeket, a kiadott szabálykönyvek szabályrendszerét és leírásait,

A kutatás a Kulturális és Innovációs Minisztérium ÚNKP-22-4 kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs Alapból finanszírozott szakmai támogatásával készült. Ezúton mondok köszönetet mindazoknak, akik a Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékén működő Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport munkáját segítették: a 2021 őszén megvalósított kísérlet résztvevőinek, a kísérleti anyagok ellenőrzésében segédkező szeminaristáknak, mindenekelőtt pedig kutatótársaimnak: Krek Norbertnek, Mészáros Péternek, Molnár Kincső-Bernadettnek, Nagy Orsolyának, Tisza Eleonórának és Tóth Attilának.

a különböző szerepjátékos csoportok tagjaival készített mélyinterjúimat és a saját játékos tapasztalataimat.”² Jellemzőbb viszont, hogy a tanulmányírók e három módszer közül választanak egyet a kutatásuk során. Ritkábbak – de nem példa nélküliek³ – az olyan kutatások, amelyek a szerepjátékok bármely megvalósulását kevésbé közvetetten vizsgálják; melyek középpontjában a szerepjáték mint ergodikus médiaszöveg áll, nem pedig a szerepjáték-alkalmakhoz és -kulturához tartozó másodlagos vizsgálati anyagra (például szabálykönyvekre, novellákra, a játékosokkal készített interjúkra, a játékosok beszámolóira) fókuszálnak.

A Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékén működő Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport 2021 őszén lefolytatott kísérlete az asztali szerepjátékok kutatását jellemző magas fokú közvetettséget, áttételességet kívánta ellensúlyozni azáltal, hogy a kísérletben részt vevő egyetemi hallgatókról videofelvételeket rögzített asztali szerepjáték játszása közben, és e felvételek szöveges átiratainak segítségével elemezte a résztvevők különböző megszólalástípusait, valamint a játékba való belemerülésüket.⁴ Tanulmányomban a kísérlet előkészítését és lebonyolítását, a főbb módszertani megfontolásokat, valamint a résztvevők szóbeli kommunikációjára kidolgozott megszólalás-kategóriákat mutatom be, külön kitérve a munka során szerzett jó gyakorlatokra és azokra a döntésekre, amelyek utólagos felülvizsgálatot igénylenek. Fontos hangsúlyozni, hogy ez az írás a kutatás során az új szerepjáték-résztvevők immerziójáról szerzett belátásokat – részben terjedelmi okokból, részben a kísérleti anyag feldolgozottságának részlegessége miatt – nem tárgyalja.

2. ASZTALI SZEREJPÁTÉK ÉS IMMERZIÓ

Immerzív élményt a médiaszövegek befogadói nemcsak játékokban való részvétel közben tapasztalhatnak meg (a belemerülést egy könyv, egy film, egy képregény stb. is előidézheti), de a játékok – különösen pedig az asztali szerepjátékok – értelmezésében kitüntetett pozíciója van az immerzióknak. Egyes kutatók a belemerülést a szerepjátékok elengedhetetlen részének, elsődleges céljának tartják.⁵ Az elmúlt négy évtizedben az asztali szerepjátékok területén az immerzió szükségszerűségének megítélése sokat változott, de a téma teoretikusai abban egyetértenek, hogy a belemerülés az asztali szerepjáték nyújtotta élmény egy gyakori tapasztalata.

Játékkritikák (legyen szó asztaliszerepjáték-, videojáték- vagy éppen társasjáték-kritikáról) hajlamosak a játék során megélt tudatállapotra átfogóan immerzív élményként hivatkozni. Fontos azonban hangsúlyozni – és a kísérlet során is ebből a feltételezésből indultunk ki –, hogy a játékok anyagiuk, játékmechanikájuk, céljaik és összetevőik függvényében többféle típusú és mértékű immerzió kiváltására lehetnek alkalmasak. Az immerzió szakirodalmában mind a mérték, mind a minőség leírására különféle modellek terjedtek el. A mértékre vonatkozóan találunk általánosabb felosztásokat, de kifejezetten egy-egy immerziótípusra kidolgozott skálákat is. Paul Cairns és Emily Brown például a belemerülés három szintjét különbözteti meg: az elköteleződést (engagement), mely a „kezdeti idő-, energia- és figyelembefektetést foglalja magában”; az elmélyedést (engrossment), amelynek során a játék hat a játékos érzelmeire; és a teljes immerziót (total immersion), amelyben „a játékos leválik a valóságról, és teljes figyelmét a játéknak szenteli”.⁶ Moyra Turkington viszont speciálisan a karakterbe történő belemerülés (Immersion into Character) szemléltetésére használ egy színházi metaforát, melynek értelmében a játékos viszonyulhat úgy a karakteréhez, mint egy „marionettszínész a bábjához” (teljes kontrollt gyakorolva egy távoli perspektívából), „vagy mint egy bábót a kezére húzó bábjátékos” (még mindig erős kontrollt, de már nagyobb beleélést gyakorolva), „viselheti maszkként is a karakterét”, vagy „megtapasztalhatja a karaktert olyan erőként, amely hatalmába keríti, és átveszi az irányítást a játék kontextusában”.⁷

Hasonló általánosabb és speciálisabb leírásokkal találkozhatunk az immerzió típusainak megkülönböztetésekor is. Carl Therrien például tanulmányában Frans Mäyrä és Laura Ermi nyomán az immerzióknak alapvetően három megvalósulását különbözteti meg: az érzékszervit (sensory), a kihíváson alapulót (challenge-based) és a képzelőerőn alapulót (imaginative).⁸ Az első típus a lekötött érzékszervek számával és a lefoglalásuk mértékével áll összefüggésben, a második a Csíkszentmihályi Mihály által leírt flow-élménnyel rokonítható, lényege a befogadó elé állított optimalizált kihívásokban ragadható meg, a harmadik pedig azt az érzetet jelöli, amelyet egy elképzelt világban

tett „látogatással” (transportation) tapasztal a befogadó. Egy másik népszerű immerzió-elmélet – melyet Gordon Calleja videójátékokra kidolgozott modelljét⁹ felhasználva Sarah Lynne Bowman alakított át és alkalmazott szerepjátékokra – az immerziónak hat típusát különbözteti meg: a tevékenységbe való belemerülést (Immersion into Activity), a játszásba való belemerülést (Immersion into Game), a környezetbe való belemerülést (Immersion into Environment), a narratívába történő belemerülést (Immersion into Narrative), a karakterbe történő belemerülést (Immersion into Character) és a közösségbe való belemerülést (Immersion into Community).¹⁰

Bowman kategóriái nemcsak immerziótípusokat írnak le, hanem – áttételesen – a különböző minőségű immerziók kiváltásáért felelős játékoszervezőkre is ráirányítják a figyelmet. Bár magától értetődőnek tűnik, hogy egy, a játékmester által részletesen kidolgozott és hatásosan előadott játékbeli történeteket tartalmazó megszólalás a narratívába történő belemerülést segítheti; vagy hogy nyomtatott és digitális térképek a környezetbe való belemerülésért felelhetnek, valójában – mivel a különféle immerziók egy játékkalkalom során átfedik egymást – egy-egy játékoszervező többféle típusú immerzió kiváltására is alkalmas lehet.

A 2021 őszén lefolytatott kísérlet során a játékosok immerziójának vizsgálatát arra a meglátásra alapoztuk, hogy a kísérlet résztvevőinek karakterbe történő belemerülése szoros összefüggésben állhat a játék során tanúsított szóbeli kommunikációjukkal. Az asztali szerepjátékok alkalmával a karakterbe történő belemerülés feltétele, hogy a befogadó a játék(ok) során megképzett diegetikus világban alakított karakterével minél jobban azonosuljon, éppen ezért ez az azonosulás feltehetően abban is tetten érhető, ahogyan a megszólalásait megformálja. A játékkalkalmak felvételeiből készült szöveges átiratok elemzése alapján a résztvevők nyolcféle megszólalástípusát állapítottuk meg,¹¹ melyek közül a karakterben történő (In-Character) megszólalásokat azonosítottuk a karakterbe történő belemerülés jeleiként. Az elemzés során arra fókuszáltunk, hogy egy-egy játék, valamint az egymást követő játékok alkalmával arányaiban történik-e változás a résztvevők karakterben történő megszólalásaiban, illetve hogy mely játékoszervezők segíthetik a résztvevőket a karakterben történő megszólalások megformálásában. A kísérlet résztvevőinek utólagos beszámolója alapján a játékkalkalmakon a karakterbe történő belemerüléstől eltérő típusú immerziókat (például a narratívába, a játékba, a közösségbe történő belemerülést) is tapasztaltak, ám a szóbeli kommunikációjukat nem láttuk alkalmasnak ezek azonosítására, így vizsgálatukra nem tértünk ki. Hasonló okokból vetettük el a résztvevők körében az immerzió mértékének vizsgálatát.

3. A KUTATÁS ELŐKÉSZÍTÉSE

A kutatás elsődleges célja az volt, hogy megvizsgálja, korábbi primer asztali szerepjátékos tapasztalattal nem rendelkező résztvevők játék közben kifejtett szóbeli kommunikációján keresztül elemezhető-e a játékosok karakterbe történő belemerülése, valamint hogy azonosíthatók-e olyan játékelemek, amelyek a játék többi összetevőjénél alkalmasabbak a karakterbe történő belemerülés kiváltására.

A kutatás céljából lefolytatott kísérlet négy szakaszból épült fel: 1) a kísérletben részt vevő hallgatók kiválasztásából, 2) a kísérletre kiválasztott hallgatók asztali szerepjátékokra történő felkészítéséből, 3) az asztaliszerepjáték-alkalmak lebonyolításából, 4) valamint az utolsó kísérleti alkalom után a játékosok tapasztalatainak rövid megbeszéléséből, a reflexióik meghallgatásából. A második, harmadik és negyedik kísérleti szakaszcsoport az utólagos elemzés érdekében hang- és képfelvétel rögzítettünk.

Az asztaliszerepjáték-alkalmakon a játékosok azonosulhatnak egy elképzelt karakterrel, és a játék során kisebb vagy nagyobb mértékben a viselkedésükkel is megformálhatják a választott karaktert. „Egyes csoportokban a játékosok »karakterben« maradhatnak az egész játék során: egész idő alatt úgy viselkednek és beszélnek, mint a karaktereik, néha még a hangjukat is megváltoztatják, akcentusokat vesznek fel, és jelmezeket viselnek. A legtöbb csoport keveri a »karakteren belüli« és a »karakteren kívüli« beszélgetést, zökkenőmentesen váltva egyik módból a másikba, vagy egész idő alatt »karakteren kívül« marad.”¹² A karakter megformálása, a szerepjátszás, a színészkedés egy, a játékosok mindennapi attitűdjétől eltérő viselkedési forma, melynek megvalósítását számos környezeti elem segítheti és nehezítheti. Az egyik legnagyobb akadályt minden bizonnyal az

idegenségérzet okozhatja; ennek csökkentése céljából a kísérlet megtervezésekor arra törekedtünk, hogy a résztvevők számára a kísérleti körülményekhez mérten egy minél otthonosabb környezetet teremtsünk.

Noha a kísérlet lebonyolítása előtt a kommunikáció- és médiatudomány szak hallgatóival folytatott informális beszélgetések alapján világossá vált, hogy egy olyan kísérlet is megvalósítható lenne, amelybe a hallgatók közül a több asztali szerepjátékos tapasztalattal rendelkezőket vonjuk be, végül amellett döntöttünk, hogy a kísérletet primer asztali szerepjátékosai tapasztalattal nem rendelkező részvevőkre tervezzük. A döntésünket arra a feltételezésre alapoztuk, hogy a rutinos játékosok számára a megszokottól eltérő mediális környezet – elsősorban a kamera, a mikrofon és a kutatói asszisztens állandó jelenléte – erősebben befolyásolná a mutatott játékot, a verbális és nonverbális kommunikációt, mint új játékosok esetében. A rutinos játékosok az asztali szerepjátékos tapasztalatát elsősorban egy elzárt, privát térhez kötik, amely – Johan Huizinga kifejezésével – egyfajta „varázskörként” funkcionál, így a játékot „a »közönséges élet«-től való »különözőség« tudata kíséri”.¹³ Ennek a privát térnek az átalakulása erősen befolyásolhatja a viselkedésüket, és a megszokottól jócskán eltérő játékos magatartást eredményezhet. „A szerepjátékok nyelve különbözik a hétköznapi nyelvtől, mert a szerepjátékban megképzett világok nem pusztán a mindennapi élet tükröződései vagy kiterjesztései – hanem fikciók. A szerepjáték lényege az arra való törekvésben rejlik, hogy valaki mások és/vagy más helyen és/vagy más időben legyen; ez gyakran szükségessé teszi egy, a mindennapitól nagyon eltérő világ szimulációját.”¹⁴ Feltételezésünk szerint az új játékosok számára a kísérletben teremtett mediális környezet hatása – bár semmiképpen sem elhanyagolható, de – kisebb, mint a rutinos játékosok esetében: a korábbi játékosai tapasztalattal nem rendelkező résztvevők számára a kísérlet környezete válik ismerős, megszokott környezetté. Az utolsó játékalkalom után a résztvevőkkel folytatott beszélgetésben a többség arról a tapasztalatáról számolt be, hogy könnyen el tudott vonatkoztatni a technikai apparátus jelenlététől (például: „Többször is észrevettem, hogy kvázi velem szemben van a kamera, de nem volt zavaró egyáltalán” – ASZJK-12;¹⁵ „Engem igazából nem zavart egyáltalán a kamera” – ASZJK-14; „Én teljesen megfeledeztem az ilyen technikai apparátusokról, mind a mikrofon, mind a kamera nekem megszűnt létezni az első alkalom felétől. Egyetlen dolog volt, ami zavart, az [...], hogy néha így nyomkodni kellett őket, és az egy picit elterelte a figyelmet” – ASZJK-15).

Szintén a játékost a játéktól elidegenítő körülmények ellensúlyozása és az otthonosság érzetének megteremtése érdekében döntöttünk úgy, hogy a kísérletbe kizárólag a Debreceni Egyetem Bölcsészettudományi Karának egyetlen szakáról és egyetlen évfolyamáról válogatunk résztvevőket. Ellenkező esetben – több hazai egyetem, több szak vagy több évfolyam hallgatóinak a bevonásával – fennállt volna annak a veszélye, hogy a játékosok idegenekkel szemben visszafogottabb, visszahúzódozóbb viselkedést mutatnak, mint ha ismerősökkel játszanának. Szintén az otthonosságérzet megteremtését célozva döntöttünk úgy, hogy a kísérletből kizárjuk az elsőéves hallgatókat: az egyetemi környezetben legalább egy évet eltöltött hallgatók esetében nagyobb eséllyel alakultak már baráti, ismerősi csoportosulások, mint a gólyák között. A kutatás megtervezésekor megfontolás tárgyává tettük, hogy a mesélést egy oktató vagy az egyetemhez semmilyen formában nem kötődő személy vállalja magára. Tudatában annak, hogy mind a két a megoldás elidegenítő erővel bírhat (az egyetemhez nem kötődő mesélő bevonása a személyes ismeretség hiánya miatt, az oktató bevonása pedig abból kifolyólag, hogy a hallgatók egy már megszokott, hatalmi szerepkörtől eltérően találkoznak egy általuk ismert személlyel), végül az oktató bevonása mellett döntöttünk. Feltételezésünk szerint a kísérletbe kiválasztott hallgatók otthonosabban érzik magukat egy olyan személy kalandjában, akit korábban már ismernek (még ha oktatóként is), mint egy számukra idegen személy meséjében. Az utolsó játékalkalom követő kiscsoportos beszélgetések során a többség nem említette hátráltató tényezőként a mesélő személyt; a reakciókban kevésbé oktató mivolta, mint inkább az asztali szerepjáték területén szerzett jártassága került előtérbe (például: „Megnyugvást adott, hogy biztos kezekben van a játék vezetése. [...] Furcsának furcsa volt, de nagyon hamar hozzá tudtam szokni” – ASZJK-15; „Nekem igazából nem volt zavaró. [...] Egyenrangú félként éreztem magam a játékon belül” – ASZJK-14; „Megbízható környezetben éreztem magam. Ha valamit nem tudok, nyugodtan kérdezhetek” – ASZJK-07; „Ő [a mesélő] saját magát is nagyon beleélte, és ezáltal mi is bele tudtuk magunkat” – ASZJK-03).

Bizonyos kényszerű elidegenítő körülményeken nem tudtunk módosítani. Ezek között kell elsőként megemlítenünk a helyszín kiválasztását. A kísérlet megtervezésekor felmerült, hogy azt egy külső, az egyetemtől független helyszínen valósítsuk meg, ezzel is fokozva a hallgatóknak azt a benyomását, hogy nem egy kötött egyetemi kurzuson¹⁶ vesznek részt. Végül a kísérlet lebonyolításához szükséges technikai apparátus hozzáférhetősége ennek megvalósítását nem tette lehetővé. A kísérlet résztvevőivel lefolytatott utólagos kiértékelő beszélgetés során a többség a kísérleti helyszínt semlegesnek ítélte meg (például: „Nekem úgy semleges volt maga a helyszín, nem tudom elképzelni, mi lett volna jobb helyszín” – ASZJK-07; „Nekem igazából a helyszín semleges volt, [...] se nem tett hozzá, se nem vett el” – ASZJK-14; „Nem [...] olyan teremben voltunk, ahol eddig [...], úgyhogy nem volt ilyen, hogy órákat fűznék hozzá” – ASZJK-06).

Szintén a kényszerű elidegenítő körülmények között kell említenünk a koronavírus miatti megszorító intézkedéseket. A kísérletből nem zártuk ki azokat, akik 2021 őszén bármilyen okból kifolyólag nem rendelkeztek oltási igazolvánnyal, de a fertőzés esélyének minimalizálása érdekében számukra kötelezővé tettük az arcvédő plexi használatát a kísérlet során. A játékokról készült videofelvételek elemzése alapján megállapítható, hogy a játékosok szóbeli kommunikációját nem befolyásolta döntően az arcvédő plexi viselése (megszólalásaik jól érthetőségén nem rontott), az utolsó játékot követő visszajelzések alapján viszont elmondható, hogy a plexik több órán át tartó viselése bizonyos fokú kényelmetlenséggel járt, de a résztvevők egy elfogadható megoldásként értékelték (például: „Nekem nagyon jó volt ez az arcpajzs [...]. Százszor kényelmesebb is, mint a maszk” – ASZJK-03).

4. A KÍSÉRLET RÉSZTVEVŐINEK KIVÁLASZTÁSA ÉS FELKÉSZÍTÉSE

A fentieket figyelembe véve végül a kísérletre a 2021 őszén másodéves kommunikáció- és médiatudomány szakos alapképzésben részt vevő hallgatók évfolyamát választottuk.¹⁷ Elsőként egy tájékoztatót szerveztünk az évfolyam számára, ahol amellet, hogy informáltuk őket arról, mit vállalnak a kísérletben való részvétellel, felmértük azt is, hogy milyen a rutinos asztali szerepjátékosok és a primer asztali szerepjátékos tapasztalattal még nem rendelkezők aránya. A tájékoztató végén azoknak a hallgatóknak a jelentkezését fogadtuk el a kísérletbe, akik korábban még nem szereztek tapasztalatot az asztali szerepjáték játszásában. Az így jelentkező tizenhét hallgató közül végül az ideális létszám kialakítása érdekében tizenötöt választottunk ki a kísérlethez.

Második lépésként 2021. szeptember 24-én egy négyórás tréninget tartottunk a kísérlet résztvevőinek. A tréning során megismertettük a résztvevőket a kísérlet ütemtervével, egy-egy kísérleti alkalom forgatókönyvével, az asztali szerepjáték mint ergodikus médiaszöveg sajátosságaival, a kísérlethez választott asztaliszerepjáték-szabályrendszer (Pathfinder RPG)¹⁸ legfontosabb részleteivel, a kísérlethez választott kalandmodul helyszínéül szolgáló világgal (Golarion / Osirion),¹⁹ a kalandmodul (Mummy's Mask – The Half-Dead City)²⁰ héttérével, a kísérlet során választható karakterekkel és a kaland kiinduló szituációjával. Az asztali szerepjáték műfajának megismertetését egy elméleti jellegű előadás után két rövid interaktív gyakorlattal is próbáltuk elmélyíteni. Az első során a kutatásvezető és a kutatói asszisztensek játszottak le egy szituációt az asztali szerepjáték alapvető működésének demonstrálása érdekében. A második gyakorlatban a kísérlet résztvevőinek nyílt lehetősége három csoportban a kutatói asszisztensek mint kalandmesterek vezetésével kipróbálni magukat az asztali szerepjáték műfajában. A rövid próbajátékokon a résztvevők olyan asztaliszerepjáték-mechanikákat ismerhettek meg, mint a cselekvések leírása, a játékmester narrációja, a karakterek képességeinek használata, kockadobások és azok eredményeinek hatása a kalandra stb. Ugyanakkor nem szerettük volna, hogy a próbajátékok – különösen az első, ahol a kísérlet résztvevői a kutatásvezetőt és a kutatói asszisztenseket figyelhették meg – erős mintául szolgáljanak a későbbiekben a kísérlet során, az időkereteiket ezért is terveztük viszonylag rövidre (10 perc-re az első, 20 percre a második próbajáték esetében).

A tréning adminisztrációs részeként felvettük a résztvevők alapadatait, csoportokba osztottuk a résztvevőket, akik ezt követően eldönthették, hogy melyik előre gyártott karakterrel vesznek részt a kalandban. A résztvevőket három ötfős kalandozócsapatba különítettük el. A csapatösszetételek kialakításához a kísérletben részt vevő hallgatók egyik előző féléves projektmunkáját vettük

alapul, törekedve arra, hogy azok a hallgatók kerüljenek egy csoportba, akik már más körülmények között is végeztek közös munkát, bízva abban, hogy ez a döntés az otthonosságérzet megteremtéséhez is hozzájárul. A csoportok kialakításakor a lehetőségekhez mérten igyekeztünk arra is tekintettel lenni, hogy nemi összetétel és az asztali szerepjáték műfajáról szerzett előzetes tudás alapján is hasonló csapatok alakuljanak. Végül a három csoport összetétele a következőképpen alakult:

1. csoport: 3 nő, 2 férfi, az asztali szerepjáték műfajáról előzetes tudással rendelkezők száma: 1
2. csoport: 3 nő, 2 férfi, az asztali szerepjáték műfajáról előzetes tudással rendelkezők száma: 2
3. csoport: 4 nő, 1 férfi, az asztali szerepjáték műfajáról előzetes tudással rendelkezők száma: 1

5. A KÍSÉRLET LEBONYOLÍTÁSA

Mint az az alábbiakból hamarosan kiderül, az ebben a pontban leírt előkészítő műveletek egy része időrendben megelőzi a kísérlet résztvevőinek tájékoztatását, kiválasztását és felkészítését, mégis itt érdemes tárgyalni őket, mert ezek a döntések már szorosabban a kísérlet megvalósításához tartoznak.

A kísérleti alkalmakra 2021 október 8. és 2021 december 10. között került sort nyolc pénteki (október 8., 15., 22., 29., november 19., 26., december 3., 10.) és egy szombati (november 20.) napon. A kísérlet során a három ötfős kísérleti csoport csapatonként három alkalommal játszott asztali szerepjátékot. A kísérleti alkalmakat igyekeztünk a kísérleti időszakban időarányosan beosztani: ideális esetben az első kísérleti alkalommal, október 8-án az első kísérleti csoport játszott volna, a következő héten a második, az azt követő héten a harmadik, majd egy hét múlva megint az első, és így tovább. Tehát egy csoport két játéka között három hét telt volna el. A tanév rendje és a hallgatók egyéni körülményei azonban ezt az ütemezést nem tették lehetővé, így az ideális időrendhez képest történtek változtatások a kísérlet során: 1. csoport játécai: október 8., október 29., november 26.; 2. csoport játécai: október 15., november 20., december 3.; 3. csoport játécai: október 22., november 19., december 10.

Szem előtt tartva, hogy az asztali szerepjáték mint médiaszöveg megvalósulásában mindig egyszeri és megismételhetetlen (ugyanazt a kalandmodult nem lehet kétszer ugyanúgy lejátszani), valamint hogy a kísérletben részt vevő csoportok és csoporttagok alacsony száma nem teszi lehetővé, hogy a csoportok játécai közti hasonlóságokból messzemenő következtetéseket vonjunk le a karakterbe történő belemerülés működéséről, a kísérletet állandó és hasonló tényezők beépítésével terveztük és valósítottuk meg. A célkitűzésünk az volt, hogy a karakterbe történő belemerülés vonatkozásában mintázatokat figyeljünk meg, melyek egy későbbi, több résztvevővel megvalósított kísérlet kiindulópontjaiul szolgálhatnak. Ennek érdekében a három csoport körülményei a kísérlet során sok szempontból megegyeztek. A játékosok csapatonként ugyanazt az öt karaktert (ember harcos, fél-ork vándor, elf varázsló, fél-elf tolvaj, törp pap) testesíthették meg: az előre gyártott karakterek elsődleges tulajdonságai, szakértelmei, hősi képességei, felszerelése, jellemei minden csapatnál ugyanazok voltak, a karakterek nemét, nevét és külső megjelenését viszont a játékosok választhatták meg.

A játékosok ugyanabban az előre gyártott kalandban vettek részt. A kaland háttértörténete és kiindulópontja megegyezett (egy baráti társaság a meggazdagodás reményében Wati városába látogat, ahol feltárási helyek sorsolásán vesznek részt), és a kaland is tartalmazott olyan mérföldköveket, amelyek gyakorlatilag elkerülhetetlenek voltak a játékosok számára (például találkozás Rémuszsal, a rejtélyes kincsestérkép-árussal; megérkezés Akhentepi Mauzóleumához; kísértetlátás a csapdával felszerelt folyosón). Ezek mellett viszont, mivel „az asztali szerepjáték során számos olyan pont van, ahol a játékosoknak döntést kell hozniuk, amely befolyásolja, hogy mi történik a karakterekkel a továbbiakban”,²¹ a három csoport játéka más és más narratívákat, végigjátszásokat eredményezett.

A három csoport kalandjai során minden alkalommal a kutatásvezető mint kalandmester megszervezte a kalandot. Rajta és a játékosokon kívül a kísérleti helyiségben egyetlen kutatói asszisztens volt jelen, aki a technikai apparátus működését és az időkeretek betartását felügyelte. A játék során minden alkalommal ugyanaz a technikai apparátus állt rendelkezésre, a felvételeket mindig

ugyanabból a szögből rögzítettük, a kaland interaktív felületét mindig ugyanarra a felfelületre vetítettük ki.

A kutatás megtervezésekor komoly kihívást jelentett a megfelelő asztali szerepjátékos szabályrendszer kiválasztása. Egyfelől mindenképpen olyan szabályrendszert szerettünk volna választani, amely biztosítja a komplex játékelményt a résztvevők számára, másfelől a szabályrendszer elsajátítására számánható időt behatárolta, hogy a résztvevők a kísérletben egy szabadon választható egyetemi kurzus keretében vettek részt. Utóbbi tényezőnek erősen pozitív hatásai is felfedezhetők, a szabályok elsajátításának motivációját viszont semmiképp sem növelte, hogy a résztvevőknek tervezetten egy megszabott időintervallumon belül kellett a megszerzett tudást hasznosítaniuk. (Bár elméletben semmi nem zárta ki, hogy a kísérlet résztvevői a kísérlet után is foglalkozzanak asztali szerepjátszással, az utolsó játék utáni visszajelzésekben az derült ki, hogy ezt a tevékenységet a kísérlet lezárultát követően nem folytatták.) Végül a játékok során a 2009-ben megjelent *Pathfinder Roleplaying Game* szabályrendszer egyszerűsített változatát használtuk, mely utólag nem bizonyult megfelelő választásnak: összetettsége miatt a résztvevők közül – ahogy arra a kísérő beszélgetésben is reagáltak – többen a kísérlet utolsó alkalmáig sem mutattak kellő magabiztosságot a szabályok ismeretében; a szabályok magyarázata a játékidő egy jelentős részét tette ki (például: „Annyiféle képesség, módosító, meg ilyesmi van, hogy még a harmadik alkalomra is nehéz volt mindig kikeresgetni” – ASZJK-13; „Elég komplex volt [...] a szabályrendszer, és ennyi alkalom alatt nem lehet [...] tökéletesen átlátni az egészet” – ASZJK-11).

A kísérleti alkalmak ugyanazon forgatókönyv alapján zajlottak. A résztvevők 10:00-kor kezdték a játékot, 50 percenként 10 perc szünetet tartottak, 13:00-tól egy félórás ebédszünetre került sor, a játékot 15:30 magasságában fejezték be. A szigorú időbeosztás betartásától egyedül azokban az esetekben tekintettünk el, amikor valamely szünet egy játékbeli küzdelmet szakított volna félbe. Előzetesen úgy ítéltük meg, hogy ezekben az esetekben a küzdelem megszakítása nagyfokú kizökkentő erővel bírna – melyet később a játékosok utólagos reflexiói is megerősítettek. Kétségtelenül a kísérlet során alkalmazott időbeosztás idegen az asztali szerepjátékos világtól – ahol leggyakrabban a hosszabb játékok alatt a játékosok maguk osztják be a játékban és a játékon kívül töltött időt –, a részvételi arányok és a csapat egységessége érdekében mégis ezt a megoldást találtuk a legmegfelelőbbnek. Fontos azonban megjegyezni, hogy a szüneteket több résztvevő is mint az immerzív élményt akadályozó tényezőt említette az utolsó kísérleti alkalmat követő kiértékelő beszélgetésben (például: „értelemszerűen a szünetben nem volt meg ez a beleélés dolog” – ASZJK-12; „meg ugye a szünet is ott volt, az is kizökkentett” – ASZJK-15).

6. KÍSÉRŐ BESZÉLGETÉSEK

Az utolsó játékalkalmat követő héten, 2021. december 15-én a három kísérleti csoporttal két kutatói asszisztens és a kutatásvezető moderálásával külön-külön és nagycsoportosan is sor került egy kiértékelő beszélgetésre. A beszélgetés fő témája a résztvevők immerzív tapasztalata volt: a játékosok visszajelzéseinek elemzése nem a különböző immerziótípusok vagy egy adott immerziótípus kiváltására alkalmas játékösszetevő azonosítását célozta meg, hanem egyfelől annak feltérképezését, hogy releváns-e a kísérlet és egyes játékösszetevők kapcsán bármiféle immerzió vizsgálata, másfelől annak felmérését, hogy a kísérlet előkészítésekor az otthonosságérzet növelése érdekében hozott döntések megfelelőek voltak-e.

A beszélgetés résztvevői különböző fokú immerzív élményről számoltak be, többen ehhez a tapasztalathoz konkrét játékepizódokat is fel tudtak idézni,²² és utaltak arra, hogy az átélt élmények a karakterbe történő belemerüléssel rokoníthatók.²³ A játékösszetevők immerziót segítő vagy hátráltató megítélésével kapcsolatban vegyes visszajelzések érkeztek, de ezek alapján is elmondható, hogy a vizsgált játékösszetevők vonatkozásában bizonyos kísérleti résztvevők esetében releváns az immerzív élmény elemzése. A játékösszetevők eltérő megítélésére jó például szolgálnak a játék során vizuálisan megjelenített térképek, szereplő- és szörnyábrázolások. Míg egyes résztvevők ezeknek nagy jelentőséget tulajdonítottak az immerzív élmény megteremtésében, mások inkább a kizökkentő hatásukról számoltak be. „Nekem szerintem ez volt a legnagyobb segítség” – ASZJK-14; „Könnyebb volt elképzelni például a fabábukat, csatát, ilyesmi” – ASZJK-07; „Talán ez volt az egyik dolog, ami a kizök-

kentésbe beleesett, mert ezt játékosként figyeltem, mármint kívülről” – ASZJK-12; „Picit olyan kizökentő volt számomra is, [...] úgy érzem, hogy logikai bukfencként is felfogható, mert én olyan dolgokat tudtam meg arról az ábráról, amit a karakterem sose tudhatott volna” – ASZJK-15.

7. AZ ASZTALISZEREJÁTÉK-RÉSZTVEVŐK MEGSZÓLALÁSTÍPUSAI

A 2021 őszén lefolytatott kísérlet 2327 percnyi videofelvételéből szöveges átiratot készítettünk, melyben színkódokkal jelöltük a kutatás során azonosított nyolc megszólalástípust. Az átírás és a színkódolás egy későbbi kvantitatív és kvalitatív elemzést készített elő. A játékosok megszólalásainak számszerűsítése segíthet annak megítélésében, hogy új asztaliszerepjáték-résztevők szóbeli kommunikációjában milyen arányban vannak jelen különböző megszólalástípusok, valamint hogy ezek az arányok a résztvevők játékban szerzett tapasztalatainak növekedésével változnak-e (például a játékkalkalmak előrehaladtával csökken-e a játékszabályok megbeszélését célzó megszólalások aránya). A kvalitatív elemzés fókuszában a karakterbe történő belemerüléssel összefüggést mutató karakterben történő megszólalások álltak, melyek kontextusának elemzése segíthet a karakterbe történő belemerülést kiváltó, fokozó játékösszettevők azonosításában.

A kutatás során a résztvevők nyolc különböző megszólalástípusát azonosítottuk:

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: „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: „Kihúzkod a hosszújadat.” SZ: „Lövök egyet” KM: „Megcélzod, 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) Játékos 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 történéis 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 kérem, hogy tedd el a mobilodat.”)

7) Átmenet a játékos megszólalás és a karakterben történő megszólalás között: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeknél nem dönthető el egyértelműen, hogy a játékos 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 fele.” 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!” ASZJK-07: „Akkor megyünk.” ASZJK-07 válasza azért esik az átmeneti kategóriába, mert nem egyértelmű, hogy a társának válaszol-e, vagy a cselekvését írja le.)

8. ÖSSZEGRÖZÉS

Az asztali szerepjáték során a résztvevők bármilyen típusú belemerülésének feltétele egy biztonságos, otthonos környezet megteremtése. A 2021 őszi Debreceni Egyetemen lefolytatott asztaliszerepjáték-kísérletben számos megoldás célozta a játékosok immerzív élményét támogató környezet kialakítását. Utólag ezek közül kettő bizonyult kevésbé hatékonyak: az alkalmazott asztaliszerepjáték-szabályrendszer és az időkeretek megválasztása. Előbbinél a komplexitás, utóbbinál a szünetek gyakorisága vált a belemerülést hátráltató tényezővé. Az ideális időkeretekre vonatkozóan a kísérlet résztvevői a kiértékelő beszélgetésben konkrét javaslatot is megfogalmaztak: „Inkább játszottam volna két óra hosszat egyhuzamba, és utána tartunk mondjuk félóra szünetet” – ASZJK-09. Az időkereteken és az alkalmazott asztaliszerepjáték-szabályrendszeren felül a kísérlet kialakításának más megoldásainál is felmerültek alternatívák (egyetemi helyszín / külső helyszín; ismert oktató-mesélő / ismeretlen külsős mesélő), ám ezek kapcsán a kísérlet résztvevői a játékokat követő beszélgetésben nem foglaltak meg kritikákat.

Az asztaliszerepjáték-kísérlet során készült videofelvételek és az ezek feldolgozásához kidolgozott módszer egy kvantitatív és kvalitatív elemzést készített elő. Az elemzés segíthet annak megértésében, hogy korábbi primer asztali szerepjátékos tapasztalattal nem rendelkező játékosokat mely játékösszetevők ösztönzik a karakterbe történő belemerülésbe, és e belemerülés több egymást követő játékalom során miképp változik. A résztvevők karakterben történő megszólalásainak kontextusát vizsgálva azonosíthatók a karakterbe történő belemerülést fokozó játékelemek. Jóllehet a kísérlet során jelentős mennyiségű felvétel készült a játékalomról, a résztvevők alacsony száma miatt az elemzés eredményei semmiképpen sem tekinthetők reprezentatívnak, de segíthetnek mintázatok leírásában, melyek ellenőrzésére egy későbbi, nagyobb létszámú kísérlet szolgálhat.

JEGYZETEK

¹ ZAGAL, P. José – DETERDING, Sebastian, *Definitions of „Role Playing Games”* = Uők (szerk.), *Role-Playing Game Studies*, Routledge, New York–London, 2018, 31.

² DORMANS, Joris, *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*, *Game Studies*, 2006/1 (letöltés helye: <https://gamestudies.org/06010601/articles/dormans>, letöltés dátuma: 2023.07.03.).

³ Lásd például: de los ANGELES, Gabriel, *Scaffolding Role-Playing: An Analysis of Interactions with Non Role-players of All Ages*, *International Journal of Role-Playing*, 2016/1. Gabriel de los Angeles a kutatását élő szerepjátékok vizsgálatára alapozta. A kutatás során kézi és rögzített kamerákkal dokumentálták a játékot, később ezek a felvételek szolgálták az elemzések alapjául.

⁴ Az immerzív témakörének kiterjedt szakirodalmában különböző tudományterületeken eltérő terminusok terjedtek el a jelenség leírására (*engagement, involvement, engrossment* stb.). Ezek összefoglalásához – a különböző elméleti megközelítések előnyeinek és hátrányainak részletezésével – lásd: BOWMAN, Sarah Lynne,

Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games = ZAGAL–DETERDING, i. m., New York–London, 2018, 379–394. Írásomnak nem célja az immerzió fogalomhasználata körül kialakult diskurzusban állást foglalni. Elemzésemben az immerzió és belemerülés fogalmakat szinonim jelentésben használok a gyakori szóismétlés elkerülése érdekében.

⁵ Lásd például POHJOLA, Mike, „The Manifesto of the Turku School” = GADE, Morten – THORUP, Line – SANDER, Mikkel (szerk.), *As Larp Grows Up*, Projektgruppen KP03, Fredriksberg, 2003, 34–39., idézi: BOWMAN, i. m., 388. A téma kapcsán Gary Alan Fine így fogalmaz: „Hogy a játék mint esztétikai tapasztalat megvalósuljon, a játékosoknak szándékosan hátra kell hagyniuk a természetes énjüket, és fel kell venniük egy kitaláltat.” FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago–London, 1983, 4.

⁶ CAIRNS, Paul – BROWN, Emily, „A Grounded Investigation of Game Immersion” = *Proceedings for CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York, 2004, 1297–1300., idézi: BOWMAN, i. m., 383.

⁷ TURKINGTON, Moyra, „Getting in the Cockpit”, *Sin Aesthetics*, 2006. november 17., idézi: BOWMAN, i. m., 389.

⁸ Carl THERRIEN, *Immersion* = WOLF, Mark J. P – PERRON, Bernard (szerk.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York–London, 2014, 451–458.

⁹ Lásd bővebben: CALLEJA, Gordon, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge, 2011.

¹⁰ BOWMAN, i. m., 382–390.

¹¹ A kutatásban azonosított megszólalástípusokról lásd e tanulmány hetedik alpontját.

¹² DORMANS, i. m.

¹³ HUIZINGA, Johan, *A játékfogalom meghatározása; nyelvbeli játék-kifejezések* = Uő, *Homo ludens. Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására*, Athenaeum, Budapest, 1944, 37.

¹⁴ ILIEVA, Angelina, *Cultural Languages of Role-Playing*, *International Journal of Role-Playing*, 2012/1, 28.

¹⁵ A kísérlet résztvevőinek anonimizálása érdekében a játékosokat egy egyedi azonosítóval láttuk el, mely az ASZJK-‘sorszám’ mintát követi.

¹⁶ A kísérlet résztvevői egy szabadon választható egyetemi kurzust teljesítettek, mely körülmény – kötelezettségről lévén szó – nehezíthette a játékba való bármilyen típusú belemerülést, de segített a hiányzások számának minimalizálásában, a lemorzsolódás megelőzésében. Ezt bizonyítja, hogy a kilenc játékról összesen két alkalommal maradt távol egy-egy résztvevő.

¹⁷ Bár elméleti szinten egy egyetemi évfolyam összetételénél semmi sem zárja ki, hogy életkorukat tekintve – akár radikálisan – eltérő hallgatók járjanak egy évfolyamra, a kísérletben kizárólag a kísérlet idejekor 18 és 20 év közötti fiatalok vettek részt.

¹⁸ BULMANH, Jason – COOK, Monte, *Pathfinder Roleplaying Game*, Paizo Publishing, Redmond, 2009.

¹⁹ JACOBS, James, *The Inner Sea World Guide*, Paizo Publishing, Redmond, 2011.

²⁰ FRASIER, Crystal – GROVES, Jim – MCCARDELL, Will – MCCARTHY, Michael – SCOTT, Amber E., *Mummy’s Mask – The Half-Dead City*, Paizo Publishing, Redmond, 2014.

²¹ WEINER, Susan, *Case Studies as Tabletop RPGs*, *International Journal of Role Playing*, 2018/1, 21.

²² Például: „Nekem szerintem egyértelműen az volt [a legimmerzívebb pillanat], amikor megijedtem [...]. Anynyira akartam figyelni, koncentrálni, hogy teljesen belefeledkeztem, és tényleg megijedtem nagyon, úgyhogy szerintem nekem az volt az a pillanat, amikor úgy nagyon beleéltem magamat” – ASZJK-14; „Az volt sokkal immerzívebb, amikor a városban voltunk, tehát amikor beszélőalapú szituációk voltak, és beszélgettünk [...]. Ott tényleg elfeledkeztem mindenről” – ASZJK-09.

²³ Például: „az egész játéknak egy ilyen 60%-ában, el tudom mondani, hogy beleéltem magamat a karakterembe” – ASZJK-15.

MOLNÁR KINCŐ-BERNADETT

Critical Role: asztali szerepjáték, show vagy transzmediális univerzum?



MOLNÁR KINCŐ-BERNADETT (1998) Debrecen

1. BEVEZETÉS

A *Critical Role* esetében az első találkozás a transzmediális univerzummal a konkrét közvetítésen keresztül történik, a kutatást ezért elsősorban a műsor kivitelezése indokolja, hiszen a stáb fejlett technikai felszereléssel dolgozik, miközben a látványelemek minimalizálására törekszik. A műsor anomáliája, hogy egy játékon alapuló, de professzionális színészekkel forgatott show, az epizódok elején a játékmester, Matthew Mercer mindig ugyanazzal a retorikával köszönti a nézőket: „Hello mindenki, és üdv a ma esti *Critical Role* epizódnál, ahol néhány kocka szinkronszínész összeül, és *Dungeons & Dragons*-t játszanak.”¹ A *Critical Role* csapatánál a szereplők színészi performativitása lényeges sarokköve lesz a sorozat sikerességének. A műfaj egészénél megfigyelhető, hogy „a híresebb asztali szerepjáték stream-sorozatokra jellemzőbb a karizmatikus előadásmód”.²

A *Critical Role* egy hibrid játék-műsor – két nagy múltú hagyományt ötvöz –, a játék és a műsor perifériáján foglal helyet. Jelen tanulmány célja, hogy a stream-sorozat körüli dualizmust bemutassa (játék-műsor, elzárt-látványosság, rajongók-szponzorok, beleélés-kiszólások). Az elemzésben kiemelt szempontok: a játék hagyományának reprezentációja, a stream sajátosságainak, illetve a *Critical Role* mint transzmediális univerzum főbb elemeinek a bemutatása.

2. AZ ASZTALI SZEREPJÁTÉK MEGJELENÉSE AUDIOVIZUÁLIS MÉDIASZÖVEGEKBEN

„Amikor a hetvenes évek elején pár megszállott hadtörténet- és Tolkien-rajongó egy wisconsini pincében először próbálta ki, milyen lehet úgy középkori csatákat játszani, hogy nem hadseregeket, hanem csak egy-egy hőst irányítanak, valószínűleg nem gondoltak arra, hogy az újonnan kitalált játékok egyrészt meghódítja a világot, másrészt ötven év múlva egy tinihorror tévéműsornak (megj. *Stranger Things*), pár szinkronszínésznek (megj. *Critical Role*) és egy világjárványnak (megj. Covid-19) tulajdoníthatóan éli majd reneszánszát”³ – foglalja össze Nádori Gergely a változásokat, amelyeken az asztali szerepjáték médiuma az utóbbi évtizedben keresztülment. A köztudat által negatív fogadtatásban részesült játékról sokáig azt hitték, „hogy a papíron, dobókockákkal, asztalnál játszott szerepjátékok csak az elkötelezett ultrakockák hőbortjaként maradnak meg, akárcsak a bakelit-lemezek”.⁴ Az utóbbi évtized változásai pozitívan hatottak a műfaj státusára; szélesebb körben lett elismert, kezdeti negatív társadalmi asszociációit is javítani látszik,⁵ és egyre több médium nyit felé. A Netflix *Stranger Things*-szel elért sikerei mellett az Amazon Prime Video is potenciált lát az asztaliszerepjáték-adaptációban. Sőt, Brandon Sanderson – amerikai fantasyíró – *Stormlight Archive* regénysorozatához 2024-ben érkezik egy asztaliszerepjáték-adaptáció.⁶ A klasszikusan papírhoz és ceruzához kötött, illetve asztal körül játszott, bonyolult szabályrendszert használó műfaj napjainkra potenciális alapanyag a sorozatgyártás vagy az irodalmi adaptációk számára is.

Az asztali szerepjáték (angolul Tabletop Role-Playing Game, rövidítve: TRPG) népszerűsége a 2010-es évek közepétől növekvő tendenciát mutat. 2014-ben jelent meg a *Dungeons & Dragons* (továbbiakban: *D&D*) ötödik kiadása, 2015-ben pedig Twitch Stream formájában elindult a *Critical Role* – egy asztali szerepjátékot közvetítő kvázi-show –, amelyben hivatásos szinkronszínészek játékát követheti nyomon a közönség.

Fontos distinkciót tenni a között, hogy nemcsak az asztali szerepjáték mint műfaj kap egyre nagyobb figyelmet – köszönhetően annak, hogy Twitch-en és YouTube-on egyaránt otthonra talált a Gameplay műfaja –, de egyre több audiovizuális alkotás fordul inspirációként a kezdetben rétegműfajhoz, például a *Stranger Things*, *Az ifjú Sheldon kalandjai*, *az Agymenők*, *A Vox Machina legendája*,

a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület*. A mai műsorfogyasztási szokásokat klasszifikálva az asztaliszerepjáték-stream megmarad a szubkultúra szegmensében, míg az asztali szerepjátékból inspirálódott alkotások a fősodorbéli műsorfolyamokban kapnak helyet: streamingplatformok, mozi-premierek stb.

A *Stranger Things* sorozat a *D&D* bestiáriumát veszi alapul az ellenséges szörnyek megalkotásánál. A Netflix több évados sorozata egyértelműen húzónév a streamingplatform felhozatalában, a legutóbbi évad premier-hétvégéjén is nézettségi adatokat döntött.⁷ Az *Agymenők*ben a főszereplők gyakori szabadidős tevékenysége a *D&D*. A franchise előzménysorozatában, *Az ifjú Sheldon* 1. évadának 11. részében Sheldon anyukájának aggodalmát követheti nyomon a néző, hogy fia esetleg sáttáni eredetű könyvekkel játszik (megj. a *D&D* szabálykönyvei). A címszereplőnek ekkor mutatják be először a játék világát, ám anyukája, a konzervatív baptista nézeteket valló Mary nem nézi jó szemmel fia új hobbiját: „Sheldon: Az a küldetés, hogy megtaláljuk Belzebub vasvilláját [...]. Sheldon (voice over): Anyám nem hitt a manókban, tündékben és sárkányokban, de az ördögben nagyon is, és nem tartotta számomra megfelelő játszótársnak.”⁸ *Az ifjú Sheldon* epizódja egyértelmű utalás az Amerikában a *D&D* kapcsán lejátszódott morális pánikra. Elfogult vallási csoportok a szabálykönyveket és a bestiáriumokat ördögtől valónak tartották, vagy okkult tanokkal hozták kapcsolatba. A '80–'90-es évek óta számos változáson ment át a *D&D* szabályrendszere, illetve a társadalom is. A kezdetben negatív médiavisszhangot⁹ kiváltó asztali szerepjáték az évtizedek alatt társadalmilag elfogadott lett, sőt, egyre népszerűbb tevékenység játszani vagy streamen nézni.

A *Dungeons&Dragons: Betyárbecsület* idén tavasszal debütált a mozikban. Lényeges mérföldkő az asztali szerepjátékokkal foglalkozó alkotások sorában, mivel egy A-listás hollywoodi alkotás – nagy költségvetésből készült, és ismert színészek alkotják a szereplőgárdát (Chris Pine, Michelle Rodriguez, Regé-Jean Page stb.). A film egyik nagy pozitívuma, hogy jól ötvözi a fantasy és a játékból áteredetett véletleneket/kiszámíthatatlan momentumokat a humorral.

3. A DUNGEONS & DRAGONS RENDSZERE

Napjainkban nem a *D&D* az egyetlen asztaliszerepjáték-rendszer, de kétségtelenül a legelterjedtebb. A *D&D* kalandjai egy fantasyvilágban játszódnak, ahol mindenki választ egy karaktert, a többi nem játékos karaktert (angolul non-player character, rövidítve: NPC) a Dungeon Master (rövidítve: DM) vagy Game Master (rövidítve: GM), magyarul játékmester formálja meg. „A *D&D* – és sok RPG, ami követte – egy kollaboratív történetmesélő játék”,¹⁰ ahol a DM kitüntetett szereppel rendelkezik, „bírója és menedzsere a játéknak”,¹¹ „aki előremozdítja és irányítja a történetet”.¹² A játékosok csapatként együttműködve oldják meg a DM által eléjük állított akadályokat, feladatokat.

Az asztali szerepjátékokban alapvetően három különböző típusú cselekvést lehet elkülöníteni: „harc”, „felfedezés” és „szociális interakció”.¹³ A cselekedetek sikerességét pedig a dobókocka határozza meg. Például az, hogy egy támadás során csapattársunk meg tudja-e sebezni az ellenséget, attól függ, hogy megdobja-e a védőértékét, és ha talált a támadása, akkor a sebzés mértékét egy másik kockával kell dobni.

Az *D&D* első kiadása 1974-ben jelent meg, azóta pedig időről időre újragondolják, javítják a szabályrendszert. Közel öt évtizedes múltja során számos kritika érte és éri a szabályrendszereket, a könyvek kivitelezését. Antero Garcia tanulmányában a szabálykönyvek grammatikájára és a képi anyag problémás szempontjaira fekteti a hangsúlyt: a férfi névmások általánosítására vagy a nőalakok ábrázolásának szexualizálására. A kezdeti kiadásoknál például a férfi-névmások privilegiálásával támadott kiadványok készítőit nem zavarták a vádak.¹⁴ Az első kiadás megjelenése óta egyrészt a társadalmi normák is változtak, másrészt napjainkban is számos olyan társadalmi megmozdulás történt, ami miatt a közvélemény érzékenyebb a politikai korrektségre (#metoo és Black Lives Matter mozgalom). A *D&D* kiadója, a Wizards of the Coast is felismerte rendszerének támadható pontjait, az őt ért vádakra 2020. júniusi blogbejegyzésben válaszolt saját oldalán. A kiadó hangsúlyozza, hogy számukra „a *D&D* azt tanítja, hogy a diverzitás erősség”.¹⁵ A kiadó továbbá elismeri, hogy a két leginkább problémásnak számító faj, az orkok és sötét elfek „monstruózusként és gonoszként voltak jellemezve, mely leírás fájdalmasan idézi fel azt, ahogyan a valódi világban az etnikai csoportokat rágalmazták és rágalmazzák”.¹⁶ A kiadó ígéretet tett rá, hogy még jobban figyel-

nek majd a PC-elveket sértő konstrukciókra – 2024-ben érkezik az 5. kiadás módosított változata, ami várhatóan implikálja a javításokat.¹⁷

Az asztali szerepjáték alapjául szolgáló szabálykönyvek és a megvalósult játék között nem minden esetben szoros a kapcsolat. A szabálykönyvek csupán a játék keretét biztosítják, de ez még nem a kész produktum, a játék létrejötte nagyban függ a játékosoktól és a mesélőtől, hiszen ők alkotják meg a narratívát. Azonban az asztali szerepjáték esetében nem a szabálykönyvek az egyetlen ideológiát hordozó médiaszövegek. Maga a megvalósult játék az alapjául szolgáló szabálykönyvek ideológiai implikációit követve – de akár azokkal szembe fordulva! – képes lehet az előítéletek elmélyítésére vagy éppen érzékenyítésére. A *Critical Role* streamműsorát például nem determinálja, hogy a PC szempontjából problémás szabálykönyveket veszi alapul, ugyanis ezeken kívül még számos tényező befolyásolja a játék megvalósulását. A *Critical Role* második kampányában például az egyik játékos, Sam Riegel egy olyan karaktert alakít, akinek faji hovatartozása miatt az adott földrajzi térségben bujkálnia kell (Nott a Bátor, az ideiglenes goblin). A Leonard–Janjetovic–Usman szerzőhármas írása a sötét megismerés/felfedezés [Dark Tourism] és a LARP¹⁸ között von párhuzamot; a sötét megismerés egyik fő motivációja a „másikság”¹⁹ megtapasztalása. „A sötét felfedező [dark tourist] és a dramatista²⁰ azokat a történeteket keresik, amelyek kívül esnek a normákon, azért, hogy felrázzák a perspektívájukat és valami újat tanuljanak.”²¹ A LARP kapcsán leírt marginalizált identitás megjelenik az asztali szerepjátéknál is. Sam karaktere bujkálni kényszerül, amelynek konnotációja, hogy a műsor társadalmilag érzékenyítheti a nézőt. A társadalmi érzékenyítés faktorát növeli az is, hogy a Critical Role Production rendelkezik egy alapítvánnyal is, amellyel különböző non-profit szervezeteket támogatnak.

A szabálykönyvek tanulmányozása kapcsán Maria Alberto *Creating Canons in Tabletop Role-Playing Games Played Online* című tanulmányában egy fontos szempontra hívja fel a figyelmet: „sem a lore, sem a szabálykönyvek, sem a mechanika nem alkotnak egy rajongói értelemben vett végleges, autoriter kánont,²² mert mind a GM, mind a játékosok olyan szelektíven ismerhetik el ezeket, ahogy szeretnék”.²³ Colin Stricklin arra hívja fel a figyelmet, hogy „a TRPG egy [...] demokratikus formája a kulturális konvergenciának”.²⁴ A konvergenciáról beszél Henry Jenkins is: „egy kulturális fordulat, amely révén a fogyasztókat bátorítják, hogy új információkat keressenek, és kapcsolatokat létesítsenek az elszórt médiatartalmak között”. A Jenkins által használt „részvételi kultúra” szemben áll a régebbi megfogalmazásokkal, a médiában való passzív szemlélődéssel.²⁵ Maria Alberto kiemeli a *D&D* ötödik kiadásának licenszstruktúráját: szinte bárki feltöltheti saját modulját a Dungeon Master Guild²⁶ oldalra, ezáltal a termék hivatalos lesz, a szerző megkapja a profit felét. „Ez egyenértékű azzal, mint amikor valaki pénzt szerez azáltal, hogy *Star Wars*, *Bosszúállók* vagy *Harry Potter* fanfictionöket ír.”²⁷

A *D&D* és a Wizards of the Coast (továbbiakban WotC) nevéhez fűződő Open Gaming License (továbbiakban: OGL) – amely a 2000-es évektől megengedi, hogy harmadik fél is publikálhasson „terméket, amely a *D&D* core mechanikáját használja” – egyik nagy erőssége, hogy „a rajongók széles közönsége gyárt tartalmat, és szabályozzák különböző változatait a játéknak”.²⁸ Harmadik félnek számít a Critical Role Production, LLC csapata is, de azok a laikusok is, akik saját kalandmoduljukat készítik el és teszik közzé az interneten. 2022 decemberében jelentette be a WotC, hogy változtat az OGL-en, ami többek közt a 750 000 dollár fölötti éves jövedelemmel rendelkező harmadik felektől bizonyos honoráriumot számol(t volna) fel 2024-től. Ez nagyjából húsz gyártót érint(ett volna) világszerte – köztük a *Critical Role*-t.²⁹ Azóta visszavonták az OGL megváltoztatására vonatkozó kísérletüket a rajongói közösség nyomására. De az ezt kísérő System Reference Documenten (rövidítve: SRD) azért hajtottak végre változtatásokat.³⁰ A WotC-nek és elődjének, a TSR-nek nem ez volt az egyetlen ballépése az évek során.³¹ Bár lehet, hogy most sok játékost magukra haragítottak, valószínűleg piacvezető, monopol helyzetüket nem veszítik el.

A kiadó *Wizards of the Coast Creator Summit* néven egy PR-eseménnyel kívánta helyreállítani reputációját. Ismertebb *D&D*-vel foglalkozó influencereket, tartalomgyártókat hívtak meg a stúdióba, online és offline egyaránt csatlakoztak a résztvevők. A stúdió, bár előzőleg úgy hirdette eseményét, hogy párbeszédet akar generálni a játékosokkal, valójában inkább egy sajtóeseményt valósított meg.³² Az esemény miatt nem feltétlenül lett a WotC-nek pozitívabb hírneve a rajongók körében.

A *D&D*- és a *Critical Role*-rajongók közül sokan várták a *Critical Role* csapatától, hogy markánsan állást foglalnak a WotC és a rajongók közötti feszült konfliktusban. Ehelyett elegánsan egy tweet be-

jegyzésben nyilatkozott arról, hogy csapatuk mindig is az asztaliszerepjáték-közösség mellett állt, valamint hogy létrehozták már saját játékiadójukat is (megj. Darrington Press).³³ A *Critical Role* és a WotC közötti összefüggés bonyolult: amellett hogy előbbi is az OGL alá esik, a D&D Beyond vizsgázó szponzor a stream adásoknál, a D&D Beyond pedig a WotC-hez tartozik.

A *Critical Role* csatornáján május 25-én kezdik el – a harmadik kampánnyal párhuzamosan, havi egyszer – a *Candela Obscura* játékot, ami már nem fog kapcsolódni az eddigi játékokhoz, és egy teljesen új szabályrendszert használ.³⁴ A beharangozó videó leírásából kiderül, hogy mind a játék, mind a játérendszer a Darrington Press kiadónál készült. Valamint még egy játérendszer készül náluk.³⁵

4. CRITICAL ROLE

A *Critical Role* YouTube-csatorna kétmillió feliratkozóval rendelkezik, ami más asztali szerepjátékkal foglalkozó csatornához viszonyítva nagy számnak tekinthető.³⁶ A *Critical Role* csapatának online játékát 2015 óta lehet nyomon követni. Kezdetben – mielőtt létrehozták volna saját felületeiket – meghívásra játszottak a Geek & Saundry csatornán. A csapat tagjai mind hivatásos szinkronszínészek: a játékmester Matthew Mercer; az állandó játékosok pedig Laura Bailey, Travis Willingham, Sam Riegel, Liam O'Brien, Ashley Johnson, Taliesin Jaffe és Marisha Ray. A csatorna főműsora a fentebb említett színészek D&D-játéka. Az aktuális részeket csütörtökönként töltik fel Twitch-re, majd hétfőnként a YouTube-ra. A streamadások az indulás óta folyamatosak, a *Critical Role* csapata pedig a kezdeti „csak” stream csatornából médiavállalattá nőtte ki magát, Critical Role Production, LLC néven. A show töretlen népszerűsége ad okot arra, hogy közelebbről is megvizsgáljuk ezt a transzmediális univerzumot.

Alex Chalk 2013-ra teszi az *Asztaliszerepjáték-stream mint zsáner (Actual Play as Genre)* korszakának kezdetét,³⁷ mely napjainkig tart. A korszak egyik fő jellemzője, hogy számos asztali szerepjátékot közvetítő csatorna jelenik meg, az asztaliszerepjáték-stream pedig „önálló terméké” válik: „az asztali szerepjáték live-adások nézése és létrehozása egy elköteleződés a hobbi iránt”.³⁸ Az elköteleződés pedig azért lényeges elem, mert egy-egy epizód többórás játékidőt jelent – egyéb audiovizuális produktumok fogyasztásához képest (film vagy sorozat) meglehetősen hosszúak –, viszont a játékidő hossza nem befolyásolja a streamek népszerűségét. Sikerességének másik kulcsa a paraszociális játék fogalma, mely Joe Lesley megfogalmazásában: „játékelményhez hasonló tapasztalat, amelyben a rajongók hasonló másodlagos tapasztalatokra tesznek szert, mint játék során, de a paraszociális azt jelenti, hogy nem saját maguk játszanak vele”.³⁹ Bár a játék és a játék nézése is kiválthat immerziót, de ez a kétfajta beleélés distinktív kvalitásokkal rendelkezik. Az immerzió mint pszichológiai elköteleződéskategória írja le legjobban a játékosokat, amikor ludikus aktivitás során „mentális erőforrásait” használják egy specifikus tevékenységre.⁴⁰ Az immerzió egy fikciós világban fedi le azt a kategóriát, ami egy „mediatizált immerziót” takar, vagy „imaginatív immerciónak” is nevezhető.⁴¹ Jellemzően az irodalom és a mozi alkotásai tartoznak ide, amik „járművek(ként)” elszállítják a nézőt a narratív világba. Vagyis másképp éli meg a játékot az, aki játszik is vele, mint az, aki csak műsorként fogyasztja.

A műsorjellegre utal az adások kivitelezése: professzionális stúdiókörülmények, szakmai stáb, fejlett technikai eszköztár, amelyek lehetővé teszik, hogy 1080 HD-s felbontásban lehessen visszaneézni az adásokat YouTube-on. Hetente jelentkeznek új résszel,⁴² ezáltal is egy sorozatlogikát követve. A részek a játék szóhasználatára alapozva évadok helyett három nagy kampányba rendeződnek. Jelenleg a harmadik kampány fut (megj. *Bells Hell*). Matthew Mercer, az egyik szinkronszínész minden adást a „Csütörtök van már?” [Is it Thursday yet?] szállóigévé vált elköszönéssel zár le – a költői kérdés a várakozást implikálja a következő epizódig.

Ellentmond a show-jellegnek, hogy a képi világ nem nyújt izgalmas látványt: szinkronszínészek egy asztalnál ülve játszanak, dobókockával dobnak, jegyzetelnek, és mindezt osztott képernyővel látja a néző. Az ülő pozíció és a rögzített kameraképek nem biztosítanak nagy mozgásteret a játékosoknak, így a gesztikuláció és a mimika szerepe felértékelődik. A harci jelenetekhez igényes makettek és miniatűr bábukat használnak. Nincsenek jelmezek vagy CGI-technika – néhány speciális effekttől eltekintve (például amikor a történet idejében éjszaka van, akkor a stúdió meleg fényeit egy hideg tónusra állítják; a következő történetnap reggelén visszakapcsolják a meleg fényeket a stúdióban).

Összetett kérdés, hogy napjainkban miért tud ennyire sikeres lenni a *Critical Role*. Ezzel kapcsolatban Sarah Whitten cikke kiemeli egy fontos szempontot: a *Critical Role* „képes rá, hogy megfogja a néző képzelőerejét, mert a játéknak egy jelentős része az improvizáción és a vakszerencsén alapul, ami egy eltérő történetmesélés, mint egy tipikus tv-show-nál vagy filmnél”.⁴³ A *Critical Role* történetmesélési stratégiáját a tv-show vagy a filmek narratívájával állítja szembe a CNBC-cikk. Hiába látjuk, hogy más kivitelezési megoldásokat használ – többet hagyatkozik a néző képzelőerejére –, mint a fentebb említett audiovizuális alkotások, ahol a látványvilág kész, mégis ez utóbbiak műsorszórási stratégiájába akar illeszkedni az asztaliszerepjáték-közvetítés.

5. A JÁTÉK IMMERZIÓJÁT MEGTÖRŐ KISZÓLÁSOK

A filmekkel és sorozatokkal szemben a *Critical Role*-nál nem cél, hogy a szinkronszínészek végig a karaktereik bőrében maradjanak, sőt, a játékosok szándékosan megtörik saját és társaik beleélését is. Ha a *Critical Role*-ra mint műsorra, kampányokra („évadokra”) bontott epizódokra tekintünk, megfigyelhető, hogy elüt más mainstream műsoroktól, nagymértékben improvizatív műfaj. Az immerzió megszakítása legtöbb esetben humorforrás lesz, az így keletkezett vicces szituációk szintén a nézők számára teszik élvezetesebbé a show-t. A *Critical Role* epizódonkénti nagyjából négyórás játékidejét ellensúlyozza a humor, a kiszólások vagy utalások a populáris regiszterbe tartozó más médiaszövegekre.

A leglátványosabb kiszólások Sam Riegelhez fűződnek.⁴⁴ Sam többször szándékosan eltereli a figyelmet a játék világáról, például olyan szókimondást használ, amely a történet diegetikus világán kívüli fizikai környezetre utal: „El kell menj az ATM-hez.”⁴⁵ Itt az ATM egy erős jelző, a játékon kívüli világra utal, másrészt Sam kihangsúlyozza, hogy Travis karaktere egy nagyobb összegű pénzköltésre vállalkozott.

Ennek az ellenkezője is megfigyelhető, mikor Sam olyasmire utal, ami kívül esik a történet világán, majd erre egy másik karakter hívja fel a figyelmet: „Sam: Nem tudom. Csak egyszer használtam a varázslatot ebben a kampányban. Ashley: Mi az a kampány?”⁴⁶ Ashley karaktere, Fearn hívja fel a figyelmet, hogy a karakterek nem tudhatják, mi az a kampány; fontos, hogy Ashley karakterként kérdez vissza a számára ismeretlen fogalomra, nem bontja meg a diegetikus világot. A kampány mint stream-csoportosító elv a fandom és a színészek számára ismert és használt fogalom, de a történeten belüli világban nem az. Elképzelhető, hogy ha Ashley nem emeli ki Sam nyelvbtlását, akkor a nézőknek fel se tűnt volna a kampány mint külső referencia. Ashley visszakérdezett, és egyértelművé vált, hogy Sam a történet világán kívüli fogalmat használt.

A *Critical Role* műsoraiban többek közt találunk utalást az *Óz, a Csodák Csodája* (1939) című filmre is. Három szereplő küldetése, hogy egy személyt megtaláljon. Marisha kérdezi: „Egy jó valaki, vagy egy rossz valaki? Liam: Egy jó valaki. Laura [közben]: Te jó boszorkány vagy, [Laura és Marisha egyszerre] vagy gonosz boszorkány vagy?”⁴⁷ Itt Laura már eltereli a figyelmet arról az információról, amit Liam mond, az csak másodlagos fontosságú lesz, a figyelmet ugyanis Marisha és Laura popkulturális utalása vonja magára.

Ha a *Critical Role* a legismertebb asztali szerepjátékot közvetítő stream-show, akkor Matthew Mercer a legismertebb játékmester. Egyik elhíresült mondata, ami azóta íratlan szabály lett sok otthoni játéknál is, a „Hogyan szeretnéd csinálni?”⁴⁸ A mondat „egy pillanatnyi sikító győzelem, megkönnyebbülés és öröm, megengedve a játékosoknak, hogy ünnepeljenek a történetmesélés ágen-ciáján keresztül”.⁴⁹ Ilyenkor Matt „átadja” a mesélést egy játékosnak, hogy az leírja, hogyan mér végső csapást ellenfelére.

De ugyancsak a kizökkentéshez – az immerzió megtöréséhez tartozik – az is, amikor a játékosok különböző popkulturális médiaszövegekre utalnak: például Marisha külön-külön karaktere, Laudna egy elvarázsolt szőnyeggel harcol, támadásának sebzése pedig halálos a szőnyeg számára. Az elvarázsolt szőnyegről egyrészt az *Aladdin* (1992) című rajzfilm barátságos szőnyegére asszociálhatunk, fontosabb viszont, hogy a játékmester HDYWTDT? kérdésére Marisha egy, a *Trónok harca* televíziós sorozatból vett idézettel reagál: „Azt akarom, hogy tudja, én voltam.”⁵⁰ A *Trónok harca* egyik nagy történetszálához, a Tyrell-ház leigázásához köthető elhíresült mondatot idézi meg. Olena Tyrell, mielőtt bevinné a halálos mérget, bevallja, hogy ő végzett Joffrey-val, leendő vejével a me-

nyegzőn. Ehhez képest ironikusnak, banálisnak hat, hogy Marisha ezt egy elvarázsolt szőnyeggel szemben mondja.

Itt említhetjük még Laura karakterét, aki ugyanebben a részben a *Marynek volt egy kis báránya* című gyerekdalt dúdolja, miközben egy sikeres támadásának a sebzését dobja.⁵¹ A gyerekdal és a harc összekapcsolása Marisha megszólalásához hasonlóan komikus hatást eredményez.

Matt sem tökéletes játékmester, ő is hibázik, például egy adott lokáció távolságának megadásánál összekeveri a 20 láb, illetve a 20 perc fogalmát.⁵² Egy másik szituációban, egy vacsora után Laura megjegyzi: „Egy kicsit furcsa volt [...] úgy enni, hogy Danas [megj. a holttest] ott volt az asztalon. Matt nevetve válaszol: Danas-t elvitték és [...]. Eszitek a süteményt és csak bámultok a (holt)testre. Nem, sajnálom, pontosítanom kellett volna, hogy az nem része a vacsoraélménynek egyáltalán”⁵³ – itt már nem tudja befejezni a mondatát, mert mindenki nevetésben tör ki a groteszk jelenettől.

Ezekben a részekben közös pontként a humor emelhető ki. A humor – akár külső referenciából vagy szereplői hibákból származik – pozitív értelemben bontja meg a beleélést, kedvez a show számára, ezáltal a néző figyelmét is hosszabban tudja lekötni a műsor. Matthew két okot emel ki a CBC-nek adott interjújában, hogy miért olyan sikeres a show. Az egyik a baráti társaság, ami a *Critical Role* mögött kialakult, a másik pedig azok a skillek, amelyeket a szinkronszínészetből, előadói képességeikből hoznak a résztvevők, „jelen tudnak lenni”, és megengedik a nézőknek, hogy ők is csatlakozzanak hozzájuk ebben az improvizatív, imaginatív térben. Úgy tudják a humort használni, hogy az továbbvigye a történetet, és az emocionális részeket is nagy átéléssel tudják lejátszani.⁵⁴ Kersting szerint is a show sikerének alapja „a szereplők voice-over tehetsége, ami megalkotja az impozáns atmoszférát”.⁵⁵

6. A CSATORNA, DE NEM A JÁTÉK RÉSZE – SZPONZOROK, JÓTÉKONYKODÁS, REKLÁM ÉS FANART

A *Critical Role* YouTube csatornáján – amellet, hogy már a játékreamek is rengeteg órát tesznek ki – számos kísérővideó és videosorozat található, melyek közvetve vagy közvetetten kapcsolódnak a kampányokhoz: promóciós videók (például *Critmas Can't Miss Sale*, *AVAILABLE NOW: Tal'Dorei Campaign Setting Reborn*), lo-fi beats összeállítás (Mighty Vibes lejátszási lista), az alapítvány videói (Critical Role Foundation lejátszási lista), animációs összefoglaló videók (Crit Recap Animated lejátszási lista), a játékosok könyvét bemutató videók (Handbooker Helper lejátszási lista) vagy #MindenTartalom (#EverythingIsContent) lejátszási lista stb.

A játékosok saját alapítványa a Critical Role Alapítvány (angolul Critical Role Foundation, rövidítve: CRF), amelyen keresztül különböző jótékony ügyeket támogatnak. Az alapítványuk mottója: „Jobb [megj. helyzetben] hagyjuk itt a világot, mint ahogy találtuk”.⁵⁶ Ashley Johnson mint alapítványi elnök egy animációs videóban foglalja össze a CRF céljait és eddigi sikereit. Kezdetben az *826LA* kreatív-írás-programot támogatták, mert úgy érezték, hogy ez illeszthető össze a történetmesélés iránti elköteleződésükkel, de jelenleg már hét non-profit szervezettel működik együtt a Critical Role Alapítvány.⁵⁷ A CRF együttműködései jól hangsúlyozzák, hogy a társadalmi érzékenyítés nemcsak játéuk során jelenhet meg, a diskurzus részévé téve a társadalmilag problémás szempontokat a fantasy regiszterén belül, de az alapítvánnyal alátámasztják, hogy a való életben is fontosnak tartják a társadalmi felelősségvállalást vagy azt, hogy szociális problémákról a nyilvánosság előtt beszéljenek.

A YouTube csatornájukra 2022. november 22-én töltötték fel a *Critmas Can't Miss Sale* videót.⁵⁸ A 3 perc 58 másodperces videó saját merchandise-termékeikről és azok karácsonyi leárazásairól szól. A két szereplő, Laura Bailey és Sam Riegel együtt „főzik ki” a kedvezményeket, mikor egy konyhai helyszínen mutatják be az akciós termékeket, majd pedig egy kutyashowt közvetítenek a webshopban megvásárolható kutyakiegészítőkkel. Az angol karácsony és a *Critical Role* szavak összevonásából jött létre a „Critmas” szó, a *Critical Role* karácsonya – ami a videó alapján rengeteg leárazást jelent, korlátozott ideig. A videóban a termékek felvonultatása a cél, emellett ironikusan nyúlnak a karácsonyi ajándékozás időszakához, mely mögött a túlzott vásárlás húzódik meg. Ezt illusztrálják azok a képkockák is, ahol Sam beszéde közben – „a karácsony igazi öröme abból származik, hogy azokkal töltünk időt, akikkel törődünk” – felvillan tíz darab leszállított, akciós, sárga címke.⁵⁹ A karácsony arról szól, hogy ajándékokat adnak egymásnak az emberek, a Critmas pedig

arról szól, hogy leárazásokat adnak a nézőknek, rajongóknak a *Critical Role*-osok, hogy ezáltal még többet tudjanak vásárolni a webshopból.

A csatorna fő műsora a heti stream, melyet három szerkezeti egységre lehet bontani: a játék előtti bejelentésekre, a játékra, illetve a játékszünetre. A játék előtti rész a szponzori blokk, illetve a játékosok az aktuális merchandise-termékeikről, különböző projektjeikről is itt számolnak be. A csatorna működéséhez nagyrészt a szponzorok is hozzájárulnak, ezek gyakran visszatérő nevek, például Backblaze, D&D Beyond és NordVPN. De egy szponzoráció keretében készítették a második évadban debütált játékasztalt is, ahol Wyrmwwood volt a kivitelező, aki több mint száz munkaórát fordított az asztal elkészítésére.⁶⁰

A streamadásokban a bejelentések után kezdődik a játék, amit egyetlen szünet szakít meg. A játékszünethen is helyet kapnak reklámok, de a nagyjából tizenöt perces blokk jelentős részét a fanartok, rajongói alkotások levetítése teszi ki, minden egyes illusztrációnál feltüntetve a művész nevét és online elérhetőségét. Bár a streambe már nem lehet bekerülni a rajongói alkotásokkal, de hivatalos weboldalukon is kiemelt helyet kapnak a fanartok, ahol heti válogatásposztokba rendezik azokat.⁶¹ A *Critical Role* világa „valami olyan, amit [a szereplők és a GM] együtt építenek és fognak továbbépíteni. Rezonál. És én átveszem ezt a rezonálást, és én is építeni akarok valamit vele”⁶² – nyilatkozza egy fanart művész a vele készült interjúban. Az előbbi rajongói nyilatkozat tartalmazza a *Critical Role* exkluzivitását: a rajongók nem szólhatnak bele a kampány alakulásába, de a fanartok által „bekerülhettek” a műsorokba, vagy felkerülhetnek a weboldalra, nyilvánosan is részesei lehetnek a *Critical Role* transzmediális univerzumnak.

Exandria fiktív világát, mely otthont ad a *Critical Role* történeteinek, Matthew Mercer alkotta meg, akire „építésként” hivatkoznak a csatornabemutatóban.⁶³ Jelenleg az *Exandria: An Intimate History* | Narrated by Matthew Mercer [*Exandria: Egy bizalmas történet* | Matthew Mercer narrálásában] című videó szerepel kiemelt helyen a csatorna oldalán. Bár a D&D ötödik kiadását használják a játékaik során, azon belül a fiktív világ narratíváját Matthew Mercer alkotta meg. A szerepjáték szabályainak kereteit Matt Exandria fiktív világával töltötte fel. Ha a szabályrendszerre mint egy üres lapra tekintünk, akkor a játékosokon és a DM-n múlik, hogy mit írnak erre a lapra. Érdekessége a bemutatónak, hogy a kalandmester narrálása mellett számos rajongói alkotást használnak a történet illusztrálásához. A fanartok részesei lettek nemcsak a streamnek, de a hivatalos történetmesélésnek is. A montázsszerű válogatásokkal szemben az illusztrációra használt rajongói alkotások a hivatalos narratíva részesei. A fanart művészeknél, akik egyben nézői is a sorozatnak, érhető tetten az a folyamat, amit Jenkins „részvételi kultúrának” hív.

7. TRANSZMEDIÁLIS UNIVERZUM

A *Critical Role* mint transzmediális univerzum esetében az elsődleges médiaszöveget a streamelt adások alkotják, de emellett számos más platformra, műfajra és médiumra kiterjed az univerzum.

Például a Matthew Mercer által alkotott fiktív világot, Exandriát sokáig csupán a kalandmester narrálásából ismerhette a közönség. Az univerzumot bemutató *Tal'Dorei Campaign Setting* (2017) és *Explorer's Guide to Wildmount* (2020) című forráskönyveket csak jóval a játékok megkezdését követően adták ki. Utóbbi a WotC kiadó gondozásában, míg előbbi a Green Ronin Publishing jóvoltából jelent meg. Tavaly készült el a *Tal'Dorei Campaign Setting Reborn* (2022) új kiadása, mely játékidőben két évtizeddel későbbi mint az első változat, így a Mighty Nein – a *Critical Role* második kampányának – idejébe helyezi a cselekményt.⁶⁴ „A Vox Machina csapat tagjainak hősi tetteit »bárdok éneklük szerte Tal'Dorei kontinensén«, akik utolsó nagy kalandja óta eltelt húsz év, mely idő alatt »legendájuk vadul és kezelhetetlenül nőtt«.”⁶⁵ A Vox Machina kampányepilógus utáni összefoglalóját olvashatja a DM, a játékosok pedig találkozhatnak a Vox Machina csapat tagjaival NPC-ként. Az első évadból ismert Percival de Rolo és Vex'ahlia már családos karakterekként jelennek meg.⁶⁶

Meg kell még említeni a Dark Horse Comics kiadó gondozásában megjelent képregénysorozatokat is: *Vox Machina*⁶⁷ *Origins*, *Mighty Nein Origins* és *The Tales of Exandria*. A *Vox Machina Origins* a stream előtti narratívát tartalmazza. Két év otthoni játék előzi meg a stream indulását, amelyről a rajongók mindig többet és többet akarnak megtudni. Az otthoni játék homálya mindig is feszültség forrása lesz, hiszen az a „közönség vágya, hogy többet megtudjon a narratívából”.⁶⁸

A Darrington Press kiadónál jelent meg az *UK'OTOA* társasjáték is, amely egy tengeri kalandot ölel fel, szintén Exandria világában. A *Critical Role* csapata pedig egy játékeségdlet-videót is készített az új tengeri kártyajátékhoz.⁶⁹ 2023 első felében fog megjelenni a *Till the Last Game* történetmesélő párharcon alapuló játék, mely szintén tartalmazhat előregyártott karaktereket a Vox Machina kampányból.^{70, 71} Nem véletlen, hogy a megjelenés szempontjából a Prime sorozat második évadának debütálása utánra időzítették a játék megjelenését, hiszen a társasjáték és az animációs sorozat is ugyanabból a kampányból származnak.

A *Critical Role* merchandise-termékeit saját webshopjaiban (Egyesült Államok, Kanada, Egyesült Királyság és Ausztrália) árusítja. Különböző ruházati cikkektől kezdve kirakósokon át matricák, játékok, dobókocka-készletek, könyvek stb. találhatók a webshopokban.⁷²

A már meglévő történetek számos rajongói alkotásban – úgy fanartban, mint fanfictionben – folytatódnak. Bár a rajongói történeteknek nincs olyan kiemelt helyzetük a *Critical Role* transzmediális univerzumban, mint a fanartoknak, ezek is széles választékban megtalálhatók az interneten: az Archive of Our Own rajongói írásként gyűjtőhelyén a *Critical Role* címke 25 624 rajongói történetet tartalmaz.⁷³

8. AZ AMAZON PRIME ÉS A VOX MACHINA LEGENDÁJA

Az elkötelezett rajongók anyagi támogatása miatt jöhetett létre *A Vox Machina legendája*⁷⁴ című animációs tévésorozat. Az adománygyűjtők eredetileg egy darab huszonkét perces animált különkiadást terveztek, de a projekt hamar kinőtte magát, és sorozat lett belőle. Az animációs sorozat első évada a *Critical Role Vox Machina* kampányából a Briarwood-történetívet dolgozza fel, illetve az első két epizódja az animációs sorozatnak a kampány előtti történetekből – a színészek otthoni játékaiból – merít.

Ez az animációs projekt mind a készítő, mind a rajongók részéről egy mérföldkőnek számít, ahogy arról beszámolnak Kickstarter oldalukon is. A játékosokhoz szinkronszínész foglalkozásuk révén ez a történetmesélési műfaj áll a legközelebb: „Öt éve kezdtük ezt az utazást mint egy csapat szinkronszínész, a történetmesélés szeretetével és a Ti nagylelkűségeitekkel egy egész kört leírhatunk, és visszatérhetünk a gyökereinkhez, az animációsinkronizáláshoz”.⁷⁵ 88.887 személy anyagi hozzájárulásával, összesen \$11 385 449 dollárt gyűjtöttek össze.⁷⁶ Az elért összeg és rajongói megmozdulás „precedens nélküli a *D&D*-hez kapcsolódó projektek kapcsán”.^{77, 78} 2019 novemberében az Amazon is csatlakozott *A Vox Machina legendájának* animációjához, az együttműködésnek hála a kezdeti tízrészes sorozatot két tizenkét epizódos évadra bontották.⁷⁹ A sorozat az Amazon Prime-on debütált 2022. január 28-án. Az animáció a Critical Role Production, a Titmouse és az Amazon koprodukciója.

A Vox Machina legendája animációs sorozat is hozzátesz az asztali szerepjáték társadalmi státuszának legitimálásához, szélesebb körben való elismertségéhez. Már önmagában a rajongói gyűjtés exponenciális eredményei is említésre méltók, de az, hogy az Amazon Prime Video is felkarolta a készülő produkciót, azt jelzi, hogy a streaming-szolgáltató is nyitott a műfaj felé, monetizálható sikert lát az animációban. 2023 januárjában megérkezett *A Vox Machina legendájának* második évada, szintén exkluzívan a Prime Video felületére, továbbá a *New York-i Comic Con* 2022 októberében a streaming-szolgáltató bejelentette, hogy terveznek harmadik évadot is *A Vox Machina legendájából*.⁸⁰ Az biztos, hogy alapanyag van bőven, hiszen 2015 óta megannyi játékóra gyűlt fel a streamekből; csak az első kampány cselekménye 447 óra és 39 perc.⁸¹ Az Amazon-sorozat egy szersmind egy „új belépési pontot kínál az első évad narratívájába”.⁸² Nincs szükség arra, hogy előzetes ismeretei legyenek a nézőnek akár a *Critical Role*-ról, akár a *D&D* rendszeréről.

Az asztali szerepjáték mint műfaj kapcsán az lesz a kérdés, hogy *A Vox Machina legendájának* sikere megalapozza-e más TRPG-kalandok lehetséges animációját, vagy az Amazon Prime Video sorozat megmarad egyszeri esettanulmánynak az asztaliszerepjáték-streamek között. Bizakodásra ad okot, hogy a *Critical Role*–Titmouse–Prime Video kollaboráció nem áll meg az első kampány adaptációjánál, hanem érkezik a Mighty Nein-animáció – a második kampány adaptációja is.⁸³

A *Critical Role* asztaliszerepjáték-alapú transzmediális univerzum példáján látszik az átmenet a privát eseményből a nyilvános stream felé. A csapat legelőször egy születésnap alkalmával ült össze

D&D-t játszani. Az eredetileg egyszeri alkalomnak szánt játékból rendszeres hobbi lett. Majd jött a felkérés, hogy játékuikat az internettel is osszák meg. Matthew-ban voltak kétségek a TRPG mint „niche szenvedély” és történetileg „széles körben félreértett” műfaj kapcsán.⁸⁴ A kezdeti elzárt, baráti esemény hamar népszerű lett az interneten, majd 2018-tól saját céggént működnek; saját társasjáték-kiadóval, webshopokkal, merchandise-termékek széles tárházával, saját stúdióval és stábbal rendelkeznek. „Rocksztár státusba emelkedtek az asztali szerepjáték rajongók körében.”⁸⁵ „A *Critical Role* szereplőit a D&D »nagyköveteiként« tartja számon a közösség és a játékkészítők is.”⁸⁶ Sikerükhöz hozzájárul, hogy egy aktív rajongói bázissal rendelkeznek. A *Critical Role* csapata nagymértékben hozzájárul ahhoz, hogy az asztali szerepjáték szélesebb körben ismert legyen, és társadalmi státusa pozitív irányba változzon. Mindemellett azt is szem előtt kell tartani, hogy a *Critical Role* csapatát elsősorban szinkronszínészek alkotják, akik saját médiavállalattal rendelkeznek. Hétről hétre játszanak a nézők előtt, és streamjeik adják rentábilis vállalkozásuk alapját. Az ő játékuik elsősorban professzionális keretek között megvalósított műsor, mintsem professzionális játék.

JEGYZETEK

¹ *The Trail and the Toll | Critical Role | Campaign 3, Episode 3* [online], YouTube, *Critical Role*-csatorna, 2021. november 8. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=POgfa65vi4k>, letöltés dátuma: 2022. december 21., 0:01).

² CHALK, Alex, *A chronology of Dungeons & Dragons in popular media*, analoggamestudies.org, 2018. június 3. (letöltés helye: <https://analoggamestudies.org/2018/06/telling-stories-of-dungeons-dragons-a-chronology-of-representations-of-dd-play/>, letöltés dátuma: 2022. december 2.).

³ NÁDORI Gergely, *A járvány és a Stranger Things váratlanul óriási divatot csinált a szerepjátékból*, Telex, 2022. október 2. (letöltés helye: <https://telex.hu/szorakozas/2022/10/02/a-jarvany-es-a-stranger-things-varatlanul-oriasi-divatot-csinalt-a-szerepjatekbol>, letöltés dátuma: 2022. december 29.).

⁴ Uo.

⁵ A témáról lásd bővebben: CHALK, i. m.; WHITE, William J., *Communication Research and Role-Playing Games*, MACCALLUM-STEWART, Esther – STENROS, Jaakko – BJÖRK, Staffan, *The Impact of Role-Playing Games on culture* = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (szerk.), *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*, Routledge, New York–London, 2018.

⁶ GOSLIN, Austin, *Brandon Sanderson's Stormlight Archive is getting a tabletop RPG*, polygon.com, 2022. szeptember 21. (letöltés helye: <https://www.polygon.com/23365631/stormlight-archive-5e-compatible-tabletop-rpg-brandon-sanderson>, letöltés dátuma: 2023. január 5.).

⁷ MAGLIO, Tony, *'Stranger Things 4' Shatters Netflix's Premiere-Weekend Viewing Record*, indiewire.com, 2022. május 31. (letöltés helye: <https://www.indiewire.com/features/general/stranger-things-4-premiere-ratings-viewing-record-1234729713/>, letöltés dátuma: 2023. május 11.).

⁸ *Az ifjú Sheldon (2017–)*, CBS, 1. évad, 11. rész, 18:14.

⁹ CHALK, i. m.

¹⁰ GARCIA, Antero, *Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games = Mind, Culture, and Activity*, Routledge 2017/3, 242.

¹¹ ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian, *Definition of "Role Playing Games"* = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (szerk.), *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*, Routledge, New York–London, 2018. 27.

¹² GARCIA, i. m., 242.

¹³ Wizards of the Coast, *D&D Basic Rule: Player's Basic Rules Version 0.3*, 2015. június, Rentos, USA, 5.

¹⁴ GARCIA, i. m., 237–240.

¹⁵ Wizards of the Coast [sajtóközlemény], *Diversity and Dungeons & Dragons*, 2020. június 17, dnd.wizards.com, (letöltés helye: <https://dnd.wizards.com/news/diversity-and-dnd>, letöltés dátuma: 2022. december 2.).

¹⁶ Wizards of the coast [sajtóközlemény], i. m.

¹⁷ LEGER, Henry St., *One D&D changes vs 5E: What's new in the next Dungeons & Dragons edition?*, dicebreaker.com, 2023. május 2., (letöltés helye: <https://www.dicebreaker.com/games/one-dandd/how-to/one-dnd-changes>, letöltés dátuma: 2023. május 13.).

¹⁸ Élő szerepjáték, angolul: Live Action Role-Playing Game, rövidítve: LARP.

¹⁹ LEONARD, Diana J. – JANJETOVIC, Jovo – USMAN, Maximilian, *Playing to Experience Marginalization: Benefits and Drawbacks of "Dark Tourism" in Larp* = TORNER, Evan – BOWMAN, Sarah Lynne– WHITE, William J. (szerk.), *International Journal of Role-Playing* 2021/11, 27.

²⁰ A dramatiszta meghatározásánál a szerzőhármast John H. Kim „Threefold-modelljét” használja: a játékosokat motivációjuk alapján három kategóriára lehet osztani: dramatiszta, a játékos és a szimulacionista. A dramatiszta a történet elmesélésére és a történetszálak kibontására összpontosít.

²¹ LEONARD–JANJETOVIC–USMAN, i. m., 27.

²² ALBERTO, Maria, *Creating Canons in Tabletop Role-Playing Games Played Online* = HEDGE, Stephanie – GROULING, Jennifer (szerk.), *Roleplaying Games in the Digital Age Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, North Carolina, 2021, 183. Alberto a kánon három megközelítését ajánlja fel: a vallási, az irodalmi és a rajongói értelemben vett kánonét.

²³ *Uo.*, 183.

²⁴ STRICKLIN, Colin, *Off the Rails Convergence Through Tabletop Role-Playing Modules* = HEDGE, Stephanie – GROULING, Jennifer (szerk.), *Roleplaying Games in the Digital Age Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, North Carolina, 2021, 211.

²⁵ JENKINS, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York–London, 2006, 3.

²⁶ KNOWLES, Isaac – CASTRONOVA, Edward, *Economics and Role-Playing Games* = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (szerk.), *Role-Playing Game Studies, Transmedia Foundations*, Routledge, New York–London, 2018, 305. A Wizard of the Coast kiadó és a OneBookShelf kiadó közös online TRPG piaca.

²⁷ STRICKLIN, Colin, *i. m.*, 211.

²⁸ WHITE, William J. et al., *Tabletop Role-Playing Games* = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (szerk.), *Role-Playing Game Studies, Transmedia Foundations*, Routledge, New York–London, 2018, 76.

²⁹ HOFFER, Christian, *Dungeons & Dragons: A New OGL and What It Means for One D&D*, comicbook.com, 2022. december 22. (letöltés helye: <https://comicbook.com/gaming/news/dungeons-dragons-one-dnd-ogl-explained/>, letöltés dátuma: 2023. január 5.).

³⁰ D&D Beyond, Twitter, 2023. január 27. (letöltés helye: https://twitter.com/DnDBeyond/status/1619064403466326027?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1619064403466326027%7Ctwgr%5E0bde69c90f8151f8351656f29decba6f65b96e07%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.cbr.com%2Fwotc-ogl-deauthorization-canceled-dnd-ogl-1%2F, letöltés dátuma: 2023. május 9.).

³¹ Lásd bővebben a történeti előzményekről: *Mi a fenét művelt a D&D-vel a Wizards eddig? Avagy az OGL-botrány előzményei* [online], YouTube, Kockák és Sárkányok csatorna, 2023. január 18. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=mIDif000UtA>, letöltés dátuma: 2023. május 12.).

³² LAW, Eric, *Dungeons and Dragons Creator Summit Turned Into a Roast of Wizards of the Coast*, gamerant.com, 2023. április 5. (letöltés helye: <https://gamerant.com/dungeons-and-dragons-creator-summit-wizards-of-the-coast-roast/>, letöltés dátuma: 2023. május 13.).

³³ *Critical Role*, Twitter, 2023. január 14. (letöltés helye: https://twitter.com/CriticalRole/status/1614019463367610392?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1614019463367610392%7Ctwgr%5Ef0ba8348b0f80fc6d26f75e073560fe1042cf9fa%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fgizmodo.com%2Fembed%2Fembed%2Fframe%3Fid%3Dtwitter-1614019463367610392autosize%3D1, letöltés dátuma: 2023. május 9.).

³⁴ *Candela Obscura | Official Trailer* [online], YouTube, *Critical Role*-csatorna, 2023. május 9. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=XvIAGbSUiWw>, letöltés dátuma: 2023. május 12.).

³⁵ *State of the Press | Darrington Press 2023 Announcements* [online], YouTube, *Critical Role*-csatorna, 2023. április 20. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=_Ynl9weMWb8, letöltés dátuma: 2023. május 12.).

³⁶ A Dimension 20 YouTube-csatorna 727 000 feliratkozóval rendelkezik. A Geek & Saundry – ahol a *Critical Role* is kezdte a streamelést –, bár YouTube-on több, de Twitch-en kevesebb feliratkozóval rendelkezik, mint a szinkronszínészek csapata.

³⁷ *Uo.*

³⁸ CHALK, *i. m.*

³⁹ LESLEY, Joe, *Fantasy In Real Life: Making Meaning from Vicarious Experiences with a Tabletop Role-Playing Game Live-Play Internet Stream* = Torner, Evan – Bowman, Sarah Lynne – White, William J. (szerk.), *International Journal of Role-Playing* 2021/11, 51.

⁴⁰ THERRIEN, Carl, *Immersion* = Wolf, Mark J. P – Perron, Bernard (szerk.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York–London, 2014, 452–453.

⁴¹ THERRIEN, *i. m.*, 453–454.

⁴² A harmadik évad kivétel, ott a hónap utolsó csütörtökjén nincs új rész.

⁴³ WHITTEN, Sarah, *How Critical Role helped spark a Dungeons & Dragons renaissance*, cnbc.com, 2020. március 14. (letöltés helye: <https://www.cnbc.com/2020/03/14/critical-role-helped-spark-a-dungeons-dragons-renaissance.html>, letöltés dátuma: 2022. december 12.).

⁴⁴ Fresh Cut Grass, rövidítve FCC, magyarul Frissen Vágott Fű, robotkaraktert alakít a harmadik kampányban.

⁴⁵ *The Draw of Destiny | Critical Role | Campaign 3, Episode 1* [online], YouTube, *Critical Role*-csatorna, 2021. október 25. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=P8pLvV3FjPc>, letöltés dátuma: 2022. december 21., 3:03:34).

⁴⁶ *The Trail and the Toll | Critical Role | Campaign 3, Episode 3* [online], YouTube, *Critical Role*-csatorna, 2021. november 8., (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=POgfa65vi4k>, letöltés dátuma: 2022. december 21., 1:20:19).

⁴⁷ *The Trail and the Toll | Critical Role | Campaign 3, Episode 3, i. m.*, 3:36:26.

⁴⁸ „How do you want to do this?“, rövidítve HDYWTDT?

⁴⁹ HEDGE, Stephanie – GROULING, Jennifer, *Conclusion: How do you want to do this?* = HEDGE, Stephanie – GROULING, Jennifer (szerk.), *Roleplaying Games in the Digital Age Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, North Carolina, 2021, 347.

- ⁵⁰ *The Draw of Destiny* | *Critical Role* | *Campaign 3, Episode 1*, i. m., 2:16:04.
- ⁵¹ *Uo.*, 1:52:30.
- ⁵² *Uo.*, 3:01:41.
- ⁵³ *The Trail and the Toll* | *Critical Role* | *Campaign 3, Episode 3*, i. m., 3:35:15.
- ⁵⁴ DROST, Philip, *The rise of Critical Role: How a crew of 'nerdy-ass voice actors' became Dungeons & Dragons rock stars*, CBC radio, 2022. december 31., (letöltés helye: <https://www.cbc.ca/radio/critical-role-dungeons-dragons-1.6691020>, letöltés dátuma: 2023. január 5., 5:40–6:40).
- ⁵⁵ KERSTING, Erik, *Intimacy Games: Critical Role's Struggle to Maintain Its Tabletop Authenticity*, *Popular Culture Studies Journal* 2021/2, 88.
- ⁵⁶ *Critical Role* [hivatalos weboldal], (letöltés helye: <https://critrole.com/foundation/>, letöltés dátuma: 2022. december 2.).
- ⁵⁷ *Uo.*
- ⁵⁸ *Critmas Can't Miss Sale* [online], YouTube, *Critical Role*-csatorna, 2022. november 22. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=PB04BI0bZUI>, letöltés dátuma: 2022. december 3.).
- ⁵⁹ *Uo.*, 2:55.
- ⁶⁰ *Curious Beginnings* | *Critical Role: THE MIGHTY NEIN* | *Episode 1* [online], YouTube, Geek & Soundry-csatorna, 2018. január 15., (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=byva0hOj8CU>, letöltés dátuma: 2022. december 2., 4:48).
- ⁶¹ *Critical Role* [hivatalos weboldal] (letöltés helye: <https://critrole.com/category/fan-art/>, letöltés dátuma: 2022. december 2.).
- ⁶² HEDGE, Stephanie, *Building on Resonances: An Interview with TRPG Fan Artists* = HEDGE, Stephanie – GROULING, Jennifer (szerk.), *Roleplaying Games in the Digital Age Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, North Carolina, 2021, 328.
- ⁶³ Exandria: An Intimate History | Narrated by Matthew Mercer [online], YouTube, *Critical Role*-csatorna, 2021. október 13. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=DYBM3myR914&t=2s>, letöltés dátuma: 2022. november 29.).
- ⁶⁴ Darrington Press: *TAL'DOREI CAMPAIGN SETTING REBORN*, darringtonpress.com (letöltés helye: <https://darringtonpress.com/taldorei-campaign-setting-reborn/>, letöltés dátuma: 2022. december 27.).
- ⁶⁵ MERCER, Matthew – ROSE, Hannah – HAECK J., James, *Tal'dorei campaign setting reborn*, Darrington Press LLC, 2021, 260.
- ⁶⁶ MERCER, Matthew – ROSE, Hannah – HAECK J., James, i. m. 264–267.
- ⁶⁷ *A Vox Machina a Critical Role első kampánya.*
- ⁶⁸ FRIEDMAN, i. m., 305.
- ⁶⁹ Darrington Press: *UK'OTOA*, darringtonpress.com (letöltés helye: <https://darringtonpress.com/ukotoa/>, letöltés dátuma: 2022. december 27.).
- ⁷⁰ Darrington Press: *ANNOUNCING TILL THE LAST GASP: A DRAMATIC 2-PLAYER GAME COMING IN 2023!*, 2022. december 14., darringtonpress.com, (letöltés helye: <https://darringtonpress.com/announcing-till-the-last-gasp/>, letöltés dátuma: 2022. december 27.).
- ⁷¹ Darrington Press: *DARRINGTON PRESS GUILD*, darringtonpress.com (letöltés helye: <https://darringtonpress.com/darrington-press-guild/>, letöltés dátuma: 2022. december 2.). A Darrington Press kiadónak nincs külön üzlete, hanem lokális játékboltokkal együttműködve, Darrington Press Guild hálózatot kialakítva juttatják el játékaikat ezekbe az üzletekbe. A Darrington Press Guild hálózat az Egyesült Államokon belül működik.
- ⁷² *Critical Role* [webshop] (letöltés helye: <https://shop.critrole.eu/>, letöltés dátuma: 2023. január 5.)
- ⁷³ Archive of Our Own: *Critical Role* (Web series) címke, archiveofourown.org (letöltés helye: [https://archiveofourown.org/tags/Critical%20Role%20\(Web%20Series\)/works](https://archiveofourown.org/tags/Critical%20Role%20(Web%20Series)/works), letöltés dátuma: 2022. december 27.).
- ⁷⁴ *A Vox Machina legendája* [Animációs sorozat], Amazon Studios, *Critical Role* Production, Titmouse, 2022–.
- ⁷⁵ Kickstarter: *Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special*, kickstarter.com (letöltés helye: <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s/description>, letöltés dátuma: 2022. december 5., 5:50.).
- ⁷⁶ *Uo.*
- ⁷⁷ ALBERTO, i. m. 188.
- ⁷⁸ Az összegyűlt összeg nagysága miatt egy tízrészes animációs sorozatban kezdett gondolkodni a *Critical Role* és a Titmouse.
- ⁷⁹ CHAUDHRY, Aliya, *Amazon picks up Critical Role's animated show as a Prime exclusive*, *theverge.com*, 2019. november 7. (letöltés helye: <https://www.theverge.com/2019/11/6/20952407/amazon-critical-role-animated-show-prime-exclusive-vox-machina-twitch>, letöltés dátuma: 2022. december 5.).
- ⁸⁰ KIM, Matt, *The Legend of Vox Machina Renewed for Season Three. The parti reunites*. 2022. október 7., *ign.com* (letöltés helye: <https://www.ign.com/articles/the-legend-of-vox-machina-renewed-for-season-three>, letöltés dátuma: 2022. december 27.).
- ⁸¹ FRIEDMAN, i. m., 303.
- ⁸² *Uo.*, 323.
- ⁸³ *Mighty Nein – New Show Coming to Prime* [online], YouTube, Prime Video-csatorna, 2023. január 25. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=mUZv9PdpzE>, letöltés dátuma: 2023. május 9.).
- ⁸⁴ DROST, i. m.
- ⁸⁵ DROST, i. m.
- ⁸⁶ KERSTING, i. m., 88.



KREK NORBERT (1994) Budapest

KREK NORBERT

Egy szerepjáték-konvergencia felé

A Critical Role kollaboratív projektjei

az Obsidian Entertainment és a Larian Studios fejlesztőcsapatokkal

1. RENDEZZÜK SORAINKAT, MIELŐTT TOVÁBBNYOMULUNK

A szerepjátszás formái reneszánszukat élik az elmúlt évtizedben. Abszolút közhelynek számít már a szerepjátékokkal foglalkozó akadémiai szakirodalomban, de mégis önmagáért beszél a tény, hogy a Netflix egyik legnépszerűbb televíziós sorozata, a *Stranger Things*¹ a produkciót alapjaiban meghatározó nyolcvanas évek nosztalgiához kötődően, annak szerves részeként vitte színre, és popularizálta tömegek számára az asztali szerepjátékok archetípusát a *Dungeons and Dragonst*² (továbbiakban: *D&D*). Emellett a *Stranger Things* nem csupán a fősodorbéli popkultúrában hagyományosan erősen stigmatizált geek és nerd szubkultúra elfogadtatásában játszott nagy szerepet, de közvetve a koronavírus-járvány karanténkultúrája egyik meghatározó elemének, az asztali szerepjátszás távoli, a Twitch és a YouTube platformjain közvetített változatainak népszerűsítésében is.³ Ahhoz hasonló hatást, amelyet a *Stranger Things*nek sikerült elérnie a *D&D* mainstream popkultúrába való beléptetése kapcsán, talán csak egy másik produkció, a *Critical Role* volt képes kifejezni. A *Critical Role* 2015-ben, neves szinkronszínészek egy csoportjából alakult formáció,⁴ akik Twitch- és YouTube-csatornájukon közvetítik epizódokként a javarészt a *D&D* ötödik kiadásának keretrendszerében lefolytatott kalandjaikat Matthew Mercer kazamatamester vezényletével.

Az asztali szerepjátszás népszerűsödése mellett a szerepjáték mint műfaj a videojáték médiumában is virágzott az elmúlt bő évtizedben. Az akció alapú harcrendszert és látványorientált grafikai megjelenést előnyben részesítő mainstream szerepjátékok, mint például a Bioware *Mass Effect* sorozatának részei, a *Dragon Age* sorozat utóbbi két része, a *The Elder Scrolls: Skyrim* vagy a *The Witcher* második és harmadik része, vagy a *Cyberpunk 2077* egyfelől játékosok tömegeinek elérésére voltak képesek, másrészt pedig a szerepjátékok műfaji hagyományaitól addig függetlenül játékokat, más műfajokat vagy megújulási útjaikat kereső franchise-okat (amilyen például az irányváltás utáni *Assassin's Creed* sorozat is) voltak képesek megihletni. Emellett pedig a számítógépes szerepjáték mint ernyőfogalom alatt számos alműfaj vagy hibrid műfaj jött létre, élte, éli reneszánszát. Ezek egyike az úgynevezett klasszikus vagy izometrikus szerepjáték alműfaja, amely saját örökségét az ezredforduló Infinity Engine-játékok szöveggéközpontú játékdizájnájához köti. Korábbi munkámban amellett érveltem,⁵ hogy az izometrikus szerepjátékok műfaj-identitásának egyik meghatározó eleme (az Infinity Engine-játékok dizájnfilozófiájának nosztalgikus megidézése mellett), hogy játékmekanikai elemeik, szöveggéközpontú dizájnjuk szorosan kötődik az asztali szerepjátékokban, különösen a *D&D*-ben azonosítható dizájnfilozófiához.

A tanulmány kiinduló hipotézise, Jan Svelch⁶ megállapításával összhangban, hogy egy olyan időszak eljövételének jeleit látjuk a kortárs popkultúrában, amelyek a különböző szerepjátékformák konvergenciáját, egyenrangú összefonódását vetítik előre. Ebből kifolyólag a vizsgálódás célja megrajzolni a számítógépes (különösképpen az izometrikus) és az asztali szerepjáték kapcsolódási pontjait, valamint a két médium közti viszonyrendszer mozgásait, interakcióit, különös tekintettel az asztali szerepjátszás egyik mainstream úttörő médiaprodukciójára, a *Critical Role* és az olyan videojátékos iparági szereplőkre, mint az Obsidian Entertainment, valamint a Larian Studios közötti kollaborációra. Az elemzés során előbb négy olyan interakciót igyekszem felvillantani, amelyek érvelésem szerint a jelenlegi szerepjáték-reneszánsz idején megfigyelhető konvergencia felé mutató fokozott mediális interakciók előzményeként szolgálhattak. Ezek után pedig külön alfejezetekben vizsgálom a *Critical Role* – különösképpen Matthew Mercer kalandmester – kollaborációs projektjeit előbb az Obsidian Entertainment, majd a Larian Studios fejlesztőstúdiókkal. Vizsgálatom az ipar-

ági interakciók kontextusba helyezése mellett azokat a médiaprodukciónak teszi meg elemzése empirikus tárgyává, amelyekben e kollaborációk megvalósulnak, illetve ahol ezeket a nyilvánosság számára közzéteszik, azaz a bejelentéseket tartalmazó Twitter-bejegyzéseket, TikTok-videókat, valamint a Mercer szereplésével közvetített streamek archív anyagait.

2. SZEREJPÁTSZÁS MÉDIUMOKON ÁT

Az asztali és digitális szerepjátékok összefonódásai egészen azok eredetéig nyúlnak vissza,⁷ ugyanakkor azonosíthatók olyan időszakok a két médiaszöveg-típus történetében, amikor interakciójuk és annak mikéntje érzékelhetővé vált. A digitális szerepjátszás korai története leírható egyfajta remediációs kísérletként arra vonatkozólag, hogy az asztali szerepjátszás élményét igyekszik a számítógép platformján egy másik mediális közegbe konvertálni. Érdeemes megjegyezni ugyanakkor, hogy e dolgozat terjedelméből adódóan nem is vállalkozhat egy átfogó áttekintés kínálatára e két médium interakcióinak témájában, így három olyan esetet elemez és körvonalaz, amikor a két médium közötti közelítő mozgás, az asztali és a digitális szerepjáték közötti nagymértékű interakciók láthatóvá válnak, ez pedig a dolgozat érvelése szempontjából is kiemelt fontossággal bír. E három eset időrendben az Infinity Engine-játékok megjelenése, a *Dungeons & Dragons* negyedik kiadásának megjelenése és az akörül kialakult diskurzus, valamint az asztali szerepjátékok az elmúlt évtizedben egyre fokozódó mediatizációja.

Mateusz Felczak⁸ érvelt amellett a *Charting the Forgotten Realms of Digital Vernacularity: 25 Years of D&D Infinity Engine Modifications* című előadásában, hogy az ezredforduló Infinity Engine-játékai képviselik a *D&D* szabályrendszert a digitális szerepjátékok műfajának kereteibe átültető játékok első nagy reneszánszát a nyolcvanas évek vége, kilencvenes évek eleje után.⁹ Miután a licenszt birtokló TSR megállapodott az Interplay Entertainmenttel (a legendás Brian Fargo vezényletével)¹⁰ a *D&D*-játékok exkluzivitásáról, a kiadó égisze alatt működő Bioware fejlesztőstúdió az *Advanced Dungeons and Dragons* szabályrendszert alapul véve készített egy játékmotort,¹¹ amely az Infinity Engine nevet kapta. A Bioware, illetve az ugyancsak az Interplay Entertainment kiadó alatt a *Fallout* játékokon már dolgozó Black Isle Studios ezt az izometrikus nézetet implementáló Infinity Engine-t használta olyan kultikus, az *AD&D* második kiadásának licensze alapján készült játékok fejlesztésére, mint a *Forgotten Realms* világában játszódó *Baldur's Gate* sorozat és kiegészítői,¹² az *Icewind Dale* sorozat,¹³ valamint a Plancescape multiverzumába ágyazott, a *D&D* inherens erőszak-központúságára a dialógusrendszer szövevényes opcióival textuális alternatívát kínáló *Planescape: Torment*. Ezek az ezredforduló környékén kiadott klasszikus izometrikus szerepjátékok megalapozták a napjainkig – Ireneusz Opacki¹⁴ fogalmával – egyfajta királyi műfajként működő videojátékos szerepjáték alakulási irányát mind a már említett mainstream, látványorientált, mind az izometrikus reneszánszt képviselő játékdizájn-elképzelések tekintetében. Érdeemes ugyanakkor megfigyelni az Infinity Engine-játékok esetében, hogy mivel *D&D*-licenz alapján készültek, annak világában játszódó történeteket visznek színre, illetve annak (a videojáték médiumához módosított) szabályrendszerét adaptálták a játékmotor kínáلتa keretek közzé, így a két médium közti viszony alapjaiban hierarchikus. Ezt támasztja alá az is, hogy ezen játékok fejlesztői és az elkészültükkör ügyködő iparági szereplők, mint például Tim Cain, Chris Avellone vagy az Interplay Entertainment vezetője, Brian Fargo, sok esetben maguk is az asztali szerepjátszás felől érkeztek és ihletődtek. Felczak meglátására visszautalva:¹⁵ az Infinity Engine-játékok a második generációs iterációi a videojátékok asztali szerepjátékokat remediáló kísérletének.

Egészen más irányú mozgásra lehetünk figyelmesek, ha a két médiaszöveg-típus közötti interakciót vizsgáljuk a kétezres évtized végén. A *D&D* 2008-ban megjelenő negyedik kiadása egy, a korábbiaknál jóval taktikusabb harcrendszert implementált a játék szabályrendszerébe, melyben „a karakterek bizonyos harci szerepekhez vannak rendelve, őket pedig miniatúrák reprezentálják egy úgynevezett hálós »csataszőnyegen« (battlemat)”,¹⁶ ez pedig a szerepjátszás összes többi aspektusát háttérbe szorította. E kiadói és dizájnéri döntés mögött pedig érdemes azt látnunk, hogy ebben az időszakban élte virágkorát a tömeges többjátékos módú szerepjáték, az MMORPG (massive multiplayer online role-playing game) műfaja, amelynek legprominensebb képviselője, a *World of Warcraft* játékosok nagy tömegeit volt képes bevonítani, sőt ekkorra, 2008-ra már a *Burning Crusade*

és a *Wrath of the Lich King* kiegészítői is megjelentek, ez pedig már 11 millió aktív játékost jelentett.¹⁷ A *D&D* kapcsán megképződő korabeli diskurzus¹⁸ pedig – ugyancsak – kettős veszélyt azonosított, amelyek egyfajta végnarratívába ágyazva az asztali szerepjátékok tulajdonképpeni archetípusának bukását jelentették volna. Egyfelől mind recepció, mind produkció oldalán megjelent az az egyre inkább artikulálódó félelem, miszerint a *D&D* hasonló sorsra jut majd, mint egy másik neves asztaliszerepjáték-márka, a *Vampire: the Masquerade*: azaz mindössze egy licenz marad online játékok, mindenféle merchandizing vagy adaptációk készítésére, meghatározó játékmechanikák (core game ruleset) nélkül.^{19, 20} Másfelől pedig ez a veszély-diskurzus egyre inkább riválisként azonosította a játékoszámban rohamléptékben növekedő *World of Warcraft*-ot, amely e diskurzus értelmezésében mintegy „elszívja” a *D&D* elől a meglévő és potenciális játékosbázisát, ugyanis míg a szerepjátékos konferenciákon, találkozókra a nyolcvanas években szocializálódott asztali szerepjátékosok (főképp – akkoriban – középkorú, fehér férfiak) jelentek meg, addig a fiatalabb generáció játékosai és az addig a szerepjátékos körökből javarészt kizárt női játékosok „maradtak otthon wowozni”.²¹

E diskurzus felől is magyarázható a *D&D* negyedik kiadásában a taktikai harc felé való hangsúlyeltolódás,²² a harci szerepek (például a striker, defender, leader, controller felosztásban nem nehéz felismerni az MMO-kból ismerős gyógyító [healer], sebző [damage dealer] vagy tank karakter szerepeket) kiosztása ugyanis a *World of Warcraft* kazamata-járásait idézi, emellett pedig a kiadás vizuális megjelenésében is felfedezhető a fantasy MMO szerepjátékok, különösen a már emlegetett *World of Warcraft* „esztétikájának emulálása”.²³ Ebben a diskurzusban tehát a digitális szerepjáték (specifikusan az MMORPG) egyfajta fenyegető riválisként lép fel az asztali szerepjátékokkal szemben. A *D&D* mint asztali szerepjátékos keretrendszer a negyedik kiadásban manifesztálódó újradefiniálására tett kísérlet során pedig a kiadói döntéshozók és játékdizájnerek éppen hogy egy digitális szerepjátékot vettek mintául. Fontos tehát kiemelni, hogy az Infinity Engine-játékok példájával ellentétben itt a két médium között már egy olyan irányú interakciót látunk, amely során az asztali szerepjáték – és legfőképpen annak egyik legnevesebb képviselője – a videojátékos szerepjátékok felől ihletődik, sőt, a megújulásra tett kísérletek során is a digitális szerepjátékokból merít ötleteket.

Nem a játékdizájn ugyanakkor az egyetlen terület, ahol egyfajta közeledés figyelhető meg digitális és asztali szerepjátékozás között. Chris Avellone, a Black Isle Studios, majd az Obsidian Entertainment kreatív dizájnere és több kultikus videojátékos szerepjáték írója Matt Barton és Shane Stacks monumentális játéktörténeti munkájához írott előszavában így fogalmaz:

„Az egyik szomszéd barátommal, Michaellel baseballoztunk a hátsó kertünkben, mikor elkezdett beszélni egy játékról, a *Dungeons & Dragons*-ról. Sosem hallottam azelőtt a *D&D*-ről, szóval elmagyarázta, mi is az. [...] Fantasztikusan hangzott. [...] Összeszedni egy csapatot (egy játékospartit), hogy tudjunk is játszani, na, az viszont kegyetlen nehéznek bizonyult. A *D&D* egy olyan játék, amely másokkal együtt játszva élvezetes, és ha nincs autód (mikor játszani kezdtem vele, még nem tudtam vezetni), vagy nem laksz közel a haverjaidhoz, igen nehéz összehozni a baráti társaságot vagy akár csak keresni egy csapatot.”²⁴

A 2010-es évek szerepjáték-reneszánszának egyik hozadéka az asztali szerepjátékok és a *D&D* mainstream popkultúrába való beszivárgása, illetve az asztaliszerepjáték-rendszerek diverzifikálódása mellett, hogy sok belépő és veterán játékos számára is adott volt immár egy olyan mediális környezet, amely lehetővé teszi az Avellone által megfogalmazott távolságbeli nehézségek leküzdését. Bár a koronavírus-járvány okozta karanténkörnyezet teremtett egy olyan szituációt, amely egyértelműen az online jelenlét felé mozdította el – bizonyos szempontból kényszerűen, ha folytatni akarták ezt a kulturális gyakorlatot – az asztali szerepjátékosokat, a digitális segédeszközök nyújtotta kényelmi funkciók kihasználása, a játékosok digitális platformokra való migrálása már korábban elkezdődött. A *Critical Role* szerepét vizsgálta e mozgásban Jan Svelch, aki kiemeli, hogy az olyan online digitális szerepjátékos rendszerek, mint például a *D&D Beyond* és a *Critical Role* közti együttműködés, szintén nagy hatással volt ezeknek az eszközöknek a tömeges elterjedésére és használatára.²⁵

Ezzel szemben ugyanakkor fontos rámutatni arra is, hogy vannak olyan asztali szerepjátékos közösségek, amelyek elutasítják ezeknek a digitális segédsoftvereknek a játékfolyamatba való beemelését, és részint nosztalgia, részint az analóg eszközök a játékkalkalom autentikusságának megőrzésében játszott szerepébe vetett hite által vezérelve maradnak egy minimalizáltan mediatizált, sokszor mindössze a klasszikusként felfogott toll és papír játékkörnyezetnél.²⁶ Amellett azonban, hogy létezik egy ellenállás bizonyos asztaliszerepjátékos-közösségek részéről, általánosabb gyakorlattá kezd válni a mindinkább mediatizált játék. Ezek az eszközök, akárcsak a már említett, kifejezetten a *Dungeons and Dragons* ötödik kiadására kidolgozott *D&D Beyond*, de más softverek, mint a *Roll20*, a *Fantasy Ground*, vagy a *Foundry*, egy olyan virtuális környezetet hoznak létre, amelyben nem csupán különböző asztaliszerepjáték-rendszereket és modulok sokaságát képesek kezelni, de a távolság problémáját leküzdve, az analóg gyakorlatokat helyettesítve emulálják a harc és a kockadobás, a karakteralkotás mechanikáit. E digitális softverek használata mellett a jelenleg is zajló, egyelőre forradalminak ígérkező AI-eszközök egyre érzékelhetőbb jelenléte a mindennapi gyakorlatokban jelenthet egy következő lépcsőt az asztali szerepjátékok mediatizációját illetően (kifejezetten erre kidolgozott, AI-vezérelt rendszerek közül egyelőre a *Dungeon Alchemist* emelkedik ki népszerűségben).²⁷ Az asztali szerepjátszás mint kulturális gyakorlat intenzív mediatizációja és online térbe kerülése szintén jelez egyfajta közelítést az asztali és digitális szerepjátszás viszonyrendszerében, ahol a határok már egyre inkább feloldódnak a számítógépes szerepjáték műfaja és az asztali szerepjátszás online gyakorlata között. A számítógépes szerepjáték műfajok közül az izometrikus szerepjátékok tettek számos olyan gesztust, amely értelmezhető egyfajta interakciós mozgásként a sokáig szeparáltan működő digitális- és asztaliszerepjáték-ipar között, akár iparági szereplők, mint például neves asztali szerepjátékosok szinkronszínészként való alkalmazásában, vagy a játékokban kifejezetten asztaliszerepjáték-élmény reprodukálására szánt játékmódok beépítésében. A tanulmány további részében az izometrikus szerepjátékok műfaja felől járom körbe a szerepjáték-konvergencia kérdéskörét.

3. EGY SZINKRONPROJEKT AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁGNAK: KOLLABORÁCIÓ A *CRITICAL ROLE* ÉS AZ *OBSIDIAN ENTERTAINMENT* KÖZÖTT

A videojátékos szerepjátékok egyik alműfaja, a saját örökségét az Infinity Engine-játékokban megtaláló és az azzal való folytatatlágosságot hangsúlyozó izometrikus szerepjátékok az asztali szerepjátékokkal párhuzamosan szintén egyfajta reneszánszukat élik az elmúlt évtizedben. Jon Peterson, a *D&D* történetének egyik legnevesebb kutatója emeli ki, hogy a 'déndezés' és ezzel együtt az asztali szerepjátszás mint kulturális gyakorlat két hagyomány elegyéből alakult ki:²⁸ a német gyökerű hadi játékok (*Kriegsspiel*) és a tolkieni *Gyűrűk Ura* köpönyege alól kibúvó fantasyirodalom bizonyos elemeinek összefonódásából. Egy korábbi, megjelenés alatt álló munkámban²⁹ érveltem amellett, hogy a műfajreneszánsz idején megjelenő izometrikus szerepjátékok, mint a már említett *Pillars of Eternity* sorozat, a *Divinity: Original Sin* sorozat, a *Tyranny* vagy a *Disco: Elysium*, hogy csak néhányat említsek, egyik műfajidentitás-képző eleme, hogy játékdizájnuk meghatározó komponensei éppen a Peterson által azonosított két hagyománnyal állnak szoros összefüggésben. Egyfelől ugyanis ezekben a videojátékokban egy izometrikus perspektívából vagy madártávlatból irányítjuk karakterünket, azaz a legtöbb esetben a térkép egy nagyobb szeletére nyílik rálátásunk. Ez pedig egyúttal azt is jelenti, hogy amennyiben harcra kerül a sor – márpedig fog, hiszen a harcrendszerben kivitelezett erőszak inherens része a műfajnak, talán a *Disco: Elysium* és a *Planescape: Torment* egyedüli kivételével, amelyek éppen ennek dekonstruálására tesznek kísérletet³⁰ –, úgy a csatatér egészét beláthatjuk, úgy pozicionálva a karakterünköt és a csapattagokból álló partit, hogy az taktikai előnyt biztosítson számunkra, vagy épp egy rajtaütésből kecmeregjünk ki minimális veszteséggel. E felidézés és kitekintés célja az volt csupán, hogy felvillantsa érvelésemnek azon részeit, amelyek azt hivatottak alátámasztani, hogy mily módokon kötődik az izometrikus szerepjáték műfaja inhereinsen az asztali szerepjátékokhoz.

Az asztali és a digitális szerepjátékok a reneszánsz idején megfigyelhető összefonódásai, a két médium egyre szorosabb interakciója pedig nem csupán az asztali szerepjátszás fokozódó mediatizációjában és a videojátékos szerepjátékok hasonlóan nagy mértékű, az asztali szerepjáté-

kokból eredeztethető dizájnelemek előnyben részesítésében érhető tetten, hanem a két médium alkotásainak fejlesztésében feladatot vállaló iparági szereplők fokozódó kollaborációja szintjén is. Ez az együttműködés pedig a már említett, a szerepjátékok reneszánszában igen fontos szerepet játszó *Critical Role* csapatának tagjai és az izometrikus szerepjátékok műfajában aktívan tevékenykedő Obsidian Entertainment és Larian Studios fejlesztőcsapatai között ment és megy végbe. A felsorolt iparági szereplők közti kollaboráció pedig alapvetően két típusba sorolható: a *Critical Role* tagjainak, különösképpen Matthew Mercernek az adott fejlesztő játékaiban szinkronhangként való megjelenése, szerepeltetése, valamint valamilyen új játékmód, letölthető tartalom (downloadable content, röviden: DLC) kiadása az alapjátékhoz, amely akár közvetlenül érinti a *Critical Role* csapatát, akár az azok köré szervezett közvetítések kivitelezésében játszottak fontos szerepet. A dolgozat fennmaradó részének gondolatmenetében e két típusú kollaborációt vizsgálom, különös tekintettel a *Pillars of Eternity II: Deadfire* című izometrikus szerepjátékhoz kiadott *Critical Role Pack* letölthető tartalom és a *Divinity: Original Sin II* kalandmester (game master) játékmódjának bejelentése és bemutatása köré szervezett Twitch-közvetítés elemzésére. Amellett érvelek, hogy ezek a kollaboratív esetek és események mint az iparági szereplők gesztusai hozzájárulnak a digitális és az asztali szerepjátékok egyre konvergensebb egymáshoz való viszonyulásához.

A *Critical Role* formáció első közvetített *D&D* alapú kampánya, az Amazon Prime Videón debütáló *The Legend of Vox Machina*³¹ animációs sorozat alapjául szolgáló Vox Machina 2015 márciusában indult útjára Matthew Mercer játékmester és egy sor neves anime- és videojáték-szinkronszínész szereplésével. Ugyancsak 2015 márciusában jelent meg az Obsidian Entertainment fejlesztőcsapat munkájaként az a *Pillars of Eternity*, amely egyrészt az izometrikus szerepjátékok reneszánszának egyik elindítója és úttörője is volt, másrészt a *Critical Role* csapatából pedig három tag – Sam Riegel, Taliesin Jaffe és a már többször említett Matthew Mercer – is részt vett szinkronszínészként a játék bizonyos karaktereinek megszólaltatásában [1. táblázat].

A <i>Critical Role</i> formáció szinkronszínészei	<i>Pillars of Eternity</i> és <i>White Marches Part 1</i> és <i>Part 2</i> kiegészítők	<i>Pillars of Eternity II: Deadfire</i>	<i>Pillars of Eternity II: Deadfire Critical Role Pack</i> DLC
Matthew Mercer	Aloth, Eder, Male Protagonist Sinister Voice	Aloth, Eder	Shaun Gilmore
Liam O'Brien		Serafen	Vax'ildan Vessar
Sam Riegel	Heodan	Rekke	Scanlan Shorthalt
Marisha Ray		Maia Rua	Keyleth
Travis Willingham		Tekēhu	Grog Strongjaw
Laura Bailey		Xoti	Vex'ahlia
Taliesin Jaffe	Uldric	Eothas	Percival „Percy” Fredrickstein von Musel Klossowski de Rolo III
Ashley Johnson		Narrator, Ydwin	Pike Trickfoot

1. táblázat – a *Critical Role* formáció tagjai és szinkronszerpeik a *Pillars of Eternity* és *Pillars of Eternity II: Deadfire* című játékokban. Forrás: Saját szerkesztés.

Matthew Mercer tehát központi szerepet játszott a *Pillars of Eternity* első részének szinkronmunkálataiban, ugyanis az ő hangja keltette életre mind Aloth, mind Eder karakterét, akik mindketten a játékos avatárja körül csoportosuló parti azon részéhez tartoznak, akikkel a játékos a leghamarabb találkozik a játékban.³² Így az a nem mindennapi helyzet áll fenn, hogy a *Pillars of Eternity* első (és második) részének játszásakor a játékos partiját két olyan társ is alkothatja, akiket ugyanaz a szinkronszínész keltett életre. Ez pedig nem minden: a karaktergenerálás során ugyanis a játékos avatárjához tíz különböző hangszín rendelhető, Mercer pedig a Twitteren jelentette be a játék megjelenésének napján,³³ hogy a Sinister hangszínt választó játékosok protagonistája ugyancsak az

ő hangján szólal majd meg. Mivel a játék tavernáiban lehetőség van arra, hogy a játékos a kompánia negyedik tagját egy zsoldos, és ne egy előre megírt társ személyében válassza meg, ez a zsoldos pedig az ő szinkronhangját is kaphatja, így előállhat az a szituáció, amikor a *Pillars of Eternity* teljes partiját ugyanazon színész szinkronizálja.³⁴ A tweetekre és a bejelentésekre érkező kommentek és reakciók számából is jól látszik, hogy ekkoriban az Obsidian Entertainmenttel való kollaborációja során Mercer még elsősorban szinkronszínészként van jelen, és nem az asztali szerepjátszás egyik meghatározó médiaszemélyiségéként. Az viszont jól körvonalazódik, hogy a *Pillars of Eternity II: Deadfire* 2018-as megjelenésének idejére az első, Vox Machina kampányával már befutó, a második, The Mighty Nein kalandját pedig már elkezdő *Critical Role* csapata az asztali szerepjátékot körülölelő médianyilvánosság meghatározó szereplőjévé vált. Az Obsidian Entertainment immár nem csupán Riegelt, Jaffe-t és Mercert bízta meg szinkronszínészi feladatokkal, de a *Critical Role* egész csapata részt vett a második rész munkálataiban, sőt, mindannyian társak (mint Laura Bailey, Liam O'Brian, Marisha Ray, Travis Willingham) vagy más központi szereplő (akárcsak Taliesin Jaffe vagy Ashley Johnson) szerepének megformálását kapták feladatul, Matthew Mercer pedig az első részben alakított Aloth és Eder szerepére tért vissza [1. táblázat]. Az ekkor már asztali szerepjátékos körökben rendkívüli népszerűségnek örvendő *Critical Role* csapatának a játékbeli karakterek szinkronizálására való felkérés mindenekelőtt egy profitorientált, marketingvezérelt tett, de emellett szimbolikus jelentőséget is kap: iparági interakciók szintjén is összeköti az asztali szerepjátékok és szűkebben a *Critical Role* rajongóit, valamint a klasszikus izometrikus szerepjátékok játékosait.

Az asztali és az izometrikus szerepjátékok fokozódó összefonódását támogatja továbbá egy sor gesztusértékű médiamegjelenés is. Egyfelől az Obsidian Entertainment alapítói, szerepjátékos diskurzusban rendre az ikonikus fejlesztői/alkotói státuszba kerülő Feargus Urquhart, Chris Avellone,³⁵ Josh Sawyer és Tim Cain is minduntalan elkötelezett asztaliszerepjáték-rajongói pozícióban mutatkoznak a stúdió promóciós anyagaiban. A *Pillars of Eternity* első részének Kickstarter-kampányának egyik nagyszögű támogatói jutalma például egy exkluzív szerepjátékos alkalom volt a stúdió főhadiszállásán a fent említett dolgozókkal.³⁶ Amellett pedig, hogy a *Critical Role* szinkronszínészei központi szerepet kaptak a *Pillars of Eternity II: Deadfire*-ben felvonultatott társak és főbb karakterek hangjainak kölcsönzésében, a fejlesztőstúdió és a *Critical Role* mint produkció között egy hivatalos együttműködés is megszületett, melynek keretében az Obsidian Entertainment a játékhoz egy letölthető tartalomcsomagot adott ki *Critical Role Pack* néven. Akárcsak az első részben – és ahogyan az jellemző a partialapú izometrikus szerepjátékokra –, a játékosnak a *Deadfire*-ben is lehetősége van zsoldosok felbérlésére, akik tulajdonképpen testreszabható társakként vannak jelen, arra az esetre, ha a játék által kínált karakterekből valamilyen okból kifolyólag a játékos nem tudja vagy nem akarja összeállítani saját kalandozó kompániáját. Ennek a zsoldos-mechanikának a kereteiben van lehetőség arra, hogy a(z egyébként ingyenes)³⁷ *Critical Role Pack* letöltésével a játékos olyan társakat hozzon létre, akik megfeleltethetők a Vox Machina kampányban a szinkronszínészek által alakított karaktereknek [1. táblázat]. Ehhez egyedi portrék és a színészek hangjait tartalmazó, kifejezetten a *Deadfire*-höz felvett egyedi hangsvávok állnak rendelkezésre. Így tehát azt látjuk, hogy amennyiben a játékos a *Critical Role* első kampányából ismert karaktereket szeretné társául fogadni, úgy ezek a létrehozott karakterek ráíródnak a játékban fellelhető társak pozícióira, így elvesztve a lehetőségét annak, hogy őket besorozzuk.

E letölthető tartalom megjelenéséhez kötődően Mercer szervezett egy alkalmat, amikor közvetítette,³⁸ ahogy a *Pillars of Eternity II: Deadfire* karaktergeneráló felületén megalkotja a *Critical Role* DLC biztosította eszközök felhasználásával a *Critical Role* karaktereit a játékban.³⁹ Az a játék során is nyilvánvalóvá válik, de a visszanézhető videóban Mercer is többször felhívja rá a figyelmet, hogy e megalkotható karakterek végeredményben nem felelnek meg a Vox Machina kampányból ismerős szereplőknek. Ennek oka, hogy ugyan bizonyos jelölők, mint a portré és a különböző interakciók során felismerhető szinkronhangok biztosítanak egyfajta autentikus, a ráeszmélés és a felismerés élményét elősegítő eszközöket, ugyanakkor ez a *Pillars of Eternity II: Deadfire* szoftveres keretrendszerébe van ágyazva, ami nem kompatibilis a Vox Machina-kampány alapját képező *D&D* szabályrendszerrel. A játék saját világát, Eorát a *D&D*-től eltérő fajok alkotják, így, ahogy az a Mercer által közvetített karakteralkotási folyamatból is kiviláglik, e karakterek kettős természetű lényekké válnak. Egyszerre hordoznak olyan jegyeket, amelyek a *Critical Role* szereplőinek felismerhetőségét teszik lehetővé, viszont a játék rendszere biztosította, limitált karakteralkotási lehetőségek látható-

vá teszik azt is, hogy nagyon is egy jól elkülönülő médiumban, egy videojátékban látjuk viszont e szereplőket. E kettősség a játék világában megvalósuló reprezentációja így némileg szimbolikusan meg is testesíti azt a konvergens folyamatot, amit az asztali és a számítógépes szerepjátékok iparági ökoszisztémája között látunk: e karakterek elegyítve reprezentálnak így asztali és izometrikus szerepjátékbeli elemeket.

4. AZ EMULÁLT D20: A *CRITICAL ROLE* ÉS A LARIAN STUDIOS KOLLABORÁCIÓJA

A Larian Studios 2019-ben jelentette be, hogy a *Baldur's Gate* sorozat két évtizednyi hiátusa⁴⁰ után folytatást készítenek az ezredforduló meghatározó izometrikus szerepjátékához, és arra is fény derült, hogy a korábbi játékokban összeállítható kompániánk tagjai közül többen is visszatérnek a harmadik részben (például Jaheira és Minsc személyében). A már az utóbbi időben a *D&D* ötödik kiadásához készült *Baldur's Gate: Descent of Avernus*⁴¹ című modulban is feltűnő, állandó társával, a hőr-csög Boo-val a rajongói közösségekben nagy népszerűsége szert tevő Minsc karaktere kapcsán pedig 2022 decemberében jelentette be a Larian Studios, hogy szinkronhangja Matthew Mercer lesz. A stúdió a saját TikTok-csatornáján⁴² is közzétette a hírt, ahol Mercer megszólal Minsc karakterének szerepében, és saját személyét köti a korábbi *Baldur's Gate* játékokhoz, mint egy olyan szinkronszínész, aki tulajdonképpen rajongói és játékos pozícióból kapta meg ezt a szerepet.

Matthew Mercer és a Larian Studios között ugyanakkor nem ez az első együttműködés. A fejlesztőstúdió a *Baldur's Gate III* előtt ugyanis a *Divinity: Original Sin II* című, ugyancsak izometrikus szerepjátékon dolgozott, amelyhez készített egy úgynevezett kalandmester játékmódot is (game-master mod). E kalandmester játékmód megvalósítása és implementálása a *Divinity: Original Sin II*-be egyrészt kötődik és illeszkedik abba a már korábban tárgyalt közelítő interakciós mozgásba, amelyet az asztali szerepjátékok mind fokozottabb mediatizációja és az izometrikus számítógépes szerepjátékok egyrészt inherens, az asztali szerepjátékokhoz kötődő elemeinek hangsúlya jellemez. A *Divinity: Original Sin II* tehát ezzel a játékmóddal képessé vált arra, hogy a videojáték grafikai megjelenítésével és az ott fellelhető textúracsomagok felhasználásával, valamint a játék motorja által körülhatárolt szabályrendszer figyelembevételével egy olyan keretrendszert biztosítson online szerepjátszáshoz, amely egyszerre ötvözi a mediatizált asztali szerepjátékok és a többjátékos izometrikus szerepjátékok jegyeit.

E kalandmester mód bemutatására a Larian Studios Matthew Mercert kérte fel egy, a Twitch-en közvetített kaland formájában.⁴³ Mercer, ekkor már a *Critical Role* nagy sikerű kalandmestereként és az asztali szerepjátszás egyik ismert médiaszemélyiségeként egy csapat, a *Critical Role*-tól független szinkronszínész vezet végig egy négyórás, általa írt kampányon. Mercer kalandmesterként való felkérése a játékmód bemutatására, a korábbi együttműködésekhez hasonlóan, egyrészt szintén az úgynevezett Mercer-effektus marketingpotenciáljára épít, másrészt ugyanakkor szintén szimbolikus gesztusértékkel bír. A *Divinity: Original Sin II* kalandmester módja ugyanis épp a két médium metszéspontjában helyezkedik el, Mercer kalandmesterré választása a játékmód promóciója szempontjából egyfajta jelzésértékkel bír, amely egyszerre hordoz egyfajta hommage-jelleget a klasszikus izometrikus szerepjátékok asztali szerepjátékos gyökerei felé, másrészt viszont mivel éppen a Mercer neve fémjelezte *Critical Role* mint produkció, a szerepjátékos reneszánsz egyik emblemikus képviselője, így az ő szerepeltetése és már a játékmód megléte is jelzi, hogy a Larian Studios aktív résztvevője és cselekvő ágense az asztali és a digitális, számítógépes szerepjátékok konvergens mozgásirányainak.

E Twitch-közvetítés gesztusértéke mellett érdemes ugyanakkor feltenni a kérdést, hogy a *Divinity: Original Sin II* kalandmester módja, mely nem első a maga nemében,⁴⁴ ám kitüntetett helyet foglal el a szerepjátékok reneszánszájának időszakában, hogyan viszonyul az asztali szerepjátékok kalandmesteri szerepéhez, amelynek elméleti szakirodalmában erősen problematizálódó funkció-ról van szó, és hogyan viszonyul ez a tanulmány bevezetőjében ismertetett akadémiai diskurzushoz, miszerint a kalandmester és a szerepfelvétel hiánya egyfajta fogalmi problémagóca a videojátékos szerepjátékok ontológiai meghatározásának. Ahogy Jon Peterson is rávilágít, a kalandmester auktor és autoritás, és ez az egymással szoros viszonyban álló kettősség adja problematikuságát magvát. A korai *D&D*-variánsok, mint az első kiadás vagy az *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*,

szabályrendszerükben még igen kiforratlannak számítottak, jól jelzi ezt az is, hogy a kezdeti évtizedekben még nem mint egy egységes játékként működtek, hanem sok kalandmester úgy tekintett rájuk, mint egyfajta játékalkalmak (azaz konkrét játékszemélyeket magába foglaló kampányívek) megtervezéséhez szükséges kellékekre (design-a-game kit).⁴⁵ Éppen emiatt egy-egy játékalkalom megvalósítása nagyban függött a játékmester felkészültségétől, képességeitől arra vonatkozólag, hogy képes volt-e megfelelően ismertetni a szabályokat, konzisztensen alakította-e ki a döntéshelyzeteket, és hogy nem vált-e játékrontóvá azzal, hogy visszaélt a kezében összpontosuló szerzői autoritással. A *D&D* negyedik kiadása viszont éppen hogy megnyirbálta ezt a korábbi burjánzó hatalmi pozíciót azzal, hogy a kiterjedtebb és behatárolóbb szabályrendszer kevesebb jogkört hagyott számára.

A Mercer kalandmesterkedésével megvalósuló játékmód-bemutató Twitch-közvetítése, azzal, hogy Mercert, az ekkor már közismert *Critical Role*-kalandmestert helyezi ebbe a pozícióba, egyfelől már csak imidzse által is élesen elhatárolja a játékosoktól, ugyanakkor le is építi azt az asztali szerepjátékos gondolati trópuszt, miszerint a kalandmester kizárólag egy, a játékosoktól elkülönülő, jól lehatárolható pozícióban jelenhet meg. Erre láthatunk példát már a bemutató elején is, amikor Mercer épp a karaktergenerálás után, amikor a játékosok azon morfondíroznak, hogy mivel is szereljék fel karaktereiket, a kereskedő szerepébe helyezkedik, ezt pedig hangnembeli és stílári váltásokkal érzékelteti. Fontos azonban kiemelni, hogy míg a játékosok elkészített avatárjai grafikai valójukban jelen vannak, és mozgásukkal, a kattintás kiváltotta interakcióval jelzik, éppen melyik kalmárhoz mennek oda (fegyver, páncél vagy egyéb kellékes), addig a Mercer által alakított kereskedők, akik egy egyjátékos videojátékos szerepjátékban az NPC-k (non-playable character – nem-játékos karakter) szerepét töltik be, itt jelen vannak ugyan a karaktert megformáló textúrák képében, de csupán a kalandmester nyelvi megnyilatkozásai útján kerülnek interakcióba a játékosokkal, az árumustra és a tranzakció egy interfész segítségével valósul meg. Ezek a mozgásukban passzív karakterek viszont aktív eljátszást és szerepfelvételt igényelnek, ez a szerepfelvétel pedig struktúrájában nagyban hasonlít ahhoz, ami a játékosok és létrehozott avatárjuk között történik. E két szerepfelvételi aktus között a hasonlóság és a párhuzam ott is megnyilvánul, hogy a játékosok és a kalandmester is egy, a játékmotor által biztosított (és egyben determinált mennyiségű és milyenségű) textúrapakkból válogatva állítják össze karaktereik vizuális megvalósulását, a különbség ott érhető tetten, hogy ezt a kalandmester a játékidő előtt, a kampány tervezési fázisában teszi, a játékosok pedig egy karaktergenerálási rituálé keretein belül már a játékalkalom közegében való-sítják meg.

5. KONKLÚZIÓ

Az asztali és a számítógépes szerepjátékok 2010-es évekbeli reneszánsza után a két médium fokozódó interakciója a szerepjátékok konvergenciája felé mutat. A tanulmányban történetileg is áttekintettem három olyan esetet, amikor a két médiaszöveg-típus valamilyen formában elegyedett egymással: a 2000-es évek Infinity Engine-játékai mentén, a *Dungeons and Dragons* negyedik kiadása és annak az MMORPG-khez való kötődése, valamint az asztali szerepjátékok mind nagyobb mértékű mediatizációja kapcsán. Emellett pedig a *Critical Role* és olyan klasszikus izometrikus szerepjátékos iparági aktorok, mint az Obsidian Entertainment és a Larian Studios kollaborációit vizsgáltam e konvergencia felé mutató mozgások kontextusában a Matthew Mercer által közvetített Twitch- és YouTube-tartalmak, valamint ezek bejelentésére szolgáló közösségi média (főként Twitter) bejegyzések vizsgálatával. Az asztali szerepjátékok egyre fokozódó mediatizációja, online térbe kerülése, illetve analóg elemeinek szoftveres szupplementációja vagy egyenesen helyettesítése, valamint az esetleges AI-támogatás eszközök egyre hangsúlyosabb bevonása; az izometrikus szerepjátékok olyan inherens dizájnelemeinek előtérbe kerülése, amelyek az asztali szerepjátékok remediatizációja felé mutatnak (mint például a textualitás hangsúlya vagy a körökre osztott harcrendszer preferálása), a szerepjátékok konvergenciáját helyezik kilátásba. Ezt támogatja továbbá az olyan videojátékok megjelenése, mint például a *Solasta: Crown of the Magister*, amely egyértelműen igyekszik remediatizálni az asztali szerepjátszás élményét a videojáték médiumába, vagy akár a már említett *Baldur's Gate III* és a *Zoria: Age of Shattering*.

JEGYZETEK

¹ DUFFER, Matt – DUFFER, Ross (producerek), *Stranger Things*, 1–4 évad, Netflix, 2016–2022.

² A *Dungeons and Dragons* egy több kiadást megélt, a mai napig a legnépszerűbb asztali szerepjátékos keretrendszer. A Gary Gygax és Dave Arneson dizájnerek alkotta játékot 1997-ben veszítette el az eredeti jogtulajdonos TSR, és vásárolta meg a *Magic: The Gathering* márkát tulajdonló Wizards of the Coast, amely jelenleg is birtokolja. A játék jelenleg az ötödik kiadásánál tart.

³ SCRIVEN, Paul, *From Tabletop to Screen: Playing Dungeons and Dragons during COVID-19*, *Societies* 2021/4, 2.

⁴ Lásd a *Critical Role* vonatkozásában bővebben a Kortárs folyóirat jelen lapszámában Molnár Kincső-Bernadett tanulmányát.

⁵ Ehhez lásd: KREK, Norbert, *Egy letűnt műfaj? A fantasy izometrikus szerepjátékok eltűnésének lehetséges okai a 2000-es évek elején*, *Információs Társadalom* 2020/3; illetve egy még megjelenés előtt álló tanulmányt: KREK, Norbert, „A Genre in the Making: The Role of Nostalgia in the Genre Awareness of Isometric Role-Playing Games” = VOORHEES, Gerald – CALL, Josh (szerk.), *New Formations in Game Genre*, *Approaches to Game Studies*, Bloomsbury Academic.

⁶ ŠVELCH, Jan, *Mediatization of Tabletop Role-Playing: The Intertwined Cases of Critical Role and D&D Beyond*, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 2022/6, 1662–1678.

⁷ A számítógépes szerepjátékok történetéhez lásd az alábbi két, némileg holisztikus igényű kötetet: BARTON, Matt – STACKS, Shane, *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, második kiadás, CRC Press, New York, 2019; PEPE, Felipe (szerk.), *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games*, bővített kiadás, 2022.

⁸ Mateusz Felczak a DiGRA2023 konferencián tartott előadásának absztraktja a cikk írásának pillanatában még nem érhető el a digra.org/library felületén. FELCZAK, Mateusz, *Charting the Forgotten Realms of Digital Vernacularity: 25 Years of D&D Infinity Engine Modifications*, DiGRA 2023 konferencia, 2023. június 23.

⁹ Hagyományosan a számítógépes szerepjátékok első virágkoraként a nyolcvanas-kilencvenes évek fordulóját tartja számon a műfaj történetével foglalkozó akadémiái közeg. Ekkoriban, a nyolcvanas évek végén a *D&D* dizájnere, Gary Gygax által alapított TSR (Tactical Studies Rules) eladta a licensz-jogokat az addig főképp hadijátékokat (wargames) készítő SSI (Strategic Simulations, Inc.) stúdiónak és kiadónak. Az SSI pedig két kritikailag is sikeres és a digitális szerepjátszás történetében is mérföldkőnek számító videójátékot készített az *AD&D*-licenz alapján, mégpedig előbb 1988-ban a *Pool of Radiance*-t, majd 1991-ben az *Eye of the Beholder*-t, majd több másik, jóval kevésbé sikeres címet is fejlesztettek (például *Curse of the Azure Bonds*, *Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon*). Ehhez viszonyítva képződik meg egy műfaji reneszánsz diskurzusa az Infinity Engine-játékok kapcsán.

¹⁰ GRATH – STÖCKI, *Interplay Entertainment*, Checkpoint podcast 9. évad 5. adás, 2023. május 30. (letöltés helye: <https://open.spotify.com/episode/0feBcOWETShTWT7BPEhS5R?si=41edd84c91604f8e>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

¹¹ A játékmotor egy olyan szoftveres keretrendszer, amely a játékfejlesztéshez szükséges eszközök egy részét biztosítja, például előre megalkotott textúrák vagy fizikai viszonyok formájában. A témában bővebb olvasnivalóért lásd: GREGORY, Jason, *Game Engine Architecture*, harmadik kiadás, Taylor and Francis – CRC Press, Boca Raton, 2018.

¹² A *Baldur's Gate* sorozat eredetileg trilógiaként készült volna el, azonban a *Baldur's Gate III: The Black Hound* munkacímen futó projektet a pénzügyi nehézségekkel küszködő Interplay Entertainment leállította, a fejlesztő Black Isle Studiost pedig feloszlatta. Később e stúdió fejlesztőiből alakult meg az Obsidian Entertainment.

¹³ Érdemes megjegyezni, hogy az *Icwind Dale II* már nem az *AD&D* második kiadásának, hanem a *D&D* harmadik kiadásának szabályrendszerét vette alapul.

¹⁴ OPACKI, Ireneusz, „Royal Genres” = DUFF, David (szerk.), *Modern Genre Theory*, Routledge, London–New York, 2014, 118–126.

¹⁵ Felczak, i. m.

¹⁶ WHITE, William J. – ARJORANTA, Jonne – HITCHENS, Michael – PETERSON, Jon – TORNER, Eva – WALTON, Jonathan, „Tabletop Role-Playing Games” = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (szerk.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Routledge, London–New York, 2018, 63–86.

¹⁷ A *World of Warcraft* játékoszámainak alakulásához lásd: <https://www.esports.net/news/wow/world-of-warcraft-player-count/>, letöltés dátuma: 2023. július 9.

¹⁸ Az előzőeket és a továbbiakat olvasva talán az a benyomás képződik meg az olvasóban, hogy a játékosok diskurzusaiban és – esetlegesen – kollektív emlékezetében a *D&D* negyedik kiadása egyfajta megváltóként volt és van jelen. A játékosközösség valójában a laudáció és a teljes elutasítás mentén vált megosztottá e kiadás kapcsán. E negyedik kiadást visszautasító fejlesztők egy része hozta létre a *Pathfinder* szerepjátékos rendszerét, valamint indította útjára a *D&D* korábbi kiadásait alapul vevő Old School Renaissance (OSR) mozgalmát. Ehhez lásd: WHITE–ARJORANTA–HITCHENS–PETERSON–TORNER–WALTON i. m., 80.; illetve: GILLESPIE, Greg – CROUSE, Darren, *There and Back Again: Nostalgia, Art, and Ideology in Old-School Dungeons and Dragons*, *Games and Culture*, 2012/6, 441–460.

¹⁹ HARTLAGE, David, *The Threat That Nearly Killed Dungeons & Dragons—Twice*, DMDavid (blog), 2018. május 29. (letöltés helye: <https://dmdavid.com/tag/the-threat-that-nearly-killed-dungeons-dragons-twice/>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

- ²⁰ HARTLAGE, David, *Why Fourth Edition Seemed Like the Savior Dungeons & Dragons Needed*, DMDavid (blog), 2018. június 5. (letöltés helye: <https://dmdavid.com/tag/why-fourth-edition-seemed-like-the-savior-dungeons-dragons-needed/>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).
- ²¹ Uo.
- ²² Ezt jelzi az is, hogy a *D&D Forgotten Realms* világában játszódva készült egy, a negyedik kiadás szabályrendszerére épülő MMORPG, amely a *Neverwinter* címet viseli.
- ²³ WHITE et al, *i. m.*, 80.
- ²⁴ Saját fordításomban közlöm az egész szöveget, melynek eredeti szöveghelye: BARTON, Matt – STACKS, Shane, *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, második kiadás, CRC Press, New York, 2019, xxiii–xxiv.
- ²⁵ ŠVELCH, *i. m.*
- ²⁶ THORÉN, Claes, *Pen, Paper, Dice...screen? Digital Resistance in the Swedish Tabletop Role-Playing Game Community*, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 2021/3, 727–745.
- ²⁷ Cat Bussel az asztali és számítógépes szerepjátás konvergenciáját éppen az AI-támogatta eszközök ígéretében látja. Bussel, Cat, *From Paper to Data: The Digitisation of Tabletop RPGs*, Superjump Magazine (blog), 2022. április 15. (letöltés helye: <https://www.superjumpmagazine.com/the-digitisation-of-tabletop-rpgs/>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).
- ²⁸ PETERSON, Jon, *The Elusive Shift. How Role-Playing Games Forged Their Identity*, The MIT Press, Massachusetts, 2020, 23–37.
- ²⁹ KREK, Norbert, „A Genre in the Making: The Role of Nostalgia in the Genre Awareness of Isometric Role-Playing Games” = VOORHEES, Gerald – CALL, Josh (szerk.), *New Formations in Game Genre*, *Approaches to Game Studies*, Bloomsbury Academic.
- ³⁰ A *D&D*-ben fellelhető inherens erőszak kapcsán lásd: ALBOM, Sarah, *The Killing Roll: The Prevalence of Violence in Dungeons & Dragons*, *International Journal of Role-Playing*, 2021/1, 6–24.
- ³¹ PRYNSKI, Chris et al., *The Legend of Vox Machina*, Amazon Prime Video, 1–2. évad, 2022–2023.
- ³² MERCER, Matthew, Twitter-bejegyzés, 2015. március 26. (letöltés helye: <https://twitter.com/matthewmercer/status/581136312964489216>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).
- ³³ MERCER, Matthew, Twitter-bejegyzés, 2015. március 26. (letöltés helye: <https://twitter.com/matthewmercer/status/636647572015222784?lang=hu>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).
- ³⁴ Fontos kiemelni, hogy a Sinister hangszíni protagonista és a zsoldos esetében a szinkronmunka nem teljes voiceover-t jelent. A klasszikus izometrikus szerepjátékok hagyományaihoz híven a *Pillars of Eternity* főhőse is néma, és csupán a harc vagy tereptárgyakkal való interakció hatására szólal meg egy-egy sor erejéig.
- ³⁵ Chris Avellone csupán a *Pillars of Eternity* sorozat első részének munkálataiban vett részt, ezután távozott az Obsidian Entertainmenttől.
- ³⁶ Project Eternity, Kickstarter, 2012–2015 (letöltés helye: <https://www.kickstarter.com/projects/obsidian/project-eternity>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).
- ³⁷ Ez a tény pedig, hogy a DLC ingyen megszerezhető, hangsúlyozza azt is, hogy iparági szinten nem egy profitorientált kiadásról van szó, amely természetesen magába foglalja a *Critical Role*-l való együttműködés felé tett gesztust is.
- ³⁸ Critical Role, *Matt Mercer builds Vox Machina in Deadfire*, YouTube, 2018 (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=6xVaOfQc4io>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).
- ³⁹ Obsidian Entertainment, Twitter-bejegyzés, 2018. július 26. (letöltés helye: <https://twitter.com/Obsidian/status/1022538183404183552>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).
- ⁴⁰ Ugyanakkor a 2010-es években a Beamdog fejlesztőcsapat egy szisztematikus felújítási projektbe kezdett, és Enhanced Edition formában kiadta új grafikával a *Baldur's Gate* első két részét, valamint kiegészítőiket, emellett pedig egy teljesen új narratív átkötő részt is létrehozott *Siege of Dragonspear* címmel.
- ⁴¹ PERKINS, Christopher, *Baldur's Gate: Descent of Avernus*, Dungeons & Dragons 5. kiadás, 2019.
- ⁴² Larian Studios, TikTok, 2022. december 14. (letöltés helye: <https://www.tiktok.com/@larianstudios/video/7177076877205589291?lang=hu-HU>, 2023. július 9.).
- ⁴³ Larian Studios, *Divinity: Original Sin 2 Game Master Mode hosted by Matt Mercer*, YouTube, 2018 (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=SNxDMZhiGtU>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).
- ⁴⁴ Kalandmester móddal ugyanis (a teljesség igénye nélkül) már a *Neverwinter Nights* is rendelkezett, majd néhány évvel később, a 2015-ben a szintén *D&D*-licenz alapján készülő *Sword Coast Legends* című játék is tartalmazott ilyen játékmódot.
- ⁴⁵ PETERSON, *i. m.*



NAGY ORSOLYA (1996) Debrecen

NAGY ORSOLYA

A cosplay és az asztali szerepjáték transzmediális kapcsolata a *The Wayward Wanderers* kalandsorozatban

Jelen írás a cosplay és az asztali szerepjáték transzmediális kapcsolatát mutatja be egy konkrét esettanulmány – a Somewhere Bound online asztali szerepjátékos csapat *The Wayward Wanderers* című kalandsorozatának elemzése – segítségével. A kutatás célja egyrészt a média- és kultúraterületen is kutatott asztali szerepjáték jelensége felől rámutatni a közösségi médiában zajló cosplayes történetalkotás létjogosultságára, valamint annak transzmediális vetületeire. Másrészt az asztali szerepjáték által kínált változatos kapcsolódási pontok körbejárását is kitűzi maga elé. Mindehhez először is szükséges tisztázni az asztali szerepjáték fogalmát, majd az elemzés tárgyául választott, cosplayerek által alapított szerepjátékos-csapat bemutatására is sor kerül. Az elemzés során központi kérdés, hogyan egészül ki – vagy módosul – a *The Wayward Wanderers* kalandsorozat narratívája a játékosok különböző közösségimédia-felületein – konkrétan a TikTok profiljaikon – közzétett karakterábrázolásai, cosplayes történetalkotási stratégiáik révén. A kutatói kérdés körbejárását tartalom- és profilelemző módszerekkel kiviteleztem: részletesen megvizsgáltam, hogy a játékosok/cosplayerek egyéni szinten, számszerűen mennyi cosplayes tartalmat hoztak létre a szerepjátékos kampányban eljátszott karaktereikkel, milyen időszakban került sor a tartalmak publikálására, milyen különböző módszerekkel jöttek létre a tartalmak (egyéni vagy csoportos videók; fanartok; szöveges posztok stb.), és milyen viszonyban állnak azok a kanonizált szerepjátékos narratívával.¹

1. AZ ASZTALI SZEREJPJÁTÉK FOGALMA ÉS A SOMEWHERE BOUND CSAPATA

A szerepjáték (angolul: *role-playing game*, röviden RPG) egy meglehetősen terhelte, komplex fogalom, amely rengeteg asszociációs lehetőséget rejt magában. A definíciója folyamatosan alakult és formálódott az akadémiai körökben az elmúlt évtizedekben: többek közt olyan híres kutatók is foglalkoztak a jelenséggel, mint Gary Alan Fine szociológus² és Jesper Juul ludológus.³ Ahogy arra José P. Zagal és Sebastian Deterding is rámutat, „a szerepjáték többféle médiumra reflektál: léteznek asztali szerepjátékok (angolul: *tabletop role-playing game*, röviden TRPG), számítógépes szerepjátékok (angolul: *computer role playing game*, röviden CRPG), nagyon sok szereplős online szerepjátékok (angolul: *massively multiplayer online role-playing game*, röviden MMORPG), élő szereplős szerepjátékok (angolul: *live action role-playing game*, röviden LARP) és még sok más formája a szerepjátékszásnak”.⁴ Noha a szerzőpáros a szerepjáték különféle változatait az őket közvetítő médiumok felől ragadja meg, amennyiben a szerepjátékot zsánerként határozzuk meg, a felsorolt gyakorlatok akár alműfajként is kategorizálhatók. Bár rengeteg fajtája és médiuma létezik a szerepjátékszásnak, a jelenség ugyanarra az egyszerű alapelvre épül: „a szerepjáték lehetővé teszi, hogy a játékos egy fiktív karakter szerepét húzza magára, és bizonyos fokú szabadsággal operáljon egy képzeletbeli környezetben”.⁵ Mivel a szerepjátékszás magától értetődően szinte minden esetben generál valamiféle történetet, így narratív megközelítésből úgy is fogalmazhatunk, hogy a játékos nem passzív befogadója a történetnek, hanem aktív szerepet játszik annak alakításában egy konkrét szereplő irányításával és eljátszásával.⁶

Asztali szerepjátéknak (angolul: *tabletop role-playing game*, röviden TRPG) nevezzük azt a szerepjátékos műfajt/médiumot, amikor is – nevéből adódóan – a játékosok egy asztalt körül ülve bonyolódnak szerepjátékba – hasonlóképp, mint a társasjátékok vagy táblajátékok esetében. William J. White és társai a TRPG-ket tekintik minden RPG-forma közös ősének.⁷ A játékosok létrehozhatnak

egy-egy karaktert, akiket egyénileg irányítanak a játék során egy adott fiktív világban,⁸ amelynek alapjait és szabályait vagy egy, az adott játék gyártója által létrehozott minta biztosítja, vagy pedig maga a játékmester (angolul: *game master*, röviden GM) tervezi meg. Az asztali szerepjátékra papír alapú szerepjátékként is szokás hivatkozni, mivel a játékosok a karakterek szempontjából kulcsfontosságú információkat (például életerő, különleges képességek, felszerelés stb.) egy karakterlapon vezetik. Mivel a karakterek képességei általában számszerűsített értékkel bírnak (például sebzés, védekezés, mágia szintje stb.), és mivel a kalandot közvetlenül befolyásoló, különböző cselekvések elindítása és kivitelezése dobókockavetéssel történik, a játék során olykor komoly számításokra, összevetésekre van szükség, amikhez elengedhetetlen a karakterlap használata.

Az újmédia korában természetesen az asztali szerepjáték is átalakult: sok esetben az online tér avanszá a TRPG etimológiája alapját képező „asztallá”, a közvetítő médiummá. Érdemes felvetni annak a lehetőségét is, hogy átalakulás helyett valójában már egy új szerepjátékos forma vagy alműfaj születéséről beszélhetünk, tekintve, hogy a főntebb is idézett José P. Zagal és Sebastian Deterding a prototipikus asztali szerepjátékozás jellemzői közt az első helyen említik a résztvevők azonos tér- és időbeli jelenlétét.⁹ Napjainkra számos olyan internetes platform (honlap, applikáció)¹⁰ jött létre, amelyek funkcióikat tekintve az asztali szerepjáték eszközeinek virtuális kiterjesztéséért, fejlesztéséért és bővítéséért felelnek: ezek az online platformok az azonnali kép- és hangközvetítés mellett rendelkezhetnek kockavető és térképkészítő programokkal, virtuális szabálykönyvvel és karakterlapokkal, háttérzene- és hangeffektus-kínálattal, tehát a jelenléti szerepjáték komplex rendszerét adaptálják az online térbe – ezáltal olyan játékosoknak is lehetőséget biztosítva a közös játékra, akik különböző fizikai térben tartózkodnak. A virtuális tér olykor a rögzítés és/vagy az azonnali megosztás funkcióját is ellátja, így az adott játékalkalom akár bárki számára elérhetővé válhat élő adás (angolul: *livestream*, röviden *live* vagy *stream*) formájában, avagy visszanézhetővé rögzített felvétellé. Fontos említést tenni azonban a felhasználói autonómiáról is. Sok esetben előfordul ugyanis, hogy az említett felületek épp a komplexitásuk miatt válnak idegenné vagy bonyolulttá egy-egy online szerepjátékos-csapat számára, így a játékosok inkább olyan virtuális teret választanak a játék helyszínéül, amely csak az azonnali kép- és hangközvetítést teszi lehetővé – tehát funkcióit tekintve nem a szerepjáték kiterjesztése céljából jött létre –, minden másról a játékosok gondoskodnak: a szabálykönyv, a karakterlapok és a dobókockák egyénileg, hagyományos fizikai hordozók szintjén kerülnek használatra.

A tanulmányban tárgyalt szerepjátékos-csoport, a Somewhere Bound tagjai is hasonló technikát alkalmaznak a játékalkalmak során: a társaság az online térben játszik, szerepjáték-specifikus platformok helyett pedig a Twitch¹¹ *live streaming* felületet használják az adott játékalkalmak élő adásban való közvetítésére, míg az élő adás rögzített felvételét a YouTube-csatornájukon¹² osztják meg a nézőikkel. Mivel a Twitch felületén csupán korlátozottan, bizonyos ideig¹³ érhető el az élő adások videoanyaga, ezért az elemzés a YouTube-ra feltöltött tartalmakat veszi alapul. A felvételek közötti egyetlen különbség az élő adásra érkezett kommentek megjelenítése: míg a Twitchen visszanézett streamek a chatfülön megjelenő nézői hozzászólásokat is visszajátsszák, addig a YouTube-felvételen nem érhető el ezek a közönségreakciók.

A Somewhere Bound egy tizenegy főből álló nemzetközi asztali szerepjátékos társaság, akik 2020 novemberében kezdték meg a játékaik hivatalos közvetítését a Twitch-csatornájukon, majd később – a live-ok időpontjához képest néhány napos csúszással – az élő adások anyaga a YouTube-ra is felkerült. A csapat a *Dungeons & Dragons*¹⁴ (röviden *D&D*) (TSR, 1974; WotC, 1997) játékmekanikája és szabályai szerint játszik, a játékmester által megálmodott fiktív világban.¹⁵ Jelen értekezés a társaság legelső kampányának,¹⁶ a *The Wayward Wanderers* (röviden: *TWW*) címet viselő kalandorozatnak az első epizódját, az *A Sea Of Trouble*-t,¹⁷ valamint az epizódhoz és a kampány prologusához kapcsolódó cosplays tartalmakat elemzi.

Az asztali szerepjátékok esetében kampány alatt egy olyan kalandorozatot értünk, amely egy fiktív világban játszódik, állandó vagy visszatérő karakterekkel. A karakterek lehetnek aktív, a játékosok által létrehozott és irányított karakterek (angolul *player character*, röviden PC), vagy pedig a játékmester által eljátszott, a kaland szempontjából hosszú távon kevésbé jelentős nem-játékos karakterek (angolul *non-player character*, röviden NPC). A kampányok cselekménye több játékalkalmon keresztül bontakozik ki, tehát a végigjátszás jelentős mértékű időt vesz igénybe.

A TWW-kampány 2020 novemberében debütált, jelenleg huszonnégy epizódot számol. Noha a kaland még nem befejezett, a csapat 2022 júniusa óta nem közvetített, így fogalmazhatunk úgy, hogy a kampány jelenleg hiátuson van. A legaktívabb időszaknak a 2020/21-es év tekinthető: a huszonnégy epizódból tizenkilenc ebben az intervallumban játszódtott, és átlagosan minden hónapban legalább egy játékkalomra sor került – ez utóbbi a szerepjátékos-csapat közösségimédia-felületein közzétett ütemterveiből is kirajzolódik.¹⁸ A TWW-kampány hat résztvevőt számlál a játékmesterrel együtt. Mivel az epizódok során a játékosok kameraképe alatt egyaránt fel van tüntetve a játékos beceneve, a közösségi médiában tartalomgyártóként használt felhasználóneve, a kampányban irányított karakter neve és osztálybesorolása (*class*), így a fejezetben is ezen változók alapján azonosítom a kampány tagjait:

- Hulda (@ahobbitstale), játékmester
- Kai (@vampirethembo), Valakas, bárd
- Blue (@leftmybabyblue), Coraline, bárd
- Stevie (@stevie.bones), Cadaver, zsvány¹⁹
- Rhi (@rhilentless), Gwendolyne, paladin
- Vain (@vain.virgo), Saint, vérvadász

Az elemzés szempontjából rendkívül fontos megjegyezni, hogy a kampány első, hivatalosan közvetített epizódját megelőzte néhány privát játékkalom, amelyek során a társaság asztali szerepjátékkal újonnan ismerkedő tagjai elsajátították a *D&D* játékszabályait, kidolgozták a karaktereiket, beszerezték a szükséges felszerelést (dobókockák, a későbbi közvetítést elősegítő technikai megoldások stb.), valamint – cosplayes tartalomgyártók lévén – a megalkotott karakterek cosplayes megvalósításához szükséges kiegészítőket is. Így tehát az első játékkalimak során kiépített világ és narratíva rejtve maradt a nézőközönség előtt, éppen ezért az első epizód közvetítése során szükség volt egy olyan megoldásra, amely összegyűjti a hiányzó információkat, hogy a játékosokon túl a közönség is értelmezni tudja az adott játékkalom cselekményét, a kiépült világ szabályait, valamint a karakterek egymáshoz való viszonyát. Ez a megoldás egy írott szöveg alapú prologusban született meg, amely az első epizód elején összefoglalja a csapat korábbi kalandjait.

Mivel a kampányban részt vevő játékosok – és a játékmester is – elsősorban cosplayes tartalomgyártók, nem pedig professzionális szerepjátékosok, magától értetődő volt, hogy az egyéni, cosplay fókuszú social media felületeiken (TikTok, Instagram) is feltűnnek majd a karakterek. Ám mivel a debütáló epizódot megelőzte a privát karakter- és világtervezés, valamint a jelmezkészítés is, így mire 2020 novemberében nyilvánosság elé került a *The Wayward Wanderers* első – de valószínűleg sokadik – epizódja, addigra a karakterek cosplayes bemutatása már megtörtént az említett tartalmegosztó felületeken. Éppen ezért a későbbi elemzés fókuszában épp azok a cosplayes tartalmak állnak, amelyek a játékosok egyéni social media felületein jelentek meg, és funkciójukat tekintve a privát játékok okozta narratív űrt segítenek betölteni valamilyen módon – vagy épp a kanonizált szerepjátékos narratívát egészítik ki valamiféle többletinformációval.

2. THE WAYWARD WANDERERS: A SEA OF TROUBLE

A TWW-kampány nyitó epizódját 2020. november 7-én közvetítették élő adásban az akkor újonnan megalakult Somewhere Bound csapat Twitch felületén. YouTube-ra több mint egy héttel később, november 16-án került fel a felvétel. A játékkalom a korábban említett, írott szövegalapú prologussal indít, amely összefoglalja a privát játékkalimak eredményeit és tapasztalatait, belépési küszöböt biztosítva az immár publikus szerepjáték nézőközönségének. A prologus szerint a csapat – tehát a játékosok karakterei – útra kelt, hogy felkutassa Cilenius Királyság hercegnőjét, Lilianát, akit vélhetően a király mágiatilalma ellen fellázadt önkényes igazságtevő, a „Lidérc” (*Wraith*) tart fogásában. Noha a csapatnak sikerül kézre keríteni a hercegnőt, hamar kiderül, hogy elrablásról szó sincs: Liliana önkaratából szökött meg a lázadóval – akinek az igazi neve Nathaniel –, aki valójában a kedvese, és mindvégig azt tervezték, hogy együtt elhagyják a birodalmat egy új élet reményében a zsarnok király hatáskörén kívül, ugyanis Liliana titkon maga is mágiahasználó. A csapat végül

a szerelmespár oldalára áll, és együtt kiötölnek egy tervet az uralkodó likvidálására, amit sikerül is véghezvinniük. Ezt követően a társaság elmenekül a királyságból, a szerelmespár és a kalandorok pedig külön folytatják az útjukat. Az expozíció szerint a játékosok karakterei már egy új településen, Innwoodsban tartózkodnak, épp egy tehetségkutató műsort élvezve, amikor váratlanul felkeresi őket egy régi ismerős.

A prológos befejeztével megkezdődik a közvetítés, viszont mivel egy frissen megalakult szerepjátékos-csapat első hivatalos kampányáról van szó, a felvétel elején még a játék dimenzióján kívül (angolul *out-of-game*, röviden OOG) mutatkoznak be a csapattagok, felkonferálva a karaktereiket, néhány alapvető információt megosztva róluk. Szintén még a játék tényleges megkezdése előtt a cosplay viselete is tematizálódik, a játékosok ugyanis a közvetített játékalkalom ideje alatt nem csupán a képzelet szintjén, verbálisan alakulnak át az általuk megalkotott karakterekké, hanem szemmel látható módon is: a játékosok a játék idejére beöltöznek a karakterüknek, cosplayben kivitelezve a szerepjátszást. (A játékmester ugyan nem része a diegézisnek, viszont a középkori/fantasy stílusú viseletével ő is reflektál a játék világára, kultúrájára, öltözködési szokásaira.)

A bemutatkozást követően a játékmester felszólítja Stevie-t, hogy mutassa be Cadaver továbbfejlesztett jelmezét. A játékos eleget is tesz a kérésnek, és a kamerától elhárítva tárja fel a részletgazdag viseletet, amit áltetoválás és díszfegyverek is kiegészítenek. Kai még a játék megkezdése előtt hangsúlyozza, hogy a karaktere, Valakas vörös bőrszínnel és ezüst hajjal rendelkezik, ám a játékosnak nem volt lehetősége a stream megkezdése előtt testfestéshez folyamodni, a paróka és a szarvak pedig nem tették volna lehetővé a fejhallgató használatát, tehát az ő esetében a játék rögzítésének körülményei a cosplayes megvalósítás kárára váltak. Csupán egy jóval későbbi alkalom, a tizenkettedik epizód során láthatja őt a néző teljes Valakas-viseletben.

Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy a Somewhere Bound tagjai számára a játékalkalmak alatt nem kötelező a cosplay viselete, a későbbi epizódok során többnyire *out-of-cosplay* módon történik a végigjátszás.²⁰ Mivel a kampány kezdetén sűrűn – hetente vagy kéthetente – került sor a játékalkalmakra, alighanem sok időt és energiát követelt volna meg a játékosoktól, hogy minden egyes közvetítésnél jelmezt húzzanak magukra. Viszont mivel a karakterek jelmezének elkészítése megelőzte az első hivatalos játékepizódot – az első privát játékok után a játékosok az egyéni social media felületeiken publikálták a karaktereiket reprezentáló cosplayeket –, ennél fogva pedig a játékosok követői már rendelkeztek információkkal mind a karakterekről, mind a kampánynak otthont adó világról, így az immerzió tekintetében kulcsfontosságú volt a debütáló epizód cosplayes megvalósítása – nem is igazán a játékosok, hanem inkább a néző beleélését elősegítendő.

Nem csupán a cosplay jelenléte, hanem a háttér kialakítása is kulcsfontosságú szempont: a játékosok – a játékmesterrel együtt – gondoskodtak róla, hogy a forgatási helyszínként funkcionáló privát terük ne ütközzön élesen a cosplayelt karakterre jellemző világ attribútumaival. Rhi és Vain egy függöny/takaró segítségével a szó szoros értelmében is elkendőzik a háttérrel, míg Stevie színes háttérvilágítással éri el, hogy szobájának hétköznapi berendezése elkülönüljön. A háttérvilágítás megoldásával Rhi is él, az ő esetében a barnás-zöldes színek füstszerűen fodoródnak a „paravánon”, egyfajta misztikus hatást kölcsönözve a karakternek.

A háttér elkendőzése/átalakítása fontos szempont, ugyanis a játékosok TikTok-profiljain²¹ is megfigyelhető tendencia – különösen a 2020/21-es Covid-időszakban –, hogy azon cosplayes tartalmak esetében, amelyeket privát térben (tehát nem egy cosplayes convention vagy publikus esemény keretei között) forgattak, hasonlóan fedik el a háttérrel pokrócok vagy függönyök segítségével, valamint alkalmaznak színes ledfényeket. Az utóbbi esetében az is megfigyelhető, hogy a színválasztás összefüggésben áll a cosplayelt karakterre jellemző színekkel, egyrészt egy külső, reprezentatív dimenzió szintjén (például a karakter hajszínét/bőrszínét/öltözetét meleg tónusok jellemzik, így a cosplayer is hasonló árnyalatú fényeket használ a háttérben), másrészt egy belső, tartalmi szinten (például a karakter kedvenc színének használata).

A forgatási körülmények, megoldások terepén maradván az is szembetűnő, ahogy a játékosok a kamerával és a kameraképük elhelyezkedésével játszanak a stream közben. Különösen jellemző ez azokra a játékosokra, akiknek a kameraképük egymással szomszédos, mint például Stevie és Vain vagy Kai és Blue esetében. Amikor – már a játék dimenzióján belül – a karakterek egymással beszélgetnek, a játékosok ügyelnek rá, hogy úgy pozícionálják magukat, mintha a két karakter egymással szemben helyezkedne el, felvennék egymással a szemkontaktust, esetleg egymáshoz érne

a kezük stb. Ez egyáltalán nem könnyű feladat, hiszen ebben a szituációban a játékos nem a kamerának és a képernyőnek szenteli a figyelmét, tehát a társa reakcióit is csak a perifériájával látja. Ez a gyakorlat is szorosan összekapcsolható a TikTokon történő cosplayes tartalomgyártással, ugyanis a duettvideók esetében hasonló forgatási stratégiákkal szembesül a néző. A duett lehetővé teszi, hogy egy adott felhasználó videójához új tartalmat csatoljunk – feltéve, hogy a felhasználó adatvédelmi beállításai engedélyezik a duetteket –, ilyenkor a két mozgókép egymás mellett jelenik meg, különösebb határvonal vagy elkülönítő keret nélkül. Ennél fogva az igazán tehetséges és elkötelezett cosplayerek a duettgyártás során figyelembe veszik az eredeti videó háttérét, fényviszonyait, a színhasználatot, a kameraszöveget, és saját felvételüket is hasonló beállításokkal és megoldásokkal rögzítik, hogy minél realisztikusabb legyen a cosplay szintjén megvalósított karakterek egy térben való elhelyezkedésének illúziója.²² A duettek lehetőséget biztosítanak akár egy kanonizált – az eredeti médiaszövegben, jelen esetben a szerepjátékos kampány epizódjaiban fellelhető – jelenet újrátjáráására, amihez akár az eredeti hanganyagot is használhatják a cosplayerek, de végtelen mennyiségű újragondolt, átírt, remixelt tartalmat is gyárthatnak közösen, így hozva létre egyfajta interaktív narrációt.

További fontos kapcsolódási pont a TikTokhoz a felületre jellemző, az adott időszakban népszerű hanganyagok, TikTok-trendek megidézése a szerepjáték során. Nyilván az efféle utalások *out-of-character* módon történnek, szigorúan játékos megnyilvánulásként azonosíthatók, elvégre a karakterek világában sem a videomegosztó applikáció, sem az ahhoz fűződő szlengek és egyéb jellegzetességek nem ismertek.

Tulajdonképpen a szerepjátékos stream és a TikTok kapcsolata nem másra vezethető vissza, mint a *mediakonvergencia* jelenségére. Andok Mónika *Digitális média és mindennapi élet* című könyvében részletesen foglalkozik a jelenséggel, a konvergencia több változatát is megkülönbözteti egymástól.²³ Jelen esetben talán a legtalálhatóbb modell az említett médiumok közti kapcsolat leírására a *cselekvési konvergencia* kategóriája, elvégre nem másról van szó, mint hogy a felhasználók az egyik médiumra jellemző használati módokat a másik médiumra alkalmazzák, és nem feltétlenül a médiumok törekednek direkt módon erre az átjárhatóságra. Andok szerint a cselekvési konvergencia ismérve, hogy a korábbi passzív befogadót feltételező fogyasztót felváltja az aktív, cselekvőképes, önkifejező aktor, aki a tartalom befogadása és értékelése mellett maga is tartalmak létrehozójává válhat.²⁴ Nyilván ez a definíció egy az egyben rezonál Henry Jenkins részvételikultúra-fogalmával is,²⁵ viszont jelen esetben nem is annyira a tartalmak létrehozására, inkább a tartalommegosztó felületek használati módjainak felülírására irányul a fókusz. Hiszen valójában nem történik más, mint hogy a felhasználók egy funkcióját tekintve egészen más célból létrejött tartalommegosztó platformot a saját igényeik szerint alakítanak át és használnak fel, ezzel, úgymond, „kisajátítva” a médiumot. Henry Jenkins ezt a felhasználói attitűdöt nevezi mediális appropriációnak.²⁶ A különböző médiumokra jellemző használati módok felcserélése és mixelése természetesen a közönség befogadóképességét is befolyásolja. Noha a TikTok-specifikus szlengek – és pózok – használata túlnyomó többségben nem *in-character* módon történik, tehát játékos kommunikációként azonosítjuk, ettől még ezen megnyilvánulások egytől egyig a kanonizált szerepjátékos történetekre, a játék narratívájára reflektálnak: maguk a játékosok is értelmezik, kiegészítik, esetleg lefordítják ezeket az információkat. Mivel a játékosok elsősorban a TikTokra gyártanak cosplayes tartalmakat, és egymással is ezen a tartalommegosztó felületen ismerkedtek meg, a szerepjátékos körön belül nem okoz feszültséget a médiumspecifikus nyelvezet keveredése. Ugyanígy azon nézők esetében, akik számára nem idegen a TikTok használata, esetleg követik a szerepjátékos csapat tagjainak TikTok-profiljait is – márpedig ezt jó eséllyel feltételezhetjük, hiszen hamarabb jelentek meg cosplayes tartalmak a karakterekről, mint hogy elindult volna a publikus játékközvetítés –, szintén nem okoz nehézséget a megértésben a használati és megnyilvánulási módok, stílusok keveredése, viszont az alkalmazás szabályszerűségeinek és használati jellemzőinek ismerete hiányában már problémát jelenthet az információ feldolgozása, a történet befogadása.

A továbbiakban a hangsúly pedig éppen a történet befogadására és értelmezésére helyeződik át. Miután megvizsgáltam, hogyan jelennek meg az élő adás során a TikTok médiumára jellemző utalások, a következőkben az elemzés tárgyává a játékosok által létrehozott, a *TWW*-kampányhoz kapcsolódó cosplayes TikTok-tartalmak avanszálnak. A kutatói kérdésem, hogy hogyan járulnak hozzá ezek a tartalmak a kampány narratívájának megértéséhez, befogadásához, illetve miképp fe-

leltethetők meg a transzmediális történetmondás eszközeiként. Ehhez viszont mindenekelőtt érdeemes tisztázni a transzmediális történetmondás fogalmát, elméleti keretét.

3. TRANSZMEDIÁLIS TÖRTÉNETMONDÁS

Henry Jenkins klasszikus meghatározása szerint: „Egy transzmediális történet számos médiaplatformon keresztül bontakozik ki [...], ahol ideális esetben minden médium egyedi módon járul hozzá a történet kiteljesedéséhez.”²⁷ Nem egy 20. és 21. századi franchise alkalmazza ezt a stratégiát a produkció során, egy komplex történetnek vagy egy kiterjedt fiktív világnak bizonyos részeit és részleteit, a velük kapcsolatos információkat különböző médiumok révén bocsátva a befogadó rendelkezésére. Az első esetben egy olyan hipernarratíváról van szó, amelyet nem is képes egyetlen médium lefedni, mint ahogy azt Marie-Laure Ryan irodalomtudós is megfogalmazza.²⁸ A második esetben pedig egy olyan kiterjedt világról vagy univerzumból beszélhetünk, amely végtelen számú potenciális történetnek ad otthont, amelyek szintén csak hozzájárulnak az újabb (rész)narratívák újratermeléséhez. Például egy adott történet mellékszereplői egy következő történet főszereplőivé avanszálhatnak, avagy egy fiktív földrajzi terület, amely az egyik történet esetében peremvidéknek számított, egy új történet középpontjába kerülhet. De az sem számít ritkaságnak, hogy a szerzők/producerek az idő dimenziójával játszanak el: *prequelek* és *sequelek* születnek, egy adott történet előzményét vagy folytatását elmesélve, vagy épp olyan „üres” időterek bővülnek ki új történetekkel, amelyek esetleg átugrásra kerültek egy korábbi alkotás során, így az új történet egy információs hiányra építhet. Jó példa lehet erre az *Alien* franchise, ahol az első két film közt húzódó ötven év történéseit – és a főhős lányának kalandjait – a könyv, a videójáték és a képregény médiumának segítségével mesélik el,²⁹ de példálózhatunk a *Mátrix*, a *Star Wars* vagy akár a *Gyűrűk Ura* franchise-okkal is. Ezt a fajta transzmediális világepítést Ryan *hóglyóhatásnak* nevezi: a népszerűség és a befogadói igény hatására az adott történet burjánzásnak indul, és a legkülönbébb médiumokban bővül ki – vagy épp az adott történetet újraelbeszélve adaptálódik.³⁰

Összefoglalva tehát: a nagyobb volumenű narratívához tartozó résznarratívák – vagy narratívumok – különböző csatornákon, hordozókon kerülnek elmondásra, az információ tehát szisztematikusan szétoszlik a médiumok között. Éppen ezért elmondható, hogy a transzmediális történetmondás egyik legfontosabb hatása, hogy fogyasztást generál. Mivel az adott fiktív világ információi egy rendezett hálózat formájában – vagy annak illúziójaként – épülnek ki különböző médiumokban, ezért egyetlen médiaszöveg befogadása sosem válaszolja meg a néző összes kérdését, sőt, általában még több kérdést vet fel, amelyeket csupán a további médiaszövegek elemzésével lehet megválaszolni. Megfigyelhető, hogy napjainkra kialakult egy új befogadói réteg, amely örömet lel abban, hogy kincskereső módjára különböző forrásokból szedi össze az adott médiatermékre vonatkozó adatokat, ráadásul az esetlegesen hiányzó információkat olykor maga a befogadó egészíti ki önálló alkotások – például fanfictionök – formájában.

A Somewhere Bound csapat *The Wayward Wanderers* című kampányának esetében a befogadó rögtön a stream – avagy a YouTube-felvétel – elején szembesül egy kulcsfontosságú információs hiánnyal, ugyanis egy olyan kalandsorozat elbeszélésébe (és aktív eljátszásába) csöppen, amely már jó pár játékalkalmon keresztül alakult és formálódott. Noha az írott szöveg alapú prológos megkísérli betölteni ezt a narratív űrt, és lehetővé teszi, hogy a játék résztvevői szemszögéből megélt *folytatás* a néző számára *első epizódként* tudjon funkcionálni, mégis rengeteg megválaszolatlan kérdést, szabad asszociációt hagy maga után, teret adva egyrészt a befogadói képzeletnek, az előzmények rekonstruálásának és továbbgondolásának, másrészt az alkotói oldal – jelen esetben a cosplays tartalomgyártó játékosok – transzmediális megvalósításainak is. Mivel a játékalkalmak mediális és narratív szempontból is meglehetősen kötöttek – a narratíva alakításához szükséges az összes résztvevő jelenléte, és mivel a játékalkalmak cselekménye lineárisan épül egymásra, a már lejátszott epizódok nem módosíthatók vagy írhatók felül egy újabb alkalom során, ráadásul a fő narratívaszál a játékmester irányítja (ő találja ki a kalandsorozat célját, a küldetések fő állomásait stb.) –, így a játékosok csupán egy bizonyos szinten képesek befolyásolni a történéseket a szerepjáték médiumában. Ellenben egy másik médium – példának okáért a TikTok – már jóval nagyobb szabadságot biztosít egyéni szinten a kanonizált szerepjátékos narratíva bővítésére vagy akár át-

írására, esetleg más szemszögből – az adott játékos/cosplayer karakterének szemszögéből – történő bemutatására. A továbbiakban azt vizsgálom, hogyan éltek a játékosok a transzmediális történetmondás eszközével a szerepjátékos karaktereiket felhasználó cosplayes tartalmaikban a TikTok felületén.

4. TRANZMEDIÁLIS TÖRTÉNETMONDÁS A TIKTOK FELHASZNÁLÁSÁVAL

Az elemzés során a TikTok rövidvideo-megosztó alkalmazást vizsgáltam meg a *TWW*-kampány transzmediális bővítése/módosítása szempontjából. Noha a Somewhere Bound mint tartalom-előállító csapat rendelkezik hivatalos TikTok fiókkal is,³¹ a profilon egyáltalán nem található a *The Wayward Wanderers* kalandorozathoz kapcsolódó tartalom – ennek egyik oka lehet, hogy a csapat a vizsgált kampányon kívül számos különböző kalandorozatot is közvetít –, így végül a *TWW*-kampány résztvevőinek egyéni profiljai váltak a vizsgálat tárgyává a tartalomelemzés módszerét felhasználva.

Mivel a TikTok 2021 nyarán bevezette a publikus videók lejátszási listákba való rendezésének lehetőségét, az általam vizsgált játékosok pedig többnyire alkalmazták is ezt a módszert, és a profiljaikon a cosplayelt karakterek nevei szerint csoportosították a tartalmaikat, így könnyen elkülöníthetővé váltak a *TWW*-kampányban alakított karakterekkel létrehozott tartalmak a többi cosplayes tartalomtól. (De a biztonság kedvéért hashtag³² alapú kereséssel is leellenőriztem a találatokat. Ez a fajta keresés Rhi esetében feltárt olyan videókat, szám szerint hetet, amelyekben bár Gwen karakterének öltözik be, mégsem kerültek fel a „Paladin Gwen” címet viselő lejátszási listára.) A vizsgálat során központi kérdés volt, hogy a szerepjátékos karakterekkel létrehozott tartalmak és rövid történetek milyen módon viszonyulnak a kanonizált *TWW*-narratívához, milyen arányban jelennek meg bennük a stream nézői számára csupán írott szöveg alapján ismert prologus történései, illetve mennyire volt jellemző a cosplayerekre a szerepjátékos társaikkal közös – duett vagy *live duet*³³ általi – tartalomgyártás. Mielőtt azonban megosztanám a tartalomelemzés eredményeit, úgy gondolom, érdemes röviden definiálni, mit is értek pontosan cosplayes történetalkotás alatt a TikTok felületén.

A folyamat során a cosplayer beöltözik a kiválasztott karakternek, majd hozzáillő hanganyagot választva videót készít. Hanganyagként értelmezhető akár egy zenerészlet – amelynek a dalszövege vagy csupán a zenei műfaj és stílus rezonál az adott karakter habitusával –, de a rögzített beszéd is. Rögzített beszéd alatt érthetjük a cosplayer saját hangját – a vizsgált corpusban Rhi több videóban is a saját hangján szólaltatta meg a karakterét, Gwent –, de a kánon-médiaszövegből kivágott hangfelvételt is, amely lehetővé teszi, hogy a karakter eredeti hangján szólaljon meg a cosplayer. Mivel jelen esetben saját karakterekről (angolul: *original character*, röviden OC) beszélünk, akiknek mind a tervezői, mind a „kivitelezői” maguk a cosplayerek, tehát nem egy hivatalos médiaipari produktum szereplői, akiket professzionális színészek keltenek életre, így az ő esetükben a „karakter hangja” megegyezik a cosplayer hangjával. Ugyan elméleti szinten a vizsgált szerepjátékos cosplayerek esetében is működhet(ne) az a stratégia, miszerint a kánon-médiaszöveg – jelen esetben a szerepjátékos stream – egyik jelenetének felhasználásával készítenek új cosplayes tartalmat a karakterükkel – kvázi újrajátszva egy-egy jelenetet a játékból az eredeti hangfelvétel bevágásával –, a gyakorlatban erre eddig nem volt példa. Nem ritkaság az sem, hogy a cosplayerek egy teljesen különálló médiaszövegben elhangzó monológot vagy dialógust játszanak újra a karakterrel, amennyiben úgy ítélik meg, hogy az adott megnyilvánulás rávetíthető a karakter személyiségére, motivációira, avagy alkalmas arra, hogy a segítségével a cosplayer elmondhasson egy kívánt történetet. Mivel a TikTok a rövidvideo-megosztó felületek közül egyedülálló módon rendelkezik a duett funkcióval – amely lehetővé teszi, hogy egy adott felhasználó videóanyaga mellé odacsatoljuk a sajátunkat, ugyanazt a hanganyagot felhasználva –, így az egyszemélyes történetalkotás mellett a közös, interaktív narrációra is lehetőség nyílik.

A *TWW*-kampány esetében az öt játékos és a játékmester szerepjátékos narratívához kapcsolódó cosplayes tartalmait vizsgáltam meg, és csoportosítottam különböző kategóriák szerint. Fontos megjegyezni, hogy bizonyos kategóriák megállapításánál nagy szerepet játszott az adott videóhoz tartozó leírás (*caption*), illetve néhány esetben a kommentszekció is. Noha ennek ellenére is akad-

tak olyan tartalmak, amelyek esetében nem volt egyértelműen eldönthető a besorolás, a kontextusteremtő leírások és kommentek nagy segítségnek bizonyultak.

Érdemes kitérni a játékmester speciális helyzetére is. A játékosok esetében ugyan egyértelműen azokat a videókat emeltem be a vizsgált korpuszba, ahol a szerepjáték során irányított karaktereknek öltöztek be, Hulda esetében kicsit másképp kellett eljárnom. A GM ugyanis bár szerves résztvevője – és bizonyos szinten megalkotója – a játéknak, a diegézisnek nem, csupán NPC-k révén van lehetősége közvetlenül interakcióba lépni a játékosok karaktereivel. Tehát a játékmester a diegézis szintjén, a karakterekhez viszonyítva egy elvont fogalom, egy omnipotens, onnisziens figura, aki nem rendelkezik fizikai manifesztációval, ily módon cosplayelni sincs őt lehetőség. Ennek ellenére Hulda TikTokján a „Somewhere Bound” című lejátászási listán található úgynevezett GM-cospayek, ahol a játékmestert egy antropomorf, titokzatos fiatal nőként ábrázolja, aki olykor maszkok mögé bújik, ezzel is azt szimbolizálva, hogy bármikor képes testet öltetni és eljátszani egy nem-játékos karaktert a játék cselekményén belül. Viszont mivel Hulda a Somewhere Bound-csatornán futó játékkampányok közül *nem* csupán a TWW-kampány esetében tölti be a játékmester pozícióját, és a GM-cosplayek sem reflektáltak az elemzett kampány cselekményére, így az ő esetében éppen *nem* a cosplays tartalmak váltak relevánssá az elemzés során, hanem azok az out-of-cosplay tartalmak, játékmesteri élménymegosztások, amelyek a TWW-kampány köré szerveződtek.

A játékos és játékmesteri TikTok-profilok elemzése során kialakított kategóriák a következők:

4.1. Cosplay showcase / transitions

Az ebbe a kategóriába tartozó videók esetében a szándék egyértelműen nem történetalkotásra vagy -kezdeményezésre irányul, fő funkciójuk ugyanis a jelmez, azaz a karakter kinézetének részletes bemutatása különböző kameraszögek, fények és effektusok használatával. Az ezekhez a videókhoz használt hanganyag általában valamilyen zenerészlet, amelynek a dalszövege és stílusa valamilyen módon kapcsolódik a karakter jelleméhez vagy esztétikájához, de a használata mögött nem feltétlenül narratív szándék áll.³⁴

A „transition” kifejezés arra a cosplays gyakorlatra utal, amikor egy adott hanganyag alatt futó felvétel egyik pillanatában még „civil” valójában, out-of-cosplay módon látjuk az alanyt, majd az ütem megváltozására már a karakternek öltözve. A klipek a precíz vágásnak köszönhetően azt az illúziót keltik, mintha a mozgás folyamatos volna, és valójában egy klipen belül menne végbe az „átváltás”. Ebben a kategóriában Rhi³⁵ rendelkezik a legtöbb videóval: a Gwent szerepeltető cosplays tartalmainak több mint a negyede ebbe a kategóriába sorolható. Hozzá képest a karakterek debütáló videóit leszámítva elenyésző számban töltöttek fel videókat ebben a kategóriában. Mivel Hulda antropomorf formában, cosplay szintjén is reprezentálja a játékmesteri pozícióját, ezért az ő videói is bekerültek ebbe a kategóriába.

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
cosplay showcase / transition	13	1	0	1	9	3
összes videó	45	31	3	26	100	22

1. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban

4.2. Karakterek önálló tartalmai

Ebbe a kategóriába azokat a tartalmakat soroltam, amelyek a karakterek jellemét árnyalják és gazdagítják további részletekkel, esetleg a háttértörténetüket bontják ki bővebben. Noha a karakterek múltjáról a stream során megtud egy-egy részletet a befogadó (például Gwen a csapattársaihoz képest egyedülállóan boldog, normális gyerekkort tudhat maga mögött, míg Saint a traumái miatt meglehetősen bizalmatlan másokkal), viszont – eddig – egyetlen játékkalkalom/küldetés sem összepontosult valamilyik karakter múltjának vagy családi hátterének részletes bemutatására, így a játékosok a TikTokra feltöltött cosplays tartalmak révén tárják fel részletesebben a karaktereik háttértörténetét. Blue, Rhi és Stevie kifejezetten szívesen élnek ezzel a transzmediális megoldással, olykor megválaszolva olyan kérdéseket, amelyek a stream egy-egy jeleneténél megfogalmazódhattak a nézőben, viszont a közvetítés alkalmával nem kerültek megmagyarázásra vagy kifejtésre. Például a stream során kiderül, hogy Cadaver annak idején elveszítette a kedvesét, ezt pedig még nem

sikerült teljesen feldolgoznia, így nem is szívesen beszél társainak a múltjáról, elfojtja a bánatát. A karakter fájdalmával és gyászával csupán egy másik médiumban szembesül a befogadó, mivel Stevie több cosplayes videót is szentelt a múltban elveszített társ történetívének.³⁶

Szintén ebbe a kategóriába soroltam azokat a tartalmakat is, amelyek esetében a cosplayer zenészlet helyett egy kánon-médiatermékből származó monológot vagy dialógust használ fel hanganyagként a karakter ábrázolásához. Az ezekkel a hanganyagokkal létrehozott videók alkalmasak arra, hogy feltárják, hogyan viselkedne a karakter egy – a szerepjátékos játékkalkalmak során kanonizálódott narratívához képest – fiktív szituációban, fiktív szereplőkkel vagy NPC-kkel – tehát nem a szerepjátékos-csapatba tartozó karakterekkel, hanem bárki mással az adott világon belül.³⁷ Az ilyen típusú videók – különösen, ha párbeszéd alapú hanganyagra készültek – azt a benyomást kelthetik a befogadóban, hogy ő maga áll a kommunikációs térfél másik oldalán, és közvetlenül őhozzá szól a karakter.³⁸ Ezt a technikát fejlesztette tovább Rhi, aki a kánon-médiatermékekből származó hanganyagok használata mellett a saját hangját is felhasználta egy-egy videóban,³⁹ és mivel említettem, hogy a karakterek eredeti, kanonizált hangjának az őket életre keltő játékosok/cosplayerek hangja számít, így ezek a fajta tartalmak végképp a karakterrel való közvetlen kommunikáció illúzióját teremtik meg. Ezekre a videókra jellemző, hogy a szerepjátékos világ és a karakter társainak ismerete hiányában is értelmezhető, sőt, éppen emiatt bárki szabadon reagálhat rájuk, kiegészítheti őket: akár egy teljesen különálló szerepjátékos kampányba tartozó karakterrel, avagy egy teljesen újonnan létrehozott OC-vel is készíthet rájuk duettvideókat. Tehát kijelenthető, hogy az ebbe a kategóriába tartozó videók a karakter jellemének és történetének bővítése mellett lehetőséget biztosítanak az interakcióra, a kampányon és a szerepjátékos-csapaton kívül eső cosplayes tartalomgyártók bevonására is. De éppen az is előfordulhat, hogy maguk a kampányhoz tartozó játékosok duetteznek egy hasonló elven készített, különálló szerepjátékos kampányba tartozó karakter videójával.⁴⁰

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
karakterek önálló tartalmai	12	13	1	4	45	0
összes videó	45	31	3	26	100	22

2. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban

A számokat tekintve kijelenthető, hogy a TWW-kampány játékosai előszeretettel gyártanak tartalmat ebben a kategóriában. Ez mindenekelőtt arra a szabályszerűsége vezethető vissza, hogy a szerepjáték médiumában a játékosok a saját karaktereikről rendelkeznek a legtöbb információval – viszont olykor előfordul, hogy a játékmenet során nem nyílik lehetőség minden információ átadására. Megeshet, hogy a játékos regény hosszúságú háttértörténetet alkotott a karaktere számára, de a kampány során egyetlen kaland vagy küldetés sem reflektál bővebben a karakter különös részletességgel megalkotott, szövevényes múltjára. Mivel a játékosnak nincs lehetősége a szerepjáték médiumában a karakter kiteljesítésére, így másik csatornát választ erre a célra.

Ugyanakkor azt is fontos megjegyezni, hogy az erre a kategóriára jellemző tartalomgyártói stratégiák (a karakternek megfelelő hanganyag használata, duettlehetőségek biztosítása, montázsok készítése) nem csupán a vizsgált szerepjátékos közösség tagjai, de átfogóan a TikTokra cosplayes tartalmat gyártó felhasználók körében is a legnépszerűbb módszereknek számítanak. Elvégre a cosplayes tartalomgyártásra főként a cosplayelt karakter bemutatása, árnyalása, a karakterhez kapcsolható potenciális történetek kiteljesítése jellemző.

4.3. Kánonjelenetek/diskurzusok újrajátszása

Ezt a kategóriát azon tartalmak leírására hoztam létre, amelyek során a játékosok egy kanonizált, azaz a szerepjáték médiumán belül létrehozott, végigjátszott, véglegesített jelenetet játszanak újra a karaktereiknek öltözve. Fontos kiemelni, hogy ebben a csoportosításban egyaránt előfordulnak olyan tartalmak, amelyek a kánon-történeteket azok eredeti stílusában és hangulatában adaptálták, valamint a parodisztikus, mémes megvalósítások is – hiszen a narratív és információátadó tulajdonságok a paródia esetében sem sérülnek, sőt.

A kánonjelenetek újrajátszásának az egyik legfontosabb hozadéka – azon túl, hogy a konkrét cselekvést és történetet immár nemcsak a képzelet szintjén, hanem audiovizuális szinten is képes

befogadni a néző – a szemléletváltás: az adott jelenetet egy konkrét karakter szemszögéből éli és értelmezi újra a befogadó. Különösen akkor van ennek nagyobb jelentősége, ha olyan történés újra-játszásáról van szó, amely egyszerre érintette az összes karaktert, így a játékkalkalom során a játékosoknak nem volt lehetősége bővebben kifejteni, hogyan reagáltak specifikusan a saját karaktereik, esetleg hogyan érintették őket az események.

Az elemzés szempontjából az egyik legfontosabb kérdés az volt, a kánonjelenetek újrajátszása esetén számszerűen mennyi és milyen tartalom fordult elő a játékosok profilján, amelyek a legelső, privát játékkalkalmak – a streamben szövegszerűen összefoglalt prológos – eseményeit mutatják be és dolgozzák fel. Mivel a legelső játékkalkalmak történései előttem is csak a prológos szintjén ismeretek, így amellet, hogy a prológos koncepcióját összevetettem a videók tartalmával, a kategorizálás során különös figyelmet szenteltem a videók feltöltésének dátumára is. Magától értetődőnek vettem, hogy a 2020 novembere előtti tartalmak minden esetben a debütáló stream, a hivatalos első epizód előtti játékkalkalmak történéseit és eredményeit dolgozzák fel. A 2020 novembere után feltöltött videók esetében pedig összevettem a tartalmukat a streamekből megismert koncepcióval, ezen túl pedig a már említett leírások és a komment szekcióban olvasott hozzászólások, kérdések és válaszok is segítettek elkülöníteni a prológos eseményeit a későbbi, már publikus streamek kánonjeleneteitől.

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
kánonjelenet / diskurzus újrajátszása	6	6	1	8	31	6
prológosok	1	6	1	8	26	2
mémek	3	3	1	6	13	1
duett	0	3	0	0	1	0
összes videó	45	31	3	26	100	22

3. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban

A táblázat első sorában összesítve látható a kánonjelenetek újrajátszásának száma, alatta pedig megmutatkozik, hogy ezekből a videókból mennyi dolgozta fel a prológos időszakában történeteket, valamint hogy számszerűen hányszor került sor a kánonjelenetek újrajátszására mém formájában. Az értékekből kiderül, hogy Vain, Kai és Stevie esetében a TWW-kampánnyal kapcsolatos videóik nagyjából harmada kánonjeleneteket dolgoz fel valamilyen formában, míg Blue és Rhi kevésbé élt ezzel a történetmondó eszközzel, ők ketten inkább a karakterek önálló tartalmai kategóriában töltöttek fel tartalmakat.

Az elemzés szempontjából különösen fontos a prológos újrajátszása. Látható, hogy a kategórián belül Rhi kivételével minden más játékos esetében az újrajátszott kánonjelenetek nagy része a prológos időszakából került ki. Ez az érték többféle értelmezésnek, következtetésnek is teret enged. Egyrészt értelmezhetjük úgy, hogy a játékkalkalmak privát jellege és a játékosok lelkesedése közt feszültség volt tapintható: bár 2020 novembere előtt a csapat még nem tudta technikailag megoldani a játékkalkalmak közvetítését, a játékosok mindenképp meg akarták osztani a TikTok-követőbázisukkal nem csupán a karaktereik kinézetét és főbb jellemzőit, hanem azokat a kalandokat is, amelyekben a privát játékok során részük volt. Viszont mivel 2020 novembere után már csak elenyésző számban, egy-egy visszaemlékezés vagy „throwback” formájában találkozhatunk a prológos idejére és narratívájára reflektáló tartalmakkal, így az is világos, hogy a játékosok nem feltétlenül tudatosan alkalmazták a transzmediális történetmondás eszközét. Az sem utolsó szempont, hogy a TWW-kampány szempontjából a legaktívabb időszak 2020-as és 2021-es év volt, ez a tendencia pedig a cosplayes tartalomgyártásban is megfigyelhető: a játékosok 2021 után már nem – vagy csak elenyésző számban – töltöttek fel tartalmat a szerepjátékos karaktereikkel. Hogyha ezt a szorosabb időintervallumot vesszük alapul, amelynek az első harmada a privát játékok időszakra datálható – és feltételezzük, hogy a játékosok is a kampány kezdetén mutatták a legnagyobb lelkesedést –, még inkább indokoltá válik a prológust feldolgozó videók aránya az összes kampányhoz kapcsolódó videóhoz viszonyítva.

Narratív szempontból a prológos történésein belül a legnagyobb jelentőséggel a királygyilkosság aktusa bírt, ennek körülményeit a legtöbb játékos feldolgozta a cosplayes tartalmak során.⁴¹

Külön kiemelendő Stevie munkássága, mivel a szerepjátékos cselekmény egy pontján a karaktere, Cadaver a hercegnőnek álcázta magát a király megtévesztése érdekében, a játékos pedig Cadaver átváltozását a cosplay szintjén is megvalósította.⁴² A vizsgált alanyok közül tehát ő volt az egyetlen, aki a saját karakterén kívül egy NPC alakját is felvette – noha technikailag csupán Cadavert cospayelte álruhában.

Az elemzés során azt is figyelembe vettem, a kánonjelenetek újrajátszása esetében milyen gyakorisággal fordult elő a duett jelensége. A táblázatban látható, hogy csak nagyon elenyésző számban volt rá példa, hogy a játékosok közösen – akár közös térben vagy egymás videóira saját kép- anyaggal reagálva – játszották újra az adott jeleneteket, egyedül Blue esetében jelentősebb ez az érték. Ennek fő oka abban rejlik, hogy a játékosok meglehetősen gyakran éltek azzal a megoldással, hogy az adott jelenet újrajátszása során a nem saját karaktereiket is szerepeltették, beszélgették a videókban.⁴³ Fontos hangsúlyozni, hogy ez nem a cosplay szintjén történt, mivel a játékosok csak és kizárólag saját szerepjátékos karaktereiknek öltöztek be mind a játékalkalmak során, mind a TikTokra feltöltött tartalmaikban. Viszont a TikTokra tartalmat gyártó cosplayerek körében bevett módszer, hogy abban az esetben, amikor nem csupán az általuk cosplayelt karaktert („A” karakter) kívánják szerepeltetni a videóban, hanem azt a karaktert is, akivel a sajátja interakcióba lép („B” karakter) – például egy dialógus újrajátszása során –, olyankor az „A” karakternek beöltözött cosplayes „B” karaktert is megszemélyesíti, a különbséget pedig az írott szöveg szintjén, a videón belüli felirattal – s főleg annak színével – jelöli. Tehát bár a néző vizuálisan még mindig „A” karaktert látja a képernyőn, a megváltozott feliratból következtetni tud arra, hogy „A” karakter jelenleg „B” karaktert játsza el, és ennek megfelelően, kicsit láncreakció-szerűen a cosplayer is eljátssza, ahogy a karaktere épp egy másik karaktert játszik el. Mivel az elemzés alanyai gyakran éltek ezzel a megoldással, értelemszerűen a társaiknak nem volt lehetőségük ezekre a videókra duettet készíteniük. Különösen a mém kategóriába sorolt videók esetében fordult elő sűrűn ez a gyakorlat. Mivel ezen tartalmak lényege a szórakoztatás, a kanonizált jelenetek, szituációk és a karakterek kiparodizálása, ezért stílusilag sem töri meg a befogadói élményt a cosplayelt karakterek színjátéka.

Végül pedig ebbe a kategóriába soroltam a játékmester azon videóit is, amelyekben konkrétan a TWW-kampány narratívájának megszerkesztését tematizálja, valamint azokat a rövid klipeket is, amelyek a publikus szerepjáték-alkalom közvetítésből lettek kivágva, és amelyeknek egyedüli funkciója a kampány népszerűsítése néhány humoros jelenet kiemelésével.

4.4. Alternatív jelenetek/diskurzusok eljátszása

Ebbe a kategóriába azokat a cosplayes tartalmakat soroltam, amelyek során a játékosok karakterei egymással kerülnek valamilyen alternatív, a szerepjátékos játékalkalmak narratívájához képest fiktív szituációba. Noha a karakterekkel létrehozott nem-kanonizált jelenetek a „*karakterek önálló tartalmak*” kategóriában is megjelentek, ám míg abban az esetben ezek a potenciális társas jelenetek nem feltétlenül a csapattársak, hanem inkább a befogadó által megszemélyesített fiktív szereplő vagy egy NPC felé irányultak, és a céljuk az aktuális karakter részletgazdagabb bemutatása volt, addig az ebbe a kategóriába tartozó tartalmak esetében egyértelműen jelzésre került – leírás vagy a videón belüli felirat formájában –, hogy a kanonizált, TWW-kampányhoz tartozó karakterek számára jöttek létre, céljuk pedig a karakterek közti kapcsolatok tematizálása.

Az alternatív jeleneteket számoló gyűjtemény esetében kettő alkategóriát különítettem el a videók funkciói szerint. Az első alkategóriába tartozó tartalmak esetében egyértelműen a karakterek közti romantikus szálak implikálása, az úgynevezett *ship*ek⁴⁴ megvalósítása volt a cél. Noha a TWW-kampány későbbi epizódjai során a kánonnarratíva szintjén megvalósul bizonyos karakterek romantikus egymásra találása, a kampány kezdetekor még meglehetősen bizonytalan, hogy az adott karakter mely társai iránt érez vonzalmat. (Például Gwen kegyeiért Cadaver és Saint is versenybe száll.) A játékosok előszeretettel reprezentálták ezeket a kezdeti bizonytalan állapotokat a cosplayes tartalmak szintjén, részben a saját fantáziájukat élve ki, részben pedig a közvetítés nézőinek, megkockáztatom, hogy *rajongóinak* ship-igényeit elégítve ki.

Az is fontos szempont volt számomra, hogy ezen tartalmak esetében mennyire gyakoriak a duettek. Hasonlóan a kanonizált jelenetek újrajátszásához, itt sem fordult elő sűrűn az interaktív cosplayes történetalkotás eme formája, viszont míg az előbbi kategória során erre a más játékosok által alakított karakterek önkényes eljátszása volt a magyarázat, úgy az utóbbi kategória során már

inkább arról van szó, hogy a játékosok inkább a duett lehetőségének megteremtésével éltek. Tehát azzal a specifikus céllal hozták létre az adott videókat, hogy majd a célzott játékosárs duettet készítsék rá a karakterével, erre viszont a későbbiekben nem került sor.⁴⁵ Fontos kiemelni a *self-duet* jelenségét is, azt a gyakorlatot, amely során a felhasználó a saját, korábban már publikált videójára készít duettet. Ezt valósította meg Stevie, aki az egyik duettvideójában⁴⁶ Cadaver fiatalabb énjével való vívódását vizionálta, Cadaver mindkét alakjának eljátszását is kivitelezve. Ez a gyakorlat a rajongói tartalomgyártás terepén a fanfiction-gyártással is párhuzamba állítható, mivel a narratívaalkotás szempontjából ebben az esetben is csupán egyetlen szerzőről beszélhetünk, akinek a munkássága – amely akár különböző karakterek irányítására vagy cosplayes megszemélyesítésére is kiterjedhet – előrébb viszi a történetet.

A következő alkategóriába azok a videók tartoznak, amelyek egy konkrét alternatív jelenetet, az adott karakterek lehetséges halálesetét dolgozzák fel. Fontos kiemelni, hogy a kánonnarratíva szintjén mindegyik játékos karaktere életben van a legfrissebbnek számító huszonnegyedik epizódban is, tehát ezek a jelenetek egyértelműen nem egy, valamelyik játék alkalmával megtörtént esetet beszélnek el újra. Tekintve, hogy több játékos (konkrétan Vain és Kai) is létrehozott egy-egy videót⁴⁷ ebben a kategóriában, ráadásul ugyanabban az időszakaszban, 2020 végén, feltételezhető, hogy a TikTok felületét használó asztali szerepjátékosok körében egy akkoriban népszerű, szívfacsaró trendbe kapcsolódtak be ezen a módon.

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
alternatív jelenet / diskurzus eljátszása	1	6	1	6	5	0
duett	1	1	0	0	3	0
összes videó	45	31	3	26	100	22

4. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban

A táblázatból látható, hogy a kampánnyal kapcsolatos tartalmak összességéhez viszonyítva az alternatív jeleneteket feldolgozó videók száma minden játékos esetében alacsony. Ez az eredmény arra enged következtetni, hogy a játékosok nem különösebben motiváltak olyan cosplayes tartalmak létrehozásában, amelyek túlzott változtatásokat eszközölnének a kanonizált szerepjátékos narratívához képest. Igaz, hogy a játékosok előszeretettel gyártanak olyan tartalmakat a karaktereikkel, amelyeket célzottan a néző, potenciális OC-k vagy NPC-k számára hoznak létre, azzal a céllal, hogy a karakterük jellemét árnyalják, illetve részletesen bemutassák, hogyan reagálna egy-egy fiktív szituációban, fiktív karakterek közeledésére, viszont ezek a rövid, dialógusorientált alternatív jelenetek nem különösebben zavarják meg a kanonizált szerepjátékos narratíva folyamát. Példának okáért, az az alternatív jelenet, amely során Coraline beszélgetésbe elegyedik egy, a néző által megtestesített NPC-vel a tavernában, aligha befolyásolja súlyos módon a kalandsorozat narratíváját. Ez mind arra enged következtetni, hogy a játékosok alapvetően elégedettek az asztali szerepjáték médiumában létrehozott történetekkel, és nem céljuk egy másik médiumban változtatni rajtuk – elmentésben magyarázni, kiegészíteni, más szemszögből elbeszélni annál inkább. Ez az eredmény merőben eltérő attól, amire a korábbi, a rajongói tartalomgyártás kontextusában végzett kutatásaim során jutottam,⁴⁸ hiszen a rajongói tartalmak túlnyomó részére pontosan a kánonnarratíva megváltoztatása jellemző. Viszont míg a médiaipar által létrehozott produktumok esetében a rajongók csupán korlátozott lehetőséggel rendelkeznek a kánonnarratíva megváltoztatására, addig a szerepjátékosok minden egyes játékkalkalom során rendelkeznek ezzel a „szupererővel”. Éppen ezért logikus, hogy kevésbé használják ki tartalomgyártói szinten az alternatív narratívák létrehozásának lehetőségét a különféle médiumokban, hiszen hogyha elégedetlenek a narratívával, bármikor lehetőségük van változtatni rajta az eredeti médiumban is.

4.5. Bizonytalan

Mint az korábban is említésre került, előfordultak olyan tartalmak a vizsgált corpusban, amelyekről nem volt egyértelműen eldönthető, hogy melyik kategóriába tartoznak, a dátum, a leírás és a kommentek figyelembevétele ellenére sem. Ahogy az alábbi táblázatban is látható, a vizsgált kétszázhuszonhét videóból csupán három esik ebbe a kategóriába. Ebből kettő Blue-nál fordult elő:

nem volt egyértelmű, hogy a karakter háttértörténetét bemutató jelenetről van-e szó (önálló tartalom), vagy pedig a kanonizált szerepjátékos narratíva egyik pontját adaptálja (újrajátszás), mivel a szóban forgó videók tartalma (Coraline hitetlenkedve pillant végig vérrel borított kezén) mindkét kategóriának megfeleltethető. Rhi esetében pedig egy live duetről⁴⁹ volt szó, amely során nem volt egyértelmű, hogy a Gwennel közösen szereplő *rouge* karakter egy másik szerepjátékos kampányhoz tartozik-e, avagy egy NPC-t személyesít meg a *TWW*-kampányból.

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
bizonytalan	1	2	0	0	0	0
összes videó	45	31	3	26	100	22

5. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban

4.6. Egyéb

Ebbe a kategóriába azok a tartalmak kerültek, amelyek az elemzés során nem bizonyultak különösebben jelentősnek a transzmediális történetmondás szempontjából, így nem is bontottam őket további alkategóriákra. Ide soroltam egyrészt a játékosok karaktereiről készült fanartokat bemutató videókat – a rajzokat Kai készítette, és az ő TikTok-profiljára is kerültek fel videó formájában –, másrészt az *out-of-character* stílusban készült tartalmakat. Utóbbi alatt olyan videókat értek, amelyek során bár vizuális szinten a szerepjátékos karaktereknek öltöznek be a játékosok, de a videó tartalma sem a karakter jellemével, sem a szerepjátékos világ szabályszerűségeivel nem összeegyeztethető, nem különösebben rendelkezik narratív értékkel, funkcióval. (Például Rhi egy TikTok-táncot mutat be Gwennel öltözve, Stevie a nézőinek üzen a mentális egészség fontosságáról Cadaver jelmezében.) Ebben a kategóriába soroltam Huldának azon tartalmait is, amelyekben a játékmesteri pozíciót és a személyes élményeit járja körbe – általánosságban, tehát nem a *TWW*-kampánnyal kapcsolatban.

	Rhi	Blue	Vain	Kai	Stevie	Hulda
egyéb	6	0	0	5	3	10
összes videó	45	31	3	26	100	22

6. ábra – A kategóriába tartozó videók aránya a tagok kampányhoz kapcsolódó tartalmaiban

5. KONKLÚZIÓ

A megvizsgált TikTok-tartalmak világosan alátámasztják, hogy a játékosok különösen motiváltak a karaktereikhez kapcsolódó narratívák és narratívumok megosztásában a szerepjáték médiumán kívül is. Kifejezetten aktívnak bizonyultak a kezdeti privát játékalalmak – a prologus – történéseinek megosztásában, noha az elemzés során az is egyértelművé vált, hogy nem feltétlenül tudatosan alkalmazták az információ különböző médiumokba való szisztematikus elszórását. Míg a cosplayes történetalkotás terepén minden alany nagy tapasztalattal rendelkezett, az asztali szerepjáték bonyolultabb szabályaihoz kötött történetalkotás némely tagok számára teljesen új élménynek bizonyult, így logikus, hogy a kampány kezdetén a TikTok felületén közzétett narratív tartalmak biztonságosabb és kényelmesebb opciónak bizonyultak. Ettől függetlenül, a jelenséget a befogadói oldal felől vizsgálva, a TikTokra feltöltött cosplayes tartalmak tökéletesen megfelelnek a transzmediális történetmondás logikájának: a néző a teljes (hiper)narratíva rekonstruálása érdekében kénytelen több különböző médiumban elérhető tartalmat is felkutatni és értelmezni.

Ugyanakkor az is egyértelmű, hogy a játékosok TikTokra feltöltött tartalmai döntően *nem* a szerepjátékos narratíva újrajátszásának és/vagy átalakításának a funkcióját látják el, sokkal inkább a karakterek részletteljesebb bemutatására, a jellemük árnyalására és a kapcsolataik elmélyítésére szolgálnak. Ez természetesen az alkalmazás technikai aspektusaira, felkínált lehetőségeire (*affordability*) is visszavezethető. Míg a szerepjátékos alkalmak médiumává avanszáló Twitch lehetővé teszi, hogy a játékosok egyazon online térben, ugyanakkor szerepeljenek, a TikTok erre nem

képes, márpedig az asztali szerepjátékok kampányaira jellemző hipernarratíva (a küldetések kivitelenítése, a kaland történetére nagy hatást gyakorló NPC-k szerepeltetése stb.) kialakításához szükség van a tagok együttes jelenlétére. Ennek hiányában a TikTokra feltöltött cosplayes tartalmak főként a kampány egyszerűen újrakisírozható narratívumait reprezentálják: egy-egy karakterek közti párbeszédet, egy rövid jelenet bemutatását egy adott karakter szemszögéből stb.

Bár a TikTok a rövidvideó-megosztó felületek között egyedülálló módon rendelkezik a duett funkcióval, amely a jelenlegi kontextusban lehetőséget biztosít a közös, interaktív történetalkotásra is, a vizsgált alanyok szívesebben dolgozták fel a többszereplős jeleneteket egyetlen karakternek beöltözve, pusztán feliratokkal jelölve a karakterváltást. Ez a fajta tartalomgyártói stratégia arra is enged következtetni, hogy a játékosok a TikTok felületét sok esetben használták a kanonizált szerepjátékos narratíva egyéni szintű (újra)értelmezésére, lefordítására, ezt pedig sokszor tették specifikus, a TikTok médiumára jellemző használati módokon (például mémesítés). Ez is jól igazolja a korábban már tárgyalt felhasználói autonómia és cselekvési konvergencia működését.

Nem elhanyagolható tapasztalat, hogy a TikTokra feltöltött tartalmak lehetőséget biztosítanak a karakterek *különböző* szerepjátékos kampányokba való átültetéséhez, alternatív/párhuzamos univerzumok és *crossoverek* létrehozására, tehát nem csupán a transzmediális történetmondást teszik lehetővé, de a meglévő narratívák továbbfejlesztését és kibővítését is, akár – az eredeti szerepjátékos csapathoz és kampányhoz képest – teljesen új tartalomgyártók közreműködésével.

Összehasonlítva a TWW-kampányhoz kapcsolódó tartalmak elemzését a korábbi, rajongói – elsősorban cosplayes – tartalomgyártásra fókuszáló kutatásaimmal, levonható a következtetés, miszerint bár a játékosok az elemzett közösségi médiafelületeken sok esetben ugyanazokat a történetmondó eszközöket és stratégiákat alkalmazzák rajongói tartalomgyártóként is, ezeknek a tartalmaknak a céljai és funkciói rendkívül átalakulnak, ha az asztali szerepjátékos kontextusában vizsgáljuk őket.

JEGYZETEK

¹ Kanonizált szerepjátékos narratíva alatt azokat a cselekmény- és történetszálakat értem, amelyeket a játék résztvevői a játékalakok során építettek ki. Ezt a narratívát tekintem a *The Wayward Wanderers* kalandorozat forrásszövegének, amely a játékosok cosplayes történetmesélő tartalmaiban különféle módosulásokon eshet át.

² FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy. Role-Playing As Social Worlds*, University of Chicago Press, Chicago, 1983.

³ JUUL, Jesper, *The Game, the Player, the World. Looking for a Heart of Gamesness* = COPIER, Marinka – RAESSENS, Joost (szerk.), *Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University, Utrecht, 2003, 30–45.

⁴ ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian, *Definitions of Role-Playing Games* = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (szerk.), *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*, Routledge, New York–London, 2018, 19.

⁵ FINE, i. m., 6.

⁶ BOKODY Péter, *Szerepjáték és Fantasy*, Holmi, 2002/10, 1301.

⁷ WHITE, William J. et al., *Tabletop Role-Playing Games* = ZAGAL–DETERDING, i. m., 27.

⁸ Ezek a világok általában olyan forrásokból vagy műfajokból inspirálódnak, mint a fikciós irodalom, a fantasy, a középkori történelem vagy épp különböző kultúrák mitológiai történetei. Bővebben lásd: ZAGAL–DETERDING, i. m., 64.

⁹ Uo., 31.

¹⁰ Lásd: <https://roll20.net/>; <https://trpgline.com/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

¹¹ <https://www.twitch.tv/somewherebound> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

¹² <https://www.youtube.com/@somewherebound5129> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

¹³ A pontos időtartam a közvetítő beállításaitól, illetve bizonyos tagságok (Turbo- és Prime-felhasználók) meglététől függ, de egy-egy felvétel átlagosan tíz-négy napig nézhető vissza a felületen.

¹⁴ A *Dungeons & Dragons* az asztali szerepjáték műfaján belül az egyik első hivatalos fantasy-szerepjáték, amelyet Gary Gygax és Dave Arneson terveztek. A játék 1974-ben jelent meg a Tactical Studies Rules (TSR) Inc. kiadásában, viszont 1997-től a Wizards of the Coast (WotC) forgalmazza a játékot. Gary Alan Fine szerint a *D&D* az asztali szerepjáték prototipikus példája: egy háborús játékból (*wargame*) inspirálódott kalandjáték, amely a játékmeister által konstruált fantáziavilágában játszódik, ezen a világon belül pedig a többi résztvevő egy-egy karakter szerepét tölti be a kalandozócsapatban. Bővebben lásd: FINE, i. m.

¹⁵ A világ térképe a Somewhere Bound Instagram-profilján érhető el: <https://www.instagram.com/p/CJeGDcfr4Wm/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

¹⁶ A kampány (angolul: *campaign*) egy adott szerepjátékos kalandra vagy kalandorozatra vonatkozik. A kifejezés a háborús játékok hozadéka: a műfajon belül a kampány egy-egy adott hadjáratra (a *campaign* szó egyik lehetséges fordítása) utal, ám mivel az asztali szerepjátékokban létrehozott világok számtalan más műfajból/médiumból is inspirálódhatnak, nem mindegyik kaland írható le hadjáratként. (Például egy kincskeresés köré

kiépült kalandsorozatot félrevezető lenne hadjáratként definiálni.) Tehát a kampány kifejezés egyfajta ernyőfogalommá vált a szerepjátékok műfaján belül, a kaland vagy kalandsorozat szinonimájaként értelmezzük.

¹⁷ Elérhető: <https://www.youtube.com/watch?v=3fK8okUnRwg> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

¹⁸ A vizsgált social media felületek:

Instagram: https://instagram.com/somewherebound_?igshid=MzRIODBiNWFlZA== (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

Twitter: https://twitter.com/somewherebound_ (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

TikTok: <https://www.tiktok.com/@somewhere.bound> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

¹⁹ A *rouge* kategória magyar megfelelője, viszont az itthoni szerepjátékos közösségek többnyire az angol kifejezést használják.

²⁰ A huszonnégy epizódból csupán nyolc esetében fordul elő, hogy egy vagy több játékos cosplayben vesz részt az adott alkalmon.

²¹ A játékosok TikTok profiljai:

Hulda: https://www.tiktok.com/@ahobbitstale?_t=8cc5Pd45b2l&_r=1 (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

Kai: https://www.tiktok.com/@vampirethembo?_t=8cc5aapQM5j&_r=1 (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

Blue: https://www.tiktok.com/@leftmybabyblue?_t=8cc5Ki2wuGB&_r=1 (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

Stevie: https://www.tiktok.com/@stevie.bones?_t=8cc589GSDpD&_r=1 (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

Vain: https://www.tiktok.com/@vainvirgos?_t=8cc5CQyhult&_r=1 (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

Rhi: https://www.tiktok.com/@rhilentless?_t=8cc4uBqNMuA&_r=1 (letöltés dátuma: 2023. június 5.)

²² Stevie és Blue Cadaver és Coraline-ként duettezik: <https://vm.tiktok.com/ZGJQjDqHa/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

²³ ANDOK Mónika, *Digitális média és mindennapi élet*, L' Hartmattan, Budapest, 2016.

²⁴ *Uo.*, 63.

²⁵ JENKINS, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006.

²⁶ JENKINS, Henry, *Multiculturalism, Appropriation, and the New Media Literacies* (letöltés helye: http://henryjenkins.org/blog/2009/06/multiculturalism_appropriation.html, letöltés dátuma: 2009. június 8.).

²⁷ JENKINS, Henry, *Transmedia Storytelling 101* (letöltés helye: https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html, letöltés dátuma: 2023. június 5.).

²⁸ RYAN, Marie-Laure: *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, Poetics Today, 2013, 34.

²⁹ Lásd: *Alien: Isolation* (Sega 2014); *Aliens: Resistance* (Wood 2019); *Aliens: Rescue* (Wood 2020).

³⁰ RYAN, *Uo.*

³¹ SB TikTok: https://www.tiktok.com/@somewhere.bound?_t=8cc4eHVNTa&_r=1 (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

³² A használt hashtagek: #somewherebound; #thewaywardwanderers; #waywardwanderers. Valamint a karakterek nevei, az alábbi formában: #karakternévoc (például #valakasoc); #karakternévclass (például #gwenthepaladin). Illetve a fentiek kombinálása.

³³ *Live duet* jelzővel azokat a cosplays videókat illetjük az alkalmazáson belül, amelyek rögzítése során az alanyok azonos fizikai térben tartózkodnak.

³⁴ Például Cadaver bőrszoknyával kiegészített öltözetének bemutatása: <https://vm.tiktok.com/ZGJQBbuq/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

³⁵ Például <https://vm.tiktok.com/ZGJQknaBn/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

³⁶ Cadaver Angelt gyászolja: <https://vm.tiktok.com/ZGJQUHg8V/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

³⁷ Például montázs Coraline alternatív megnyilvánulásairól, amelyek a karakter kaotikusságát emelik ki: <https://vm.tiktok.com/ZGJQBAb5a/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

³⁸ <https://vm.tiktok.com/ZGJQyJpTc/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

³⁹ Gwen felajánlja a segítségét az erdőben eltévedt karakternek, akit a befogadó személyesít meg: <https://vm.tiktok.com/ZGJQUo6A3/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

⁴⁰ Az alábbi videóban a TWW-kampány kánonnarratívájához képest Gwen egy fiktív fogadóssal beszélget: <https://vm.tiktok.com/ZGJQUYTYg/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

⁴¹ <https://vm.tiktok.com/ZGJQfjxyN/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

⁴² <https://vm.tiktok.com/ZGJQyKm4o/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

⁴³ Lásd: <https://vm.tiktok.com/ZGJQf1VLF/>; <https://vm.tiktok.com/ZGJQfjCCR/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

⁴⁴ A ship fogalma a karakterek közti kanonizált vagy épp a rajongók által vágyott romantikus viszonyra (*relationship*) utal. A rajongói nyelvezetben igeiként is szokás használni. Shipelni annyit tesz, mint két – vagy több – karakter romantikus egymásra találásáért drukkolni. A rajongói közösségben gyakori jelenség, hogy az egyén bizonyos karakterpárosok shippereként határozza meg magát.

⁴⁵ Például az alábbi videóban Blue egyértelműen Kai karakterével, Valakasszal kívánta eljátszani ezt az alternatív dialógust – ezen szándékát a feliratozás szintjén Valakas megnevezésével és színkódhasználatával is jelezte –, viszont Kai nem reagált rá saját képanyaggal: <https://vm.tiktok.com/ZGJQQ5yCP/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

⁴⁶ <https://vm.tiktok.com/ZGJQQun9V/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

⁴⁷ Vain: <https://vm.tiktok.com/ZGJQQP3kY/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.); Kai: <https://vm.tiktok.com/ZGJQQ74FU/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

⁴⁸ NAGY Orsolya, *Rajongói szövegátiratok. Az online szöveg alapú szerepjátékok világa* = DOBI Edit (szerk.), *Juvenilia VIII*, Printart-Press Kft., Debrecen, 2020, 194–207.

⁴⁹ <https://vm.tiktok.com/ZGJQf6vcf/> (letöltés dátuma: 2023. június 5.).

TISZA ELEONÓRA

Számkivetettek és gyilkosok játéka?

A szerepjáték társadalmi diskurzusa egy debreceni gyilkossági ügy kapcsán

TISZA ELEONÓRA (1998) Debrecen

1. MORÁLIS PÁNIKOK ÉS SZEREJPJÁTÉKOK

Freaks and Geeks, Stranger Things, E.T. A földönkívüli, Big Bang Theory – csak néhány azok közül a televíziós sorozatok és filmek közül, amelyek az utóbbi évtizedekben ábrázolták a szerepjátékost és hobbijának tárgyát, a szerepjátékot. A populáris kultúra az utóbbit tendenciózusan furcsa, a többség számára érthetetlen tevékenységként, a játékost pedig kissé szánalomra méltó, számkivetett különcként jeleníti meg, akinek további jellegzetessége, hogy szinte kivétel nélkül gyerek és fiú, vagy gyerekesen viselkedő felnőtt férfi. A videojátékok piaci térnyerésével párhuzamosan egyre inkább elterjedt a köztudatban, hogy ez a szórakozási forma erőszakot szül, függőséghez vezethet: a médium által befolyásolt védtelen tinédzserek nemcsak függővé, de agresszívvá is válnak. Bár számos kutatás cáfolta már az összefüggést az erőszakos viselkedés és a videojátékok között, a diskurzus polarizáltságát tovább erősítette, hogy 2022-ben felkerült a videojátékos zavar a WHO betegségeket definiáló listájára mint a nemzetközi tudóstársadalom által széles körben elfogadott viselkedési zavar.¹ Míg az asztali szerepjátékok esetében a társadalom percepciója elsősorban a szociálisan kellemetlen „kocka” karakterére fókuszál, addig a videojátéknál az erőszakos, kiszámíthatatlan, bilentyűzetét püfölő tinédzser képe ma is aktuális sokak számára.

Magyarországon az asztali szerepjáték laikusok által kevésbé ismert tevékenységnek számít, sokaknak a rövid ideig kifejezetten nagy népszerűségnek örvendő játékkönyvek és a *Kaland, játék, kockázat* sorozat ad kapcsolódást a témához. A 2000-es évek videojáték-pánikjához hasonlóan az asztali szerepjátékot sem kerülte el teljesen a figyelem, különösen a hetvenes években hódító és máig népszerű *Dungeons and Dragons* okozott közfelháborodást az Egyesült Államokban. A kialakult hangulatkeltéshez hozzájárult az 1982-es *Misztikus játék* című film bemutatása is, valamint az adaptációt megelőző könyv (*Mazes and Monsters* – erősebb áthallással a *D&D*-re), melyben egy csapat asztali szerepjátékot kedvelő egyetemista fiatal számára a játék halálos kimenetelű lesz, egyikük elveszíti a kapcsolatát a külvilággal, a játék fantáziavilága és a valóság összemosódik számára. Az asztali szerepjátékot morális dilemmaként ábrázoló, szülőket és pedagógusokat megrémítő műnek James Dallas Egbert III nevű egyetemista fiú eltűnése szolgáltatott alapot, amelyet a sajtó és a közvélemény is összefüggésbe hozott – mint utóbb kiderült, tévesen – a fiú szerepjátékozási szokásaival.² Míg a morális pánik az Egyesült Államokban jelentős méretű volt, s évtizedekig tartott, hatásával ma is sokan foglalkoznak, Magyarországon az asztali szerepjáték és a játékkönyvek szerencsére nem váltottak ki ilyen mértékű indulatokat, bár mint minden újítás bevezetését megkísérlő médiumot, ezt is elegendő szkepticizmussal fogadta a közvélemény.

Az asztali szerepjátékok mentén kialakult morális pánikok történetével Joseph P. Laycock foglalkozik *Dangerous Games: What the Moral Panic Over Role-playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds* című könyvében. A morális pánikok egyik kiindulópontjaként az új vallási kezdeményezésektől való félelmet azonosíthatjuk, hiszen már igen korán, a hetvenes években felbukkan a gondolat, hogy az asztali szerepjáték szélsőséges vallási szekták eszköze, akik az egyetemi kampuszokon vadásznak fiatal, befolyásolható és ördögi rituáléikba bevonható tinédzserekre. A nyolcvanas évekre ez a szubverzív narratíva megváltozik, ekkora már a játék kifejezetten a sátánisták bevonzó, toborzó eszközeként jelenik meg, erkölcsi és vallási vezetők sokasága hívja fel a figyelmet arra, hogy a gyermekek veszélyben vannak. A kilencvenes években a sátánisták helyét egy absztraktabb és árnyaltabb kép, a gót szubkultúra képviselőitől és más módon démonizált, valamilyen normarendszer szerint kívülállónak bélyegzett fiataloktól való félelem veszi át. Az asztali

szerepjáték mint a morális értelemben bukott generáció szórakozása jelenik meg, amelynek legrosszabb, társadalmi normák szövetét véglegesen megrongáló hatása, hogy lelkiismeret nélküli gyilkosokat termel. A fantasy szerepjátékok pedig végső soron ahhoz a mélyen gyökerező szorongáshoz kötődnek, hogy a romlott generáció gyermekei fellázadnak saját szüleik ellen, és meggyilkolják őket.³ Ez utóbbi aspektusnak az elemzésem kapcsán is jelentősége van.

Bár a klasszikus értelemben vett morális pánik Magyarországon kevésbé nyert teret, mégis azt láthatjuk, hogy a kortárs sajtóban két gyilkossági ügynél is kulcsfontosságúvá vált a szerepjáték fogalma. Következtesen szerepjátékos gyilkosságként emlegeti a sajtó⁴ azt a 2010 áprilisában elkövetett bűntényt, amely áldozatát a két vádlott szerepjátékok alkalmával ismerte meg, majd adósságai miatt szerepjáték ürügyével a pilisi erdőbe csalták és meggyilkolták. Tanulmányomban egy másik ügy, Balla Irma debreceni önkormányzati képviselő brutális meggyilkolása kapcsán vizsgálom az eset online megjelenési formáit blogokon, internetes újságcikkekben és fórumokon; az elemzéssel céloom, hogy láthatóvá tegyem a folyamatot, amely során az asztali szerepjáték a rendőrség és az ügyészség látókörébe kerülhetett, valamint hogy rávilágítsak, a gyilkosság hogyan és mennyiben alakította, formálta az asztali szerepjátékról és a játékosokról kialakult képet a magyar társadalomban.

A gyilkossággal a képviselő fiát, Schönstein Sándort gyanúsították, aki aktív szerepjátékos volt, ez a tény pedig a tanúk kihallgatása, a tárgyalási folyamat során, majd később a sajtóban is nagy jelentőségűvé vált. Az esetet szokás a hazai igazságszolgáltatás csúfos kudarcaként emlegetni, hiszen a rendőrség és a bíróság számos hibát vétett a nyomozás során, amelynek eredményeképpen Sándort 12 év fegyházra ítélték, 2 évet előzetesben töltött, miközben több tanú által biztosított alibije volt arra az estére, amikor a gyilkosság történt, a valódi elkövető időközben kétszer tett beismerő vallomást, majd vonta vissza azt.

A Balla-ügy körül kialakult sajtódiskurzust sem nevezhetjük önmagában morális pániknak, azonban a gyilkosságot a szerepjátékkal kapcsolatba hozó esetek megnövekedett száma, valamint a kialakult társadalmi diskurzus jellegzetességei mégiscsak a morális pánik fogalma felől érthetők meg. A morális pánik fogalmát Marshall McLuhan használja először 1964-ben,⁵ a fogalom kibontása viszont már Stanley Cohen szociológus nevéhez kötődik. Cohen írásaiban elsősorban a tömegmédiával generált morális pánikokat vizsgálja; amellett érvel, hogy a pánikok témáját legtöbbször a sérülékeny társadalmi csoportok vagy marginalizált szubkultúrák szolgáltatják, akik a társadalmon kívüli népi ördög (folk devil) szerepében tűnnek fel. Cohen szerint a brit morális pánikok nagy része például a fiatalok körében népszerűvé váló szubkultúrákat érintik általában: a témák a legkülönbözőbbek lehetnek a drog használatától a fiatalok erőszakossá válásán át a footballhuliganizmusig.⁶ A társadalmilag problémás viselkedés vagy deviancia a kérdéskör egyik kulcsfogalma; bár a szerepjátékos alapvetően nem tartozik ebbe a kategóriába, de a Balla-ügynél Sándor mint feltételezett anyagyilkos már a deviáns viselkedés megtestesítőjeként értelmezhető. Cohen úgy véli, a tömegmédiával kifejezetten nagy teret ad a deviáns viselkedések témájának, hiszen a hírek tetemes része ilyen típusú határsértésekről szól. Ezek funkciója nem csupán az egyén pszichológiai szükségleteinek kielégítése vagy a szórakoztatás, hanem a társadalom normatív körvonalainak megrajzolása, amely tájékoztatja a nézőt vagy az olvasót a jóról, a rosszról, az elvárhatóról és az elfogadhatatlan határátlépésekről is.⁷

Írásomban a Balla-ügyre és annak különböző médiamegjelenéseire koncentrálni elemezem a szerepjátékos körűl kialakult diskurzust. A témában született cikkek, tudósítások, riportok és interjúk teljeskörű elemzését több okból sem tudtam megtenni. Fontos kiemelni, hogy az eset 2007-ben történt: bár a print lapok többségét tizenhat évvel később is sikerült elérnem adatbázisokon keresztül, az interneten fellelhető online újságok cikkei és forrásai, amelyek elsőként tudósítottak az esetről, gyakran sérültek, nem találhatóak meg az eredeti linken vagy teljesen hiányoznak az újság adatbázisából. Az elemzés szempontjából kifejezetten izgalmas lett volna a szerepjáték és a gyilkosság kapcsolatát összefüggésbe hozó kommenteket, hozzászólásokat vizsgálni, azonban a Facebook keresője használhatatlan ilyen típusú és időben ennyire távol eső téma megközelítésére. Szintén tisztázásra szorul, hogy ez a vizsgálat a közvélemény által a szerepjáték és a gyilkosság között vélt kapcsolat elemzésére irányul, így a médiareprezentációk közül kizárólag azokkal foglalkozik, amelyek Balla Irma fiának hobbiját, a szerepjátékot érintik.

Ezek alapján a vizsgálatot három téma szervezi. Elsőként az esethez köthető sajtómegjelenések, cikkek, tudósítások, amelyekben megjelenik a szerepjáték; másodsor a Sándor barátai, majd később Sándor által írt blogok elemzése, amely mediációs funkciót tölt be a bíróság, a vádlott és a közvélemény között; harmadszor a témával foglalkozó fórumokon megjelenő összeesküvés-elméletek, konspirációs teóriák áttekintése.

2. A BALLA IRMA-GYILKOSSÁG

A Debrecenhez kötődő képviselőnő meggyilkolása után egy évvel a rendőrség fókuszába került az áldozat, Balla Irma fia, mivel az emberölést követő reggelen ő talált rá az áldozatra. A fiú szerepjátékosági szokásai nemcsak a kihallgatások alkalmával, hanem a tárgyalóteremben is többször előkerültek. Az idézetekből kitűnik, hogy leginkább az ügyész, Gulyásné Birinyi Ildikó támaszkodott egy ideig egy, a szerepjátéknak is kulcsszerepet adó érvrendszerre – a téma innen szívárgott át a sajtóba. Balla Irma fia, Sándor 2007 húsvétján hazaérkezésekor találta meg édesanyja holttestét, majd értesítette a rendőrköt. Sándor a telefonhívás során és a következő napokban túlságosan nyugodtnak bizonyult, ez keltette fel a rendőrség és az ügyészség érdeklődését. A *hetek.hu* erről így számolt be: „Azt a tényt, hogy a fiún nem látszott és ma sem látszik különösebb érzelmi megnyilvánulás, az ügyvéd és a családtagok S. Sándor különösen higgadt, mondhatni, flegma természetével magyarázzák. (S. Sándor a barátnőjének ezzel kapcsolatban azt mondta, a rendszeres szerepjátékok miatt – amelyek során egyébként gyilkossági történeteket is eljátszottak – megtanulta, hogyan tudja magát »kívülről nézni«.)”⁸ A tragédia előtti órákban Sándor egy baráti összejövetelre távozott, az egész estét társaságban, Debrecenből 30 kilométerre, Bagamérban töltötte, a barátai így váltak a kihallgatások alanyaivá.

Az elsőfokú bíróság 12 év fegyházra ítélte Sándort, később másodfokon ezt hatályon kívül helyezték, de 2 évet előzetesben töltött, bár a vádemelés alapjául szolgáló bizonyítékoknak még a létezése is kérdéses volt. 2020 februárjában D. Lajost, a valódi tettest, a tetthelyhez közeli építkezésen dolgozó munkást 15 év fegyházra ítélték, miután megtalálták a tetthelyen a DNS-ét. Sándor felmentése után a közvélemény gyökeresen megváltozott, ekkora már az ítélelhoztal során elkövetett hibák egyértelművé váltak. A média gyorsan alkalmazkodó logikája alapján gyilkosból azonnal a jogrendszer áldozatává vált, ezzel párhuzamosan pedig egyre kevesebbszer tűnik már fel a hírekben a szerepjáték. Az ügy állomásainak áttekintése során nem törekedtem a teljességre, csupán a vizsgálat szempontjából fontosnak tartott momentumokat emeltem ki egy rendkívül hosszú nyúló nyomozási és bírósági folyamatból.

3. „MINTHOGY NEM VAGYOK ÚJSÁGÍRÓ” – BLOGOLÁS A TÁRGYALÓTEREMBŐL

A tárgyalások megkezdése alatt, majd az előzetes letartóztatás idején Schönstein Sándor barátai blogot indítottak. „Ez a blog abból a célból jött létre, hogy elmondhassuk, a barátunk, akit április közepén előzetes letartóztatásba helyeztek, ártatlan. Bizonyítékok nélkül, nyomásgyakorlás céljából tartják bezárva, és a sajtóban csak a rendőrség megalapozatlan álláspontja kap teret. Olvasd el, hogy lásd: veled is megtörténhet!” – írják az oldal⁹ bemutatkozásában.

A blog első, 2008 áprilisában közzétett bejegyzésében a szerzők¹⁰ saját álláspontjukat közlik, részletesen beszámolnak az eseményekről, baráti stílusban „Sanyaként” emlegetik Balla Irma fiát, személyes kommenteket fűznek az egyébként objektív, alapos beszámolókhöz. 2008 májusában szinte minden nap közölnek reflexiókat a történetekről, sajtóhírekre reagálnak, közlésteszik a barátjuk által adott nyilatkozatokat. Sándor szerepjátékos hobbija az első bejegyzésben jelenik meg: „Sanya baráti és ismerősi köréből, és legalább nyolc tanútól kizárólag azt szerették volna tudni, hogy a szerepjátékot, ami Sanya legkedvesebb hobbija volt tizenéves kora óta, eszik-e vagy isszák” – írja a szerző.¹¹ Az ismeretlentől való félelem, valamint a szerepjáték nem ismerése az ügyészség és a bíróság oldaláról később is megnehezíti a nyomozást; tulajdonképpen a szerepjáték félreértelmezéséből fakadnak azok a feltételezések, amelyekre a vád építkezik. Az is világos, hogy a tudósításokat jegyző újságíróknak és a jogi eljárásban résztvevőknek nagyon homályos fogalmaik vannak

a szerepjátszásról. „A szerepjáték a külvilág számára egy nehezen érthető és gyanús valami, emlékszem, a '90-es években is óvták ettől a szörnyűségtől a nagyik az unokáikat...” – fogalmazza meg a problémát az egyik hozzászóló az idézet bejegyzéshez írt kommentjében.¹²

A *Sanya ártatlanságának védelmében* című blog 2009 augusztusában átkerül egy másik web-címre az oldal bemutatkozásában a következőkkel: „Balla Irma fia vagyok. Köszönöm a segítséget, amit eddig a családomtól, barátnőmtől, barátaimtól kaptam, és köszönöm azok együttérzését is, akik nem ismernek. Gondoltam, összegyűjtök ide pár linket, hogy akit érdekel az ügy, könnyen megtalálja. Esetleg hozzáírom a véleményem is. És nyugodtan írja ide más is, amit gondol. Minthogy nem vagyok újságíró, ezért megpróbálom a mások által leírt dolgokat összeszedni és esetleg kiegészíteni a saját véleményemmel. Mivel az ügy még folyamatban van, így nem írok le ide mindent, amit szeretnék, ám fejlesztem a régebbi cikkeket is, ha valami kimaradt belőle.”¹³ Az oldalon Sándor saját médiaszerepléseit, hírkomentárjait, megjegyzéseit gyűjti össze, valamint a különböző tárgyalási napokról közöl részletes beszámolókat.

„A szerepjáték egy társasjáték, aminek semmi köze az ember jelleméhez! Egyébként a tárgyaláson 6 ember biztosított nekem alibit.” Így reflektál Sándor *A tárgyalás első 10 napja*¹⁴ című bejegyzésében a Hajdú-bihari Napló egyik, 2009. március 11-én közzét online írására (amely mára sajnos elérhetetlenné vált). Sándor válaszából világos, hogy a cikkben megjelenik a szerepjáték. Ha megvizsgáljuk az újság print számának egy nappal későbbi, 12-i számát, valószínűleg azt olvashatjuk, amit az online cikk tartalmazott.

A cikk Sándor barátainak kihallgatása kapcsán született, kiderül belőle, a bíróság nagy érdeklődést mutatott a vádlott hobbija iránt, ezért is volt indokolt öt olyan fiatal kihallgatása, akik jelen voltak a bagaméri szalonasütésen, és „korábban játszottak már vele szerepjátékot, amit azért kell megemlíteni, mert a tárgyalás során Nagy Antal bíró és Gulyásné Birinyi Ildikó ügyész is több kérdést intézett hozzájuk e tárgyban (úgy tűnik, az ügyészség komolyabb támadási felületet lát ezen a vonalon). Az ügyész – aki nem csinált titkot abból, hogy fogalma sincs a szerepjátékok mibenlétéről, legalábbis így mondta – elsősorban azt szeretne volna tudni, hogy a társaság játékkülésein felvetődött-e a »gyilkolás«, a »manipuláció«. A válaszok lényegében és egybehangzóan úgy szóltak: előfordulhat, hogy a lejátszott kalandokban ilyesmit tesznek, de a szerepjáték nem a »gyilkolásról« szól.”¹⁵ A cikk szerzőjének megfogalmazásán érezhetünk némi kétségekkel teli szarkazmust, a „nem csinált titkot abból”, „legalábbis így mondta” szófordulatok inkább az ügyészi inkompetencia gyanúját hivatottak kifejezni, mintsem a tanúk vallomásának hitelességét vitatják.

Elsőként a barátok, majd később Sándor által szerkesztett blogok célja sokrétű, funkcionál alulról szervezett igazságszolgáltatási eszközként egy saját mikronyilvánosság megteremtésével, amelyre azért is van szükség, mert Sándor, aki ekkor még az első számú gyanúsított, nem kap elég lehetőséget a nyilvános térben arra, hogy helyzetének megfelelő nyilatkozatokat tehessen, így saját igazságának rekonstruálását a börtönben töltött idő alatt a barátai, majd szabadulása után ő végzi el.

A bírósági tárgyalások ilyen típusú, nyílt közvetítése Magyarországon nem túl gyakran alkalmazott újságírói gyakorlat, azonban nemzetközi viszonylatban nem ritka – a közvetítés gyakori eszköze a Twitter vagy a blogok. A tárgyalások közvetítésének dilemmája és annak jogi vonzatai izgalmas kérdéseket vetnek fel. A közvetítés fokozza a megfigyelés érzését, ebből fakadóan a bírósági eljárás performansz jellegűvé válik, már a tárgyalóteremben ülő személyeken túl virtuális közönségnek is szól, valamint a külvilág felügyelete az eljárásban részt vevő személyek teljesítményének, munkájának szabályzásához is vezet.¹⁶ Ebből a szempontból a Balla-eset kapcsán a blogformátum jó választásnak bizonyulhatott, a létrehozók, majd később maga Sándor is valószínűleg azt tartotta szem előtt, hogy ez a nyomásgyakorlás valamilyen fokú normakövetésre és a jogi procedúrák szabályainak betartására sarkallja majd az ügyön dolgozókat.¹⁷

A blog egy másik funkciója – a bírósági munka kritikája és kommentárja mellett – a sajtó által keltett téves és ferdítő információk helyreigazítása. Ezzel Sándor, valószínűleg szándékosan, egyfajta pozitív imázs kialakítására is törekedett, de legalábbis a rendszer áldozatának szerepe már a blogok elindulásakor megképződhetett azokban, akik aktívan olvasták a bejegyzéseket. Sándor ezekben az években a köztudatban egy lusta, furcsa, „túlkoros egyetemistaként” van jelen, számos negatív tulajdonságot társítanak hozzá, amelyek látszólag függetlenek is lehetnének a történetektől; ezekkel a sajtó által közvetített képekkel áll éles ellentétben az általa írt blog következetessége, szí-

gorú, pontos megfogalmazása és átláthatósága. A dilemmát a 168 óra újságírója is felveti Sándor ügyvédjének, dr. Magyar Györgynek egy vele készült interjúban: „A szakértő meg azt mondta róla, hogy hajlamos az érzelmitörésekre! Blogjában viszont olyan szikár, mint egy hírszerkesztő, pedig az őt ért igazságtalanságokat sorolja.”¹⁸ Magyar így válaszol: „Nem átlagos fiú, ha égetik a talpát, akkor sem ordít. Nehéz rajta eligazodni. [...] Az első bíró fel is rőtta neki, hogy úgy jelentette be édesanyja halálát, mint aki pizzát rendel. Ettől is gyanús lett. Az ügyészség aztán azt találta ki, hogy ez szerepjáték, megtanulta a gyilkos szerepét, és képes lehet manipulálni a helyszínt. Erre mondtam, hogy ez mind feltételezés.”

4. „NEM AZ IGAZI ARCÁT MUTATJA A KÖRNYEZETÉNEK” – SAJTÓREPREZENTÁCIÓK VIZSGÁLATA

A sajtódiskurzus áttekintésénél viszonylag kevés véleménycikket, kommentárt találtam, és arányai-ban sokkal több az objektív tudósítás, hír vagy riport, ezek műfaji keretei pedig kevésbé engedik meg az újságíró személyes véleményének közlését. Az országos sajtóban kifejezetten jellemző a rendkívül hatásvadász címadás: *Gyilkost játszott a szerepjátékokban Balla Irma fia* (Magyar Nemzet), *Balla Irma fia szeretett gyilkososat játszani* (HVG), *Balla-ügy: szerepjátékból anyagyilkosság?* (24.hu), *Balla-gyilkosság: bűnbe torkolló szerepjáték* (Szabad Föld) – hogy csak a lehangzatosabbakat említsem. A szerepjátékot tematizáló cikkeket olvasva három narratívát, jellemzőt vázolhatunk fel. Elsőként arra kell kitérni, hogy a cikkekből is látható: a közvélemény számára a téma, vagyis a szerepjáték ismeretlen, ennek ellenére a sajtó sikeresen tudja ezt a figyelmet a félelem, s nem pedig a kíváncsiság vagy a meg nem értésből fakadó apátia felé csatornázni. Jellemző még a cikkekre, hogy Sándort rendkívül szélsőségesen, hektikusan ábrázolják, hol nemtörődöm egyetemista, hol pedig a bűntényt profin kivitelező fondorlatos szerepjátékos, máskor a jellemzésében az áll, hogy gyanúsán nyugodt vagy éppen dühkitörésekre hajlamos. A harmadik leggyakrabban előbukkanó téma a sajtóban az ügyészi munka, illetve az ügyésztől származó idézetek, neki tulajdonított álláspontok. Az alábbiakban a felsorolt három jellemző áttekintését végzem el.

„A tanúk azt vallották, hogy a szerepjáték a társaság szokásos szórakozási formája volt. Egy-egy kalandjáték szerepei nem változtak, Schönstein volt a játékmester és a játékos is”¹⁹ – írja a Magyar Nemzet. A második mondatban olvasható megfogalmazás erősen ellentmondásos, gondolhatják a szerepjátékok ismerői, hiszen ha Sándor volt játékmester és játékos is, akkor igenis változtak a szerepek. Minden valószínűség szerint a tanúk arra gondoltak, hogy a játékok során mindenki a saját karakterével játszott,²⁰ ezek pedig bizonyára valamilyen fokú állandóságot mutattak, így nem változtak, azonban a különböző játékok során előfordulhatott, hogy más került játékmesteri pozícióba. Az, hogy Sándor egyszerre lett volna egy játékon belül játékmester és játékos is, nem valószínű, inkább félreértés eredménye.

A Népszabadság cikkében is hasonló megfogalmazásokat olvashatunk: „A tárgyaláson elhangzott: S. Sándor és baráti köre az elmúlt években rendszeresen játszott úgynevezett szerepjátékokat, amelyek során havi, kéthavi rendszerességgel eljátszottak gyilkosságokat is.”²¹ Az „úgynevezett” szó csak tovább erősíti a szerepjáték és az olvasó közötti távolságot, azt sugallja, a cikk olvasójának nem szükséges tudnia, mi is az az úgynevezett szerepjáték, hiszen a tárgyaláson jelenlévők és az újságot írók sincsenek tisztában vele.

A kevés kommentár jellegű cikk közül az egyik a print Magyar Demokrata és az online Demokrata hasábjain érhető el, írója némileg árnyaltabban fogalmaz, mint a fentebb említett írások szerzői, valamint arra is felhívja olvasói figyelmét, hogy a szerepjáték egy régóta népszerű játék, amelynek valószínűleg semmi köze a gyilkossághoz: „A barátaival gyilkosságot modelleztek, krimi játszottak. Mielőtt ebből bárki bármire következtetne, jó, ha tudja, hogy évtizedek óta világszerte népszerűek az ilyesféle játékok, külön színházi műfaj is kialakult rá, amelyben a közönséget bevonva zajlik az előadás, s az interneten is hódítanak az efféle szerepjátékok. Többmilliós tábora van egy-egy efféle játéknak. És egyikük sem anyagyilkos. Szerepjátékokat játszani semmire nem bizonyíték. Legfeljebb azt bizonyítja, hogy az illető és annak társasága nem televíziófüggő.”²² Az itt látható kontextusba helyezés kifejezetten hasznos lenne a szerepjáték ismertetése vagy említése során, azonban mégis azt tapasztaljuk, hogy a legtöbb cikk ezt teljesen mellőzi.

A sajtóban gyakran tetten érhető, hogy Sándort következtetlenül ábrázolják, szükségtelen elemzésekbe bocsátkoznak a személyiségét, illetve az édesanyjával való kapcsolatát illetően, és egymásnak ellentmondó tulajdonságokat társítanak a fiúhoz. A poligráfos vizsgálatnak alávetett Sándor vallomásaiban tagadta a gyilkosságot, azonban a cikkekből az a sugalmazás rajzolódik ki, mintha valamilyen módon Sándornak hatalmában állna manipulálni a műszert. „Nemmel felelt arra is, hogy tudja-e, hogy ki követte el a bűncselekményt. A műszer szerint a vádlott nem adott megtevesztő válaszokat. Az elmeszakértői vizsgálat szerint pedig a fiatalember nem szenved személyiségzavarban, és hobbija, a szerepjátékozás nincsen hatással gondolkodására, illetve a valóságban elkövetett tetteire.”²³

A manipulálás képességének vádja a helyszínre vonatkozóan a Blikk cikkében is megjelenik, amelyben a vádirat lényegét foglalják össze: „A vádirat lényege szerint a fiatalember a szerepjátékokon keresztül megtanulhatta manipulálni a helyszínt, és képes volt kívül helyezni magát a valóságon. Úgy tudjuk, hogy az újonnan elkészült pszichológiai szakértői vélemény szembemegy az ügyészi állásponttal, és azt mondja, a szerepjátéknak semmi köze nincs Balla Irma meggyilkolásához.”²⁴ A Magyar Nemzet így fogalmaz: „A vádlottról szólva kifejtette: más, mint aminek környezete megismerte, életkoránál alacsonyabb szinten áll, nem tűri a kötöttségeket, visszafogottsága csak viselkedési stratégia. Manipulatív képessége kiváló, mert szerepjátékokban kiművelte magát.”²⁵ Láthatjuk, hogy a sajtó által közvetített hektikusság sokkal inkább az ügyészség álláspontjának és annak szélsőségesességének közlése. Az általuk képviselt narratíva szerint a szakértői vélemények ellenére Sándor mellett, hogy a személyisége rekonstruált, képes volt a szerepjátékból egy olyan eszközkészlet elsajátítására, amely mind a helyszín, mind a körülötte élők manipulálására alkalmassá tette, miközben ezzel egy időben az ügyész azt is állítja, hogy a fiú kortársaihoz képest viszsamaradott.

Harmadik szempontként az ügyészi munka láthatóságát szükséges vizsgálni. Míg az írásom elején említett pilisi gyilkoságnál a sajtó vonja be a szerepjáték témáját az esetről szóló cikkek narratívájába, és a sajtó képviselői által rekonstruálódik meg a „szerepjátékos gyilkosság”, a Balla-ügynél inkább az ügyészi munka²⁶ váltja ki ezt. Tehát a szerepjáték nem azért kap fontos szerepet kezdetben, mert a sajtó ezt szeretné láthatóvá tenni, hanem egyszerűen azért, mert az ügyészi munkát a nyomozás akkori szakaszában ez határozza meg döntően, így az újságírók sem tehetnek mást, arról cikkeznek, ami a tárgyalóteremben aktuálisan reflektorfénybe kerül. „A több mint egyórás vádbeszédben az ügyész részletesen taglalta S. Sándor személyiségjegyeit. Azt mondta, a férfit lelki és anyagi függőség kötötte anyjához, s halálát »nem élte meg tragédiaként, inkább felszabaddultságot érzett«. A vádlott anyaszereteté »szerepjáték-megnyilvánulásnak« nevezte, közlése szerint Balla Irma rákényszerítette erős akaratát fiára, aki »megaláztatási helyzetének véget vetett oly módon, hogy anyját megölte«”²⁷ – írja a Magyar Nemzet. Ezek alapján úgy tűnik, az ügyészi vélemény szerint a szerepjáték képessé teszi a játkosokat a magasfokú színészkedésre. A szerepjáték mint kifejezés határai már elmosódnak a vádbeszédben, nem egészen derül ki az idézetből, hogy az ügyész Sándorra mint az anyját szerető fiú szerepét eljátszó gyilkosra utal, tehát köznyelvi fordulatként alkalmazza a szót, vagy a fiú hobbiára, a szerepjátékra – valószínűsíthető, hogy a kettő ezen a ponton már nem választható el egymástól.

A 24.hu *Balla-ügy: szerepjátékból anyagyilkosság?* cikkében egy kissé humoros momentum bukkan elő a játékok kapcsán Sándor szarkasztikus nyilatkozata által: „Schönstein Sándor elmondta: korábban játszott szerepjátékot, de édesanyja halála előtt egy falut épített és igazgatott, amitől szerinte nem lett agresszívabb. Ezt állapította meg a szakértő is, aki szerint a fiatalember jól el tudja különíteni a valóságot a képzelettől.”²⁸

5. SÁTÁNISTA CSÚCS-SZEREPJÁTÉKOSOK DEBRECENBEN – ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLETEK ÉS TEÓRIÁK

A Balla-eset számos olyan aspektussal rendelkezett, amelyek számot tarthatnak nemcsak a sajtó képviselőinek, de a konspirációs teóriák kedvelőinek figyelmére is. Az áldozat politikában betöltött szerepe, a fia „furcsa” hobbija, valamint a rejtélyes körülmények mind alapot adtak arra, hogy az ilyen típusú fórumokat elárasztsák ötleteikkel a konteókedvelők. Alapvetően két fórum rendelkezett

kiterjedt, évekre visszanyúló kommentszekcióval a Balla-ügyről. Az egyik, a konteo.blogrepublik.eu oldalán számos népszerű, elterjedt és kisebb összeesküvés-elméletről találhatunk részletes beszámolókat. A bejegyzések általában egy részletesen kifejtett cikkel kezdődnek, amelyben a szerző sorra veszi a megoldás rekonstruálásához szükséges pletykákat, információmorzsákat, ezeket részletezi, majd egy szavazás során az olvasók is letehetik voksukat a legvalószínűbb végkimenetel mellett, végül pedig a teóriák további kitárgyalására a kommentszekció biztosítja a terepet.

A Balla-ügy kapcsán a teóriák és a részletek áttekintése sok mindenre kiterjed, a szerző többek között kitér a debreceni bünyügyi helyszínelők által elkövetett hibákra, például, hogy az emberölés egyik lehetséges eszközeként megjelenő feszítővasat nem foglalták le a nyomozás során (majd ezt később dr. Magyar György, Sándor ügyvédje bocsátja a hatóságok rendelkezésére), a szerző sejteti továbbá a politikai indíttatású merénylet lehetőségét is. A szerző állítása szerint nem sokkal a képviselő halála előtt egy lakótelepi paneltűz okoz hatalmas károkat Balla Irma körzetében, a képviselőnek pedig ezután vált nyilvánvalóvá, miután sikertelenül igyekezett segíteni a károsultakon, hogy a város vészhelyzeti tartalékai gyakorlatilag nem léteznek, ez pedig gyanúja szerint okot szolgáltatott a képviselő meggyilkolásához.

A szerepjáték is feltűnik a teóriák áttekintésében: „A személyiségzavaros, hirtelen haragú, túlkoros egyetemistáról, Irma fiáról debreceni RPG-körökben köztudott volt, hogy nagy rajongója a számítógépes és az úgynevezett asztali szerepjátékoknak. Ezeken belül is főleg azokat részesítette előnyben, ahol a forgatókönyv fő motívuma a gyilkosság volt. Tanúk szerint játék közben előszeretettel és magas hatásokkal manipulálta környezetét, s úgy befolyásolta társait, hogy a verbális összecsapásokat követően azok sokszor észre sem vették az attitűdjeikben beállt változásokat.”²⁹

A szerző még egyszer visszautal a szerepjáték témakörére: „Debrecenben beszéltek a csúcs-szerepjátékosok egy belső, titokzatos, sátánista befolyás alatt álló köréről is, ahol az igazi beavatást és a jelölt befogadását csak egy valódi gyilkossággal lehet abszolválni.”³⁰ Ezek alapján azt is láthatjuk, hogy Sándor – a konteoblog cikkében legalábbis, de hasonló gondolkodást fedezhetünk fel a bírósági tárgyalásokról szóló tudósításokban, valamint az ügyész kérdéseiben, beszédeiben – a kívülvilág számára a „csúcs-szerepjátékos” fenyegetését jeleníti meg. A teória kapcsán is fontos szerephez jut a manipuláció, tehát Sándor egyfajta zseniálisan fondorlatos, manipulatív mesterelmeként jelenik meg, aki nemcsak szerepeket vesz fel, de a környezetét is képes dróton rángatni, ha úgy akarja. A sátánizmus, a szerepjáték és az emberölés összekapcsolása egyértelműen a morális pánikok logikájára utal.

Az index.hu fórumán találhatunk még egy *Balla Irma telefonja* nevű, 2008-ban indított beszélgetést, mely jelenleg 1323 hozzászólást tartalmaz 117 hozzászólótól, és még 2023 februárjában is frissült. Az itt található hozzászólások között is felbukkan természetesen a szerepjáték, az egyik fórumozó például Sándor egyik Mentálcsavar Klub³¹ szerepjáték tematikájú nyári táborában készült fotójával támogatja meg azt az állítását, hogy Balla Irma fia a gyilkos, azzal indokolva az összefüggést, hogy a képen Sándor egy háromágú játéktörrel látható, ami valószínűleg a szerepjáték egy kiegészítő eleme lehetett. „Schönstein Sándor, úgy tűnik, örül a díjának, a háromágú törnek, mely eszköz ebben a helyzetben sokunkat akaratlanul is az édesanyja, Balla Irma meggyilkolására emlékeztet.”³²

Összefoglalva, bár a Balla-ügyet rövid ideig határozta meg az asztali szerepjáték témája, ennek ellenére a cikkek, a blogok és az összeesküvés-elméletek terén is diskurzusalakító hatással bírt. Semmiképpen nem nevezhetjük morális pániknak az eset körüli hangulatkeltést, mégis hordozza a morális pánikokra jellemző sajátosságokat, a vallási aggályokat, az attól való félelemet, hogy a fiatal generáció tagjai szüleik ellen fordulnak. Ahhoz, hogy morális pánik alakulhasson ki, valószínűleg számos, egymáshoz időben közelebb álló precedensre lenne „szükség”. Bár a pilisi és a Balla-gyilkosságnál is láthatók közös jellemzők, a két eset egyértelműen kevés ahhoz, hogy kialakult pánikról beszélhessünk, Magyarországon pedig az asztali szerepjátékos közösség mérete okán nem is valószínű, hogy ez formát ölthetne. Elsődlegesen a sajtó a hordozója a szerepjáték és a gyilkosság közötti kapcsolat közvetítésének, a gyanú mégis láthatóan nem az újságíróktól, hanem az ügyészség felől érkezik, ez pedig abból fakad, hogy sem az ügyész, sem a bíró nem ismerik a szerepjátékot, s láthatóan nem is voltak hajlandók annak megismerésére. Az egészen biztosan kijelenthető, hogy a szerencsétlenül alakult eset ártott az asztali szerepjátékok egyébként sem fényes megítélésének Magyarországon.

JEGYZETEK

¹ DUNAI Tamás – VARGA Tibor Szabolcs, „Akkor én függő lennék?” – A videojátékos zavar magyarországi társadalmi diskurzusa, Szabad piac 2020/2.

² FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago–London, 2002, 254.

³ LAYCOCK, Joseph P., *Dangerous Games: What the Moral Panic Over Role-playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*, University of California Press, Oakland, 2015.

⁴ A Telex egy true crime típusú podcastet is szentelt az esetnek, melynek során újságírók elemzik a történeteket.

⁵ McLUHAN, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964.

⁶ COHEN, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics*, Routledge, London–New York, 2011.

⁷ Uo.

⁸ SEBESTYÉN István, *Miért kellett meghalnia Balla Irmának?*, 2009. március 28. (letöltés helye: https://www.hetek.hu/hatter/200903/miert_kellett_meghalnia_balla_irmanak, letöltés dátuma: 2023. június 26.).

⁹ Sanya ártatlanságának védelmében / bemutatkozás (letöltés helye: <https://ssandor.blog.hu/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

¹⁰ A bejegyzéseket közzétevő felhasználó, „Ashőfelhő”, a név utalás Schönstein Sándor szerepjátékok során használt nevére (Ash).

¹¹ ASHŐFELHŐ, *A mi álláspontunk*, ssandor.blog.hu, 2009. április 29. (letöltés helye: https://ssandor.blog.hu/2008/04/29/a_mi_allaspontunk, letöltés dátuma: 2023. június 20.).

¹² TuRuL_2k2 komment, ballairma.blog.hu, 2009. augusztus 16. (letöltés helye: <https://ballairma.blog.hu/2009/08/11/targyalas#comments>, letöltés dátuma: 2023. június 20.).

¹³ Balla Irma ügy blog bemutatkozás, ballairma.blog.hu (letöltés helye: <https://ballairma.blog.hu/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

¹⁴ *A tárgyalás első 10 napja* blogbejegyzés, ballairma.blog.hu, 2009. augusztus 11. (letöltés helye: <https://ballairma.blog.hu/2009/08/11/targyalas>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

¹⁵ *A szerepjátékokról is kérdezték a tanúkat*, Hajdú-Bihari Napló, 2009. március 12. (letöltés helye: <https://adt.arcanum.com/hu/collection/HajduBihariNaplo>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

¹⁶ FLOWER, Lisa – AHLEFELDT, Marie-Sophie, „*The Criminal Trial as a Live Event: Exploring How and Why Live Blogs Change the Professional Practices of Judges, Defence Lawyers and Prosecutors*”, Media, Culture & Society, 2021/8.

¹⁷ Ez utóbbi nyilvánvalóan nem valósul meg, még a hibás ítélethozatal után sem.

¹⁸ NEJ György, *De ki ölte meg Balla Irmát?*, 168 óra, 2012. december 5. (letöltés helye: <https://168.hu/életmod/de-ki-olte-meg-balla-irmat-56863>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

¹⁹ DOMBI Margit, *Vallottak Schönstein barátai*, Magyar Nemzet Online, 2009. március 21. (letöltés helye: <https://magyarnemzet.hu/archivum-magyarnemzet/2009/03/vallottak-schonstein-baratai>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

²⁰ Sándor szerepjátékos neve Ash, a név valószínűleg egy állandó karakterhez tartozik.

²¹ Népszabadság, *Gyilkosodít játszott Balla Irma fia*, 2009. március 12. (letöltés helye: <https://adt.arcanum.com/hu/collection/Nepszabadsag/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

²² Demokrata, *Váratlan vallomás*, Demokrata.hu, 2009. augusztus 12. (letöltés helye: <https://demokrata.hu/magyarorszag/varatlan-vallomas-78006/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

²³ BRY, *A poligráfus vizsgálat szerint ártatlan Balla Irma fia*, Velvet, 2009. április 7. (letöltés helye: https://velvet.hu/blogok/helyszinelo/2009/04/07/a_poligrafos_vizsgalat_szerint_artatlan_balla_irma_fia/, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

²⁴ Csikós Klaudia, *Szerepjáték miatt lett gyanús Balla fia*, Blikk, 2012. május 15. (letöltés helye: <https://www.blikk.hu/aktualis/szerepjatek-miatt-lett-gyanus-balla-fia/3nz8pjw>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

²⁵ VELKEI Tamás, *Balla Irma-ügy: ízekre szedte a bíróság a nyomozati munkát*, Magyar Nemzet, 2011. március 11. (letöltés helye: <https://adt.arcanum.com/hu/collection/MagyarNemzet/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

²⁶ „A baráti társaság szokásos szórakozásának számító szerepjátékok szabályairól, a vádlott szerepeiről, valamint a játék képességfejlesztő hatásairól kérdezte az ügyész és a bíró a tanúkat tegnap a Hajdú-Bihar Megyei Bíróságon. [...] Részletesen kikérdezték a tanúkat, mikor és miként játszottak szerepjátékokat közösen Schönstein Sándorral, s azokban volt-e gyilkosság a téma, igényelt-e a játék előregondolkodást, az átlagosnál jobb fantáziát. Azt is tudni akarták, mennyire volt jellemző, hogy Balla Irma fia irányította a játékot akkor, amikor a téma gyilkosság volt.” DOMBI, i. m.

²⁷ MNO, *Fegyházbüntetést kért az ügyész Balla Irma fiára*, Magyar Nemzet Online, 2010. április 28. (letöltés helye: <https://magyarnemzet.hu/archivum-archivum/2010/04/fegyhabuntetest-kert-az-ugyesz-balla-irma-fiara>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).

²⁸ FARKAS György, *Balla-ügy: szerepjátékból anyagyilkosság?*, 24.hu, 2012. május 16. (letöltés helye: <https://24.hu/kozelet/2012/05/16/balla-ugy-szerepjatekbol-anyagyilkosság/>, letöltés dátuma: 2023. június 23.).

²⁹ TIBORU, *Balla Irma halála (részletek)*, konteo.blogrepublika.eu, 2014. július 27. (letöltés helye: <https://konteo.blogrepublika.eu/2014/07/27/a-balla-irma-ugy/>, letöltés dátuma: 2023. június 25.).

³⁰ Uo.

³¹ Debreceni szerepjátékos klub, amelynek fotók tanúsága alapján Sándor is tagja.

³² Utánajáró komment, forum.index.hu, 2021. november 20. (letöltés helye: <https://forum.index.hu/Article/showArticle?t=9179265>, letöltés dátuma: 2023. június 25.).

CSIKÓS GRÉTA

Veres Attila:
A valóság helyreállítása

Agave Könyvek 2022



CSIKÓS GRÉTA (1999) Gödöllő

A világunk elromlott: egymás mellett létező, de egészet nem alkotó fragmentumok teszik ki a részeit. Ha ezt elhiszük, akkor abban is egyetérthetünk, hogy helyre kell állítanunk a valóságot! De mégis kinek a valóságát vegyük alapul?

Veres Attila harmadik megjelent kötetének, *A valóság helyreállításának* fókuszában a töredezett valóságok állnak. Szervesen kapcsolódik mind tematikus, mind motivikus szempontból az író korábbi könyveihez (*Odakint sötétebb, Éjféle iskolák*), *easter egg*-ként, az olvasóval való összekacsintásként felfedezhetünk visszatérő karaktereket vagy valóságokat mindkét korábbi könyvéből. Veres Attila így egy olyan fantasztikus univerzumot teremt, amelynek részei bár összeérnek, mégsem keltik a világ teljességének és egységességének illúzióját. *A valóság helyreállítása* – hasonlóan Veres korábbi kötetéhez – az Agave Könyvek kiadásában jelent meg 2022 őszén.

A kötetben tizennégy elbeszélés található, amelyek kerek, lezárt (?) egységekként is működnek, egyes elemeik mégis összekötik a történeteket. Annak ellenére, hogy egységes narratívát nem kapunk, a novellák közötti kapcsolódások miatt a könyv befogadása hasonló lehet egy regényéhez – már ha lineárisan olvassuk. Veres azzal a kérdéssel játszik el, hogy lehetséges-e összefüggő narratíva és koherens világ nélküli regényt írni. Hiszen ha a valóságunk fragmentált, nem lenne-e önámítás egy regénytől elvárni a valóság helyreállítását? Az összefüggés-teremtő, visszatérő motívumok (például a *Porból* című fikatív popsláger vagy a rézszerűvé vált szemek) akkor hatnak igazán, ha az olvasó viszonylag rövid idő alatt elolvassa a kötetet. A kezdetben különállónak tűnő elbeszélések között egyre több kapcsolatra derül fény, miközben újabb és újabb valóságokat alkot a szerző.

A befogadás éppen ezen a ponton válik érdekessé: míg az olvasó azt érzi a kötet legnagyobb kihívásának, hogy a széthúzó, mégis valamiféle egységet alkotó töredékeket egyetlen rendszerbe erőltesse – a könyv célja ezzel ellentétes. A hagyományos, koherens fantasy-

világokkal (mint például amely Tolkien *A Gyűrűk Ura* vagy R. R. Martin *A tűz és jég dala* című regénysorozatában megképződik) ellentétben *A valóság helyreállítása* esetében bele kell nyugodnunk abba, hogy nem tudjuk az egyes világelemeket átfogó keretbe helyezni.

A novellák a valóság és fikció határait szándékosan és több szinten is megsértik. Először is: a kötet autofiktív kerete már az első novella olvasásakor elbizonytalanítja a befogadót, és jelzi, hogy még az írókban sem szabad megbízni. A *'fogakkal teli verem'* című elbeszélés az olvasó valóságának elemait emeli be a fikatív cselekménybe: a főszereplő maga Veres Attila (több utalás is van erre a szövegben: idegen nyelvű publikáció a közelmúltban, Zsoldos Péter-díj stb.), de megjelenik szereplőként többek között Sepi és Botond is, akik a *Köszönetnyilvánítás* alapján Sepsi László és Markovics Botond alteregói.

Másodszor: az egyes elbeszéléseken belül sem tudjuk eldönteni, hogy a cselekmény szintjén mi a „valóság” és mi a „fikció”. (Például a *Sebzés* című novella sokáig bizonytalanságban tartja az olvasót, hogy a fantasztikus elemek hogyan illeszthetők az elbeszélés cselekményének valóságába: csak a főszereplő, Balázs vízióiról van szó?)

Harmadrészt: az egyes novellák valóságdarabjai is keverednek egymással (például Horváth Etele alakja több történetben is feltűnik; vagy a titokzatos betegség, ami egy démoni megszálláshoz hasonlít, és aminek túlélői rézszerű szemekkel ébrednek). A valóság és fikció e háromszintű keveredése mentén alakul ki az a háló, ami ezt a novellafüzért mégis koherenssé teheti.

A kötetet azonban a visszatérő motívumok és cselekményelemek mellett az újra és újra felbukkanó tematikus csomópontok is összetartják. A szövegek többször tematizálják a hatalom és a hatalmat gyakorló személyek kérdéskörét (*Megharapni egy kutyát, Gestalt, Sebzés, Méltósággal viselt, Városunk darabokban*). Fikción alapul-e a hatalom? Annak van hatalma, akinek hatalmat tulajdonítunk, akit felru-



házunk vele? És azon tudunk uralkodni, aki elhiszi, hogy hatalmunk van fölötte? Körvonalazódik az a rousseau-i gondolat, hogy a hatalom gyakorlása ebből a szempontból felfogható egy közös meg-egyezőszen alapuló *társadalmi szerződés*nek is. Veres elbeszéléseiben a hatalmi viszonyok a valóság egy fiktív – éppen ezért bármikor megváltoztatható – elemeként léteznek.

A hatalomhoz szorosan kapcsolódóan felmerül az isten-lét kérdése is. A szövegek párhuzamot vonnak a teremtés és az alkotás fogalmai között: a novellákban akár a művészi alkotások (például novellaírás – *‘fogakkal teli verem’*), de a hétköznapi asztali szerepjátékok segítségével kreált világok is önállóssodhatnak – ez a történetekben összefügg az írás gyakorlatával is. Amiről írok, amit leírok, azt megteremtem, az önálló életre kel – talán így fogalmazhatnánk meg egyetlen tételmondatban (*‘fogakkal teli verem’*; *Sebzés*, *A világ helyreállítása*).

Amit megalkottam, arról pedig gondoskodnom kell – különben a hatalmi pozícióm teremtként sérülhet. Erről is szól a *Sebzés* című novella, ami a Dungeons and Dragonshoz hasonló asztali szerepjáték kapcsán fordítja ki a játék elterjedésének korai szakaszából jól ismert morális pánik elméleteit. Az 1980-as évek Amerikájában kiterjedt diskurzus övezte a szerepjáték lehetséges, a fiatal játékosok pszichéjére káros hatásait. Sokan attól féltek, hogy a D&D-ben létrehozott fantasztikus világok növekvő agresszióhoz és zavart valóságérzékeléshez vezethetnek a fiatalok körében; illetve tartottak attól, hogy a játék felszínre hozhatja a szociális normák miatt elnyomott ösztönöket. Sokáig élt a narratíva, hogy a D&D-t a különböző (szociális, de akár szexuális) torzulások terápiás kiélésére használják a játékosok. 1982-ben még filmben is feldolgozták ezeket az egyébként alaptalan félelmeket az USA-ban. A *Misztikus játék* (eredeti címe *Mazes and Monsters*) főszereplője, akit Tom Hanks alakít, a film végére teljesen elveszíti a valóságérzékelését. Veres *Sebzés* című novellája látszólag éppen erre a diskurzusra épít: Balázs, aki egy autóbaleset egyetlen túlélője, a D&D világában találja meg a saját „terápiáját”: egy olyan világot építhet, ami kiszámítható szabályok alapján működik. Szinte benne él a maga által alkotott világban, ezzel kel és fekszik. A világ minden történését feljegyzi, istenként működteti azt. Ám amikor egy félresikerült játékpárti alkalmával az egyik játékos megerőszkol egy tündérlányt, aki egyébként Balázs világának visszatérő és központi segítő karaktere, akkor a történet is kifordul. Isla, a tündérlány ellenáll teremtként hatalmának (a kockadobásnak), és önálló életre kel, elhatározza, hogy megbosszulja a vele történeteket. A kötetben

talán ez az egyetlen szöveg, amelynek az értelmezésében segíthet egy minimális tájékozottság a geek/nerd szubkultúrában, de ez nem feltétele a novella befogadásának. Veres jó arányban szerepeltet rövid utalásokat a játék működésére, ami által egyszerűen rekonstruálható a szituáció; ugyanakkor mégsem válik túlbeszélté a jelenet azok számára, akik ismerik a játékot.

A Covid-járvány hatása erősen érződik Veres szövegein. Visszatérő elemei a novelláknak például a titokzatos járvány, a karantén-élmény (*Láss engem úgy, ahogy vagyok*), a maszkviselés (*Megharapni egy kutyát*) vagy a megbetegedettekkel szembeni ellenségesség (*Gestalt*). A társadalmunk utóbbi három évének közös élménye, az elidegenedés érzése körvonalazódik ezekben a szövegekben.

Veres Attila a globális témák mellett nagyon aktuális, magyar társadalmi kérdéseket is feszeget. Egy magyar valóságot igyekszik megragadni (egyet, hiszen ahogy arra a szövegek is utalnak, nincsen objektív igazság, Magyarországon pedig még inkább töredezettnek látja a valóságot az elbeszélő). A kötet novellái közül a *Tranzisztor* a szociálisan talán legérzékenyebb elbeszélés. Rákérdez a társadalmi mobilitás lehetőségére vagy ennek az árára, a látszat-jólétre. Hogy milyen lehetőségekkel lép az életbe egy gyári munkáscsalád gyermeke, és hogy a dolgozókat hogyan zsákmányolják ki a munkaadók: megélhetésükért saját testük és emberi mivoltuk feláldozásával fizetnek.

De társadalmi szempontból érdekes a kötet címadó novellája is (*A világ helyreállítása*), ami egy pamflet formában írt demagóg röpirat arról, hogy a világ elromlott, és helyre kell állítani. Helyre kell állítani, ráadásul a káosz, az anarchia által – persze egy szebb és jobb jövő reményében.

Szintén a sajtó manipulatív eljárásaira hívja fel a figyelmet az utolsó „novella”, egy fiktív interjú Veres Attilával, ami „...Az én lelkemben mindig pokol maradt” címet kapta. A figyelemfelkeltő cím csak akkor válik igazán érdekessé, ha megvizsgáljuk eredeti szövegkörnyezetét. Általa a kontextusukból kiragadott mondatok szándékos félreérthetővé tételét karikírozza az író.

A szövegek nyelvi megformáltsága éppen a kötet erősen metafikciós olvasata miatt válik fontos-sá. Veres hatásosan él a horror-, thriller- és krimiműfajok nyelvi kliséivel: a proleptikus mondatok által keltett feszültség sikeresen tartja fent a befogadó figyelmét. Bár *A valóság helyreállítása* nem tör szépirodalmi babérokra, az olvasó igényesen megírt, élvezetes, gördülékeny szövegeket kap kézhez, ami miatt könnyű belehelyezkedni a szövegvilágba. Veres erőssége (az élesszemű leírások

mellett), hogy jó érzéssel, megfelelő ütemben „adagolja az információkat”. A novellákban megjelenő világok működésére inkább csak utal, nem bocsátkozik hosszas leírásokba. Az olvasót ezáltal is aktívan bevonja a világépítésbe: elég teret hagy a befogadói fantázia működésének.

Veres Attila új kötetében nem akarja magát vagy írásmódját újra feltalálni, és nem törekszik arra, hogy valami radikálisan újat hozzon a weird/

horror zsánerébe. Koherensen kapcsolódik a korábban megalkotott világokhoz: aki örömmel olvasta az *Odakint sötétebbet* vagy az *Éjféli iskolákat*, annak nem fog csalódást okozni *A valóság helyreállítása* sem. Egy átgondoltan szerkesztett, gördülékenyen és igényesen megírt „novellás-regényt” olvashatunk, ami fantáziadúsán, ugyanakkor érzékenyen nyúl a magyar társadalomban egyre inkább előtérbe kerülő szociális témákhoz.

BÁLINT ZSÓFIA

Moskát Anita: A hazugság tézisei

GABO Kiadó, 2022

Moskát Anita legújabb kötete, *A hazugság tézisei* a mindennapok problémáit boncolgatja fantasy és sci-fi körítésben. Műfajában, témájában és felvetett kérdéseiben is rendkívül széles skálán mozgó kötetet tarthatunk a kezünkben, amelyben a szövegek közös pontja, hogy sérülékeny, esendő szereplők próbálnak túlélni a különböző világokban. A könyv vállalása a kísérletezés, ami mind műfaji, mind kompozíciós szempontból jellemzi a szövegeket. A novellák zsánerantológikaként vonultatják fel a spekulatív fikció műfajait, miközben folyamatosan kísérleteznek a narrációval. Egy-egy mondattal könnyedén skiccelnek fel komplex társadalmakat úgy, hogy világuk működése mégis érthető. Az elbeszélés ábrázolásmódját végig áthatja az empátia, amelynek köszönhetően a szereplők nehézségei átékelhetők, küzdelmeik megérthetőek. A történet szinte észrevétlenül vonja be az olvasót lendületes, sodró nyelvének köszönhetően.

A *mesterhazugság* című nyitó novellában, ahogy aztán az egész kötetben is, a hazugság a világ építőkövévé válik. A szöveg erős felütéssel indít: „Régen már reggeli előtt öt-hat alkalommal hazudtam”, ezáltal a hazugságról való gondolkodást egy olyan fiktív világba helyezi, ahol a megtévesztés mágikus erőt generál. A novella legérdekesebb kérdése, hogy létrejöhet-e bármilyen gyengédség és intimitás, bármilyen valódi érzelmek egy olyan világban, ahol a hazugság túlélést, az igazság pusztulást jelent. A *mesterhazugság* és a *Rügyeid* világában a természet pusztulásának következménye a mindent belepő por. A *mesterhazugság* esetében a por a semmivé válás és a romlás jeleként ábrázolódik,

amit egyedül a hazugság képes visszatartani, míg a *Rügyeid* világában a tüdőbe rakódva gyógyíthatatlan betegséggé válik.

Az önkényes, uralkodó hatalomnak való kiszolgáltatottság tematizálódik *A mesterhazugság* mellett a kötet három fantasy novellájában, az *Istenanyákban*, *A gyertya a magasban tündöklő napban* és a *Hattyúban*. Az *Istenanyák* világában egy középkort idéző, közben mégis modern társadalom rajzolódik ki, ahol szabályozott béranyarendszer jött létre arra, hogy az istenek halandó nőnek nemzhessenek gyereket. A szöveg azt a problémát tematizálja, hogy a társadalom változása és az emberi fejlődés nem tart lépést a technológia folytonos megújulásával. A novella világában megjelenő fejlett technológia ellenére egy nő értékét az istenektől való fogantatása határozza meg. A terhesség mint a társadalom működését szolgáló mechanizmus visszatérő elem Moskát Anita szövegvilágában. A 2015-ben megjelent *Horgonyhely* című regényében terhes nők irányítják a társadalmat. Ám míg a regényben a nők a terhesség által hatalomra tesznek szert, a novellában egy gyermek kihordásának képessége teljes kiszolgáltatottságot eredményez.

Az ismeretlen hatalomnak való kiszolgáltatottság jelenik meg mágia formájában *A gyertya a magasban tündöklő nap* és a *Hattyú* szövegében. Előbbi középpontjában egy háború miatt szétszakadt család története áll, ahol a hazugság kérdése – hasonlóan *A mesterhazugság* című szöveghez – identitás- és kapcsolatformáló erőként jelenik meg. A *Hattyú* éppen csak felvillantott világában a láthatatlan erő a Balaton- és egy hozzá kapcsolódó aranypartmítosz.



BÁLINT ZSÓFIA (1997) Szeged

A kötet talán legrövidebb és emiatt a legkevésbé ki-munkált novellája ez. A történet a feláldozás topozsán alapul, amit a Balaton, egyfajta rejtélyes istenségként, a sikeres nyári szezonért követel az ott élőkől. A megalkotott világ inspiráló, és továbbgondolásra motiválja az olvasót, ugyanakkor ellentétben a többi novellával, kidolgozatlanak érződik, és hiányt keltően nem lép tovább a „ha adok, el is kellennem” mechanizmusának bemutatásánál.

Közeli jövőben játszódó történetekként olvashatók a technológiát középpontba helyező novellák, amelyekben egy-két sci-fi motívum is felfedezhető. A *Négyszemközt* és a *Gumicukorszív* az érzelmek és a valóság megélésének nehézségeit mutatja be egy olyan helyzetben, ahol a személyes térbe folyamatosan betör a technika. Mindkét szöveg azt a kortárs problémát tematizálja, hogy a technológia folyamatos jelenléte megnehezíti, olykor nem is engedi a traumákon való túllépést. A *Négyszemközt* a közösségi média illuzórikusságát és a valósággal való folyamatos szembenállását mutatja be egy bántalmazó kapcsolat keretében. Hasonlóan a *Gumicukorszív* is a továbblépés, az elengedés lehetetlenségét boncolgatja egy olyan világban, ahol az elvesztett személy a virtuális térben, szinte kísértve folyamatosan jelen van, ezáltal lehetetlenné téve a gyászfolyamat beindulását.

Az egyetemista- és a munkás-lét eltorzult, felnagyított valósága jelenik meg a *Bevezetés a sokváltozós viszonyrendszerbe* és a *Fekete monitor* című feleletválasztós, lapozgatós szövegekben. Mindkét szöveg groteszk humorral megalkotott weird novella, amiben a műfajnak megfelelően fantasy-, sci-fi- és horrorelemek keverednek. A *Bevezetés...* a felsőoktatásban tanulók nehézségeit mutatja be, akik az elvárásokkal küszködve próbálják elsajátítani a megtanulhatatlan mennyiségű tananyagot. Moskát Anita ebben a szövegben villantja meg először nyelvalkotói tehetségét. A novellában bemutatott érthetetlen szöveg találó paródiaként érzékelteti a tudományos nyelv értelmezésének nehézségeit. A nyelvteremtés annyira hitelessé válik, hogy akár képesek lennénk elhinni: ez a nyelv létezik. A novella egészen az abszurdig fokozza az értelmetlen tanulás kritikáját azáltal, hogy a testi befogadáson, az érzékelés szintjén keresztül mutatja meg a jelenséget. A diákok a bukástól való féltelmükben úgy próbálják megér-

teni a tananyagot, hogy fizikailag azonosulnak vele. E novella variációjaként is értelmezhető a *Fekete monitor*, ami egy orwellien disztópikus, de mégis ijesztően valóságos cég világába kísér. Egy hivatalnok karaktert, a cég alkalmazottját követve próbálunk rájönni a kolléganője megőrülésének okára. Míg Moskát Anita az előző szövegben a nyelvvel, ezúttal a műfajjal kísérletezik. A novella lapozgatós technikája izgalmas olvasási tapasztalássá válik. Mivel arra kényszerülünk, hogy ne lineárisan olvassuk a könyvet, a bürokrácia útvesztőiben való elveszés és a kijutás lehetetlensége valós, mediális tapasztalattá válik.

Milyen lenne a világ, ha a természeti törvényeket a jog szabályai szerint szerződésekkel lehetne befolyásolni? A *Szerződési szabadság*, folytatva a gyarmatosítás miatt érzett európai büntudatot és a harmadik világ áldemokratikusságát tematizáló szövegek sorát, a nyugati világ erőszakos kolonizációjának hatásait és mechanizmusait írja le egy fantasy-keretbe helyezve. A novellák mellett meg-

jelenő egyetlen kisregény két szemben álló birodalom konfliktusát mutatja be. A világ felépítése részletes és izgalmas, ahogy megismerjük a két ország történelmét és jelenlegi helyzetét. A regény azt tematizálja, hogy a jogi és a morális igazság hogyan válik egymás kizárójává egy elnyomó rendszerben. A történet középpontjában, illeszkedve a többi novella témájához, végig a két világ határán mozgó, szerződéskötő Gavin tapasztalatai és személyes traumái állnak. Moskát Anita nyelvi kre-

ativitása ezúttal is megmutatkozik, Gavin egyes szám harmadik személyű narrációját jogi nyelven megfogalmazott szerződésbetétek törlik meg. A kísérllet ezúttal is sikeres: a száraz jogi nyelv a témához tökéletesen passzol, stílusában ugyanakkor közölkent.

A *hazugság tézisei* című kötet ötletesen, sok nyelvi bravúrral megalkotott fiktív világokon keresztül gondolkodik olyan fontos társadalmi kérdésekről, mint a klímaválság, a háború és a technika hatása. A történetek végig átélhetőek és átérzhetőek annak köszönhetően, hogy egy empátikus narratori hangon halljuk őket. Moskát Anita irodalma társadalmilag érzékeny irodalom, ami a zsánerelemek folyamatos mozgatásával, kísérletező, mégis pontos nyelvhasználatával sikeresen feszegeti a szépirodalom és a spekulatív fikció csak látszatra éles határait.



SZABÓ NOÉMI

Az idő rendje szerint

Bánföldi Zoltán képzőművész munkássága



SZABÓ NOÉMI (1980) Budapest

Amikor megkísérlünk egy művészi életművet felfejteni, összefüggéseit megérteni, óhatatlanul keressük azt a gondolati vezérfonalat, amely mentén – a kronológia, illetve a tematikai orientáció segítségével – felvázolhatjuk a pálya ívét, kiindulását, kölcsönhatások mentén zajló alakulását, hangsúlyait, kapcsolatait szűkebb és tágabb környezetével. Bánföldi Zoltán képzőművész műfaji szempontból komplex életművének vizsgálatakor első ránézésre detektálható, hogy bár foglalkozzon kísérleti fotográfiával, videóval, performansszal, mozaikkal, festéssel vagy ezen anyagok, hordozók és médiumok szabadon értelmezett összeboronálásával, mégis, műveinek és egész alkotói tevékenységének alapvető kérdéseként, valami absztrakt, ugyanakkor mélyen emberi, egzisztenciális problémát boncolgat. Tóth Krisztina író, költő 2003-ban a következőt írta Bánföldi művészetéről: „újra és újra azt firtatja, milyen művészeti stratégiákkal lehet kicselezni a telő időt, rögzítsük-e vagy hagyjuk telni pillanatait, a múlás folyamatában látva meg magát az időtlenséget”.¹ Az idő összetett kérdése, szubjektív és objektív olvasata mint a létezéssel kapcsolatos alapvető fogalom jelenik meg Bánföldi művészeti interpretációjában, azonban nagyon tanulságos végigkövetnünk, hogy miképpen változik Bánföldi időhöz való viszonya és véleménye az elmúlt bő három évtizedben.

KONCEPTUÁLIS KÍSÉRLETEK – A C CSOPORT

A fiatal Bánföldi (1962) 1988-ban rendhagyó módon a holland Hágai Királyi Művészeti Akadémián kezdte meg tanulmányait, ahol a művészetoktatás integrált szellemisége és a „Nyugat ethosza” eleve olyan progresszív látásmóddal vértette fel a fiatal alkotót, amelyet 1991-es hazatérése után a Képzőművészeti Főiskolán is kamatoztatni tudott. A kilencvenes évek első felének gyorsan változó társadalmi és gazdasági feltételeiből fakadó identitásproblémák hatására sok művész a csoportos fellépésben találta meg az adekvát alkotói stratégiát (gondoljunk pl. a Vető–Zuzu művészpárosra vagy az Újlak Csoport tevékenységére). Többek között Bánföldi is így tett, társaival (Deli Ágnes, Gulyás Ágnes, Koroknai Zsolt, Nagy Csaba, Pápai Miklós, Pető Hunor) 1992-ben alapították meg a C Csoportot, amelynek mottójául Weöres Sándor 1933-ban írott *Ha kérdezik, ki vagy, ezt mondd...* című versét választották, amely – Weöreshez híven – a létezés képlékenységgel, viszonylagosságával foglalkozik. A lételméleti-egzisztenciális kérdések alapvetően foglalkoztatták a csoport művészeit, különösen Bánföldit, aki a C Csoport 1994-es Bartók 32 Galériában megrendezésre kerülő konceptuális szellemiségű, *Marginális kérdés* hívószavú kiállításán² bemutatott művében Paul Gauguin *Honnan jöttünk, mik vagyunk, hová megyünk?* című festményének installatív parafrázisát alkotta meg. A rövid életű és szinte csak korabeli újságcikkekből ismert C Csoport közel tucatnyi kiállítás³ után 1996-ban szűnt meg, a közösség tagjai pedig külön folytatták művészeti útjukat. Bánföldinek a kilencvenes évek első feléhez kapcsolódnak egyéni, illetve Deli Ágnessel közös performanszai és akciói, amit többek között a váci Expanzió fesztiválon (1993) mutattak be.

KULTÚRTÖRTÉNETI KALANDOZÁSOK A GESZTUSOK NYELVÉN

Bánföldi autonóm művészeti nyelvezete a kilencvenes évek közepétől kezdett jellegzetes formai megoldásokat felvonultatni, ami leginkább a fehér vagy színes alapon, a kvázi meghatározhatatlan, üres térben kibomló kalligrafikus, illetve gesztusszerű festői motívumokból állt. Bak Imre 1996-ban⁴ na-



gyon találóan jellemezte Bánföldi formai megoldásait, amit mélyen szimbolikusnak írt le: a gesztus mint kifejezés egyfajta kultúrákon átívelő jelkép, ami a prehistorikus kultúráktól a gyermekrajzokon át az absztrakt expresszionizmusig, majd az újfestészetig bezárólag mindig új és újabb jelentésréteggel bővül. A gesztus mint jel összetett eklektikája a kilencvenes években a posztmodernitás révén ráadásul újabb értelmet nyert: az idézet, idézhetőség és bizonyos értelmű kisajátítás lehetőségét. Bánföldi nagyméretű vásznainak címei éppen ezt a kultúrtörténeti visszatekintést, a múlt újraértelmezésének lehetőségét kívánják megragadni. A *Vaskor* az őskor megidézéséeként, a *Sirokkó*, a *Róma* a mediterrán ókori kultúrák jelképeként jelenik meg, vagy épp a *Könnyek ösvénye*, ami a cseroki indiánok nagy kitelepítéséről emlékezik meg. Bánföldi jellegzetes kompozicionális megoldása, a képépítés rétegzettség is ekkoriban jelenik meg művein: izgalmas párbeszédbe elegyedik és kölcsönhatásba kerül a nagy és széles Pierre Soulages-i ecsetgesztus (modernitás) a vékony és remegő, rajzi vonalakból épülő, meghatározhatatlan motívumokkal (prehistorizmus), illetve a homokkal beszórt foltokkal (akció). A képi elemek interakcióba lépnek, áthatolnak egymáson egyfajta kultúrák közötti diskurzust megvalósítva. Az emberi civilizáció által létrehozott időfogalom tehát központi elemként lép be Bánföldi művészeti világába, aki alkotásin keresztül felteszi a nagy kérdést: Vajon mi vagyunk az időben, vagy az idő létezik mibennünk?⁵ A kérdésre kizárólagos válasz talán nincs, de művészi megközelítés Bánföldi interpretálásában annál inkább...

A NAGY TÖRTÉNETEK ÉS A SZEMÉLYES EMLÉKEK

Bánföldi időutazásos fikciói a kilencvenes évek második felében jelentkeznek, és határozott párhuzamot mutatnak mediális kísérleteivel. Az időszakban nem is lehet egymástól külön tárgyalni absztrakt jellegű festményeit és festői érzékenységről tanúskodó fotókísérleteit, ugyanis e művek mélyen összefüggnek egymással, megszületésüket a valóság és a képzelet közötti vékony határvonal felkutatására és áttörésére tett kísérlet predesztinálja. *Reneszánsz festmények* című, monumentális és szinte monokróm vásznain egy művészettörténeti fikció bontakozik ki: az absztrakt, finom színátmeneteket felmutató vásznak egy-egy ikonikus, régi műtárgyra utalnak: Jan van Eyck *Arnolfini házaspárjára* vagy *Rolin kancellár Madonnájára*, Raffaello *Athéni Iskolájára*, anélkül, hogy egyetlen látható elemében idéznék vagy parafrázálnák e híres műveket. Bánföldi allúzióinak kérdése ugyanis nem a formai jegyek hasonlóságát vizsgálja, hanem azt az általunk ismert történelmi kánon viszonylagosságát: mi lenne, ha behelyettesítenénk e művészettörténeti topozokat Bánföldi absztrakt képeivel? Csupán a címekben, tehát a verbalitás szintjén idézi fel a nagy ősök mesterműveit, miközben a néző egy autonóm Bánföldi-festményt láthat. A kisajátítás tehát szintén relatív, és csupán az intellektus játéka marad. A nagy történetek (metanarratívák) ily módon találkoznak a személyessel, felidézve a posztmodern egyik legfontosabb gondolatát (Lyotard), miszerint a világot formáló nagy történetek ideje lejárt. E gondolat izgalmas továbbfejlesztése Bánföldi 2000-ben futó fotografiai kísérlete, a *Dolgoknak nevet adni* sorozat megvalósítása, ami jelentős technikai kihívás elé is állította a művészt. A hatalmas, két méter magas vászakra széles ecsettel, gesztusszerűen felvitt fényérzékeny emulzió hol sűrűbben, hol ritkábban került rá a hordozóra, így az erre exponált fénykép nem tiszta és egységes képet ad, hanem az analóg és egyben nagyon archaikus előhívási eljárásból fakadóan meggyötört, „hibás”, ugyanakkor nagyon festői összhatást kelt. Bánföldi a saját, olykor nagyon személyes fotóit használta a projekthez, amelynek címében szintén egy kardinális alapvetést rögzít: a dolgoknak nevet és értelmet adni egyenlő a teremtéssel.⁶ A festői fotókon felbukkanó motívumok, mint a kisbaba, a nőalak, a diadalív, nemcsak fizikai jelenvalójukban nevezhetők meg, hanem érzelmek, viszonyok, absztrakt gondolatok széles skáláját reprezentálják: a születést, az életet, a szerelmet, az elmúlást, a magányt. A *Dolgoknak nevet adni* sorozat Bánföldi életművének egyik legmélyebb és érzelmes szériája, ugyanakkor itt kísérletezi ki a művész azt a fotónagyításon keresztül elérhető „antikizáló”, régiesített, továbbá a körvonalakat elmosó, puha, festői vizuális összhatást, amely a későbbi fotósorozatait nagyban meghatározza.

IDŐUTAZÁS

Az emlékeken keresztül megelevenedő múlt elemző vizsgálata Bánföldi festészetében a több éven át gyarapodó *Városok* című sorozattal kezdődik, és tart napjainkig. A *Városok* egyes darabjai képeslapokként idéznek meg egy-egy várost, azonban ismét nem a nagy történetek, pontosabban a nagy motívumok mentén, hanem egy jóval személyesebb és összetettebb asszociációs körből merítve. Karlovy Varyt egy medencében fürdőző alak, Berlint egy távbeszélővel látható nő és egy vízforraló kanna reprezentálja: személyes emlékek és összetett kultúrtörténeti utalások hosszú sora. A sorozat kompozícióinak fontos eleme, hogy a figurákat alapos realista igénytel rajzolja meg, a képteret pedig minden esetben két részre tagolja: a kidolgozott rajz ütközik az üres, árnyalt festőiségű felületekkel, a sűrű, részletező, közeli látvány pedig a végtelennel, ami a vizuális emlékfragmentumok álomszerűségét erősíti. Bánföldi mesteri stiláris játéka korábban a gesztusokat mint jeleket idézte meg, a *Városok* esetében a stiláris igazodás a metafizikus festészet és a hiperrealizmus formai jegyeit, illetve a 1940-es, '50-es évek filmes világát eleveníti meg. Az osztott kompozíció, az idillinek tűnő, azonban fojtottan feszült álomszerűség újabb fontos adaléka Bánföldi művészi világának, amelyet a 2010-es években a *Kozmikus csendélet* sorozatban fejtett ki alaposabban.

AZ EGYMÁSBA FOLYÓ IDŐ

Az elmúlt két évtizedben Bánföldi művészete három nagyobb alaptézis mentén formálódott: sorozatokban gondolkodik, az adott témát alaposan körüljárva és megvizsgálva rendszerezi mondanivalóját az annak leginkább megfelelő képi világba; a médiumot/hordozót és a stiláris orientációt szimbolikus tartalommal felruházott eszköznek tekinti, és a tartalmi kérdések szolgálatába állítja. Mindennek célja pedig, saját szavait idézve: „minden szituációban a múltnak a jelenbe való átemelése, a napjainkban való megélése, illetve az ezzel kapcsolatos vizuális elbeszélésmódok érdekelnek”.⁷

Az *Arnolfini házaspár* fotónyomat-sorozat (2016–17) találó parafrázisát adja Jan van Eyck híres képének. Bánföldi rétegesen épülő képkonstrukciót valósított meg e széria esetében is, ahol a jelenet valós színpadra állításával, rekonstruálásával kezdte a munkát, hiszen a főszereplőket két beöltöztetett próbababa jeleníti meg, majd a mesterségesen előállított szcénát befotózza, és az így elkészült fényképet vászonként, hordozóként alkalmazva autonóm festői jeleivel látta el, illetve módosította. A korábban említett rétegzettség talán e művek esetében a legkomplexebb, hiszen az apró rajzi gesztusok mellett az ősi graffiti, az írott szöveg köztérre karcolásának elemei is felbukkannak a képtérben, felülírva és talán megszenteltségtelenítve az *Arnolfini házaspár* álló portréját. A latin feliratok jól ismert közmondásokat, unásig ismételt szentenciákat jelenítenek meg: *Omnia vincit amor / A szerelem mindent legyőz* vagy *Sic itur ad astra / Így jutunk el a csillagokig* – körülbelül olyan elcsépelet és valódi jelentésüket veszített mondatok, mint Jan Van Eyck *Arnolfini házaspárjának* agyonreprodukált műve. Vajon nem felejtünk-e el látni, miközben nézünk, és gondolkodni, miközben élünk? Talán nem túlzás azt állítani, hogy Bánföldi újabb munkái egyre erősebb kritikai felhanggal bírnak. Talán összefüggésben van ez annak felismerésével, hogy az elmúlt húsz évben az idő szubjektív érzékelése radikálisan megváltozott, és az idő immár nem a dolgok értelmességének alapelve, hanem az idő mint olyan emberi léptékkal felfoghatatlanná vált.

Bánföldi 2018-ban készült, *XXII. század* című sorozata egy disztópikus gondolatkísérlet, amely egy valós város (a konkrét helyszín valójában lényegtelen) kiüresedett, ember és élőlény nélkül maradt, makettyszerű részleteit idézi fel. Egy franciakert labirintusa paddal, egy téglakerítés vasajtóval, egy hetvenes évekbeli szalagház, amely előtt egy otffejejtett bicikli áll: banális részletek, amelyek megannyi, mára elfeledett történet színhelyéül szolgálnak. Az élet totális hiánya néma emblémaként szelídítik e névtelen helyszíneket. Bánföldi festészeti kísérletei során alakította ki azt a technikai eljárást, amely vizuálisan a leginkább kifejezi az egyes idősíkok közötti átjárás izgalmát és problematikáját: vászonra projektált saját fotói az enkausztiikus felületkezelés viaszrétege miatt olyan antikizáló lazúrréteget kapnak, amely a 19. századi fotók megsárgult felületét idézik. Bánföldi finoman adagolja sorozatán a múlt otthonos nosztalgiaját és a jövőtől való – egyfelől egyéni, ugyanakkor kollektív, de mindenképpen archetipikus – félelem érzését. Bár a *XXII. század* című széria 2018-ban, a járvány és a lezárások előtt készült, szinte váteszi pontossággal prognosztizálta a kiüresedő vá-

rosok dermedt magányát és időtlenségét. A disztópia tehát valósággá vált: a történelemben nem először és vélhetően nem is utoljára.

Bánföldi szerteágazó művészetének teljes vizsgálata lehetetlen vállalkozás jelen terjedelemi korlátok között, azonban az emlékezetnek van egy eddig nem említett aspektusa, ez pedig a nosztalgia, visszavágyódás a saját, megélt múltba. Bánföldi művészetének teljes spektrumát vizsgálva számolnunk kell ezzel a személyes szállal is, amelyet olyan apró jelek és szimbólumok támasztanak alá, amelyek szinte észrevétlenül bújnak meg a múlt–jelen–jövő kapcsolatrendszeréről szóló nagyszabású vizuális diskurzus egy-egy szegletében. Ilyen „önéletrajzinak” tekinthető visszatérő motívum a pöttyös labda, amely egy 1999-es *Cím nélküli* fotónagyításon, a *XXII. század* (2018) egyik disztópikus városképén vagy egy 2014-es vásznon (*Egyedül nem megy*) egyaránt megjelenik. A pöttyös labda, a boldog gyerekkor megtestesítője az a soha vissza nem térő, de a felidézés során újra átélhető múlt, amely apró szignóként felmutat egy részletet Bánföldi Zoltán *saját* idejéből.

•

Bánföldi Zoltán (1962) 1988–1991 között a Hágai Művészeti Akadémia, majd 1991–1995 között a Magyar Képzőművészeti Egyetem festészeti szakán végezte tanulmányait, ugyanitt 2006–2009 között szerezte meg doktori fokozatát. A Magyar Papírművészeti Társaság és a C Csoport (1993) alapító tagja. Autonóm művészeti tevékenysége mellett tanít, jelenleg az Óbudai Egyetem Építész karán docensként oktat látványtervezést. A szentendrei Régi Művésztelepen lévő műtermében alkot. Budapesten él.

JEGYZETEK

¹ TÓTH Krisztina, *Álomanzix*, Bánföldi Zoltán [katalógus], Budapest, 2003, 7.

² A kiállításról bővebben: SINKÓ István, *Meddig marginális? A C csoport kiállítása a Bartók 32 Galériában*, Új Művészet, 1994/6, 67–68.

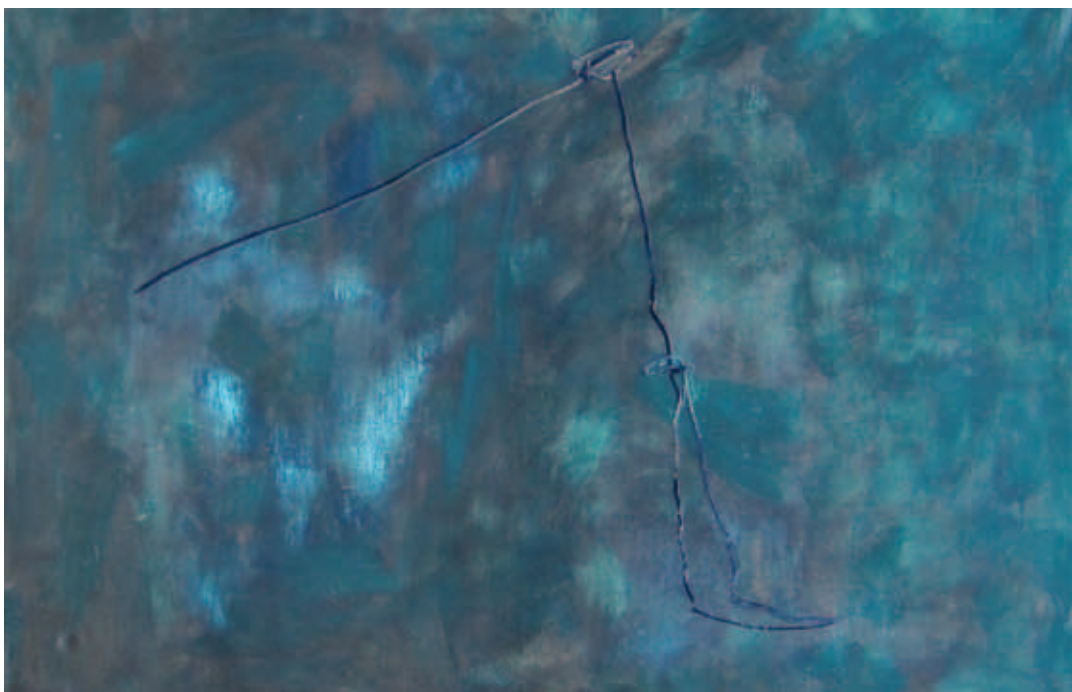
³ 1993: *Térképzetek*, Budapest Galéria; *Művészbál - vízi installáció a Dunán*, Győr; Strand Expo, Május 1 Strand, Budapest; Kultuurikeskus, Imatra, Kuopio Nurmes (Finnország); II. Nemzetközi Grafikai Biennále, Napóleon-ház, Győr; Tűzoltó Galéria, Budapest; 1994: Bartók 32 Galéria, Budapest; 1995: Pandora Galéria, Budapest; 1996: *Drog*, Bartók 32 Galéria, Budapest.

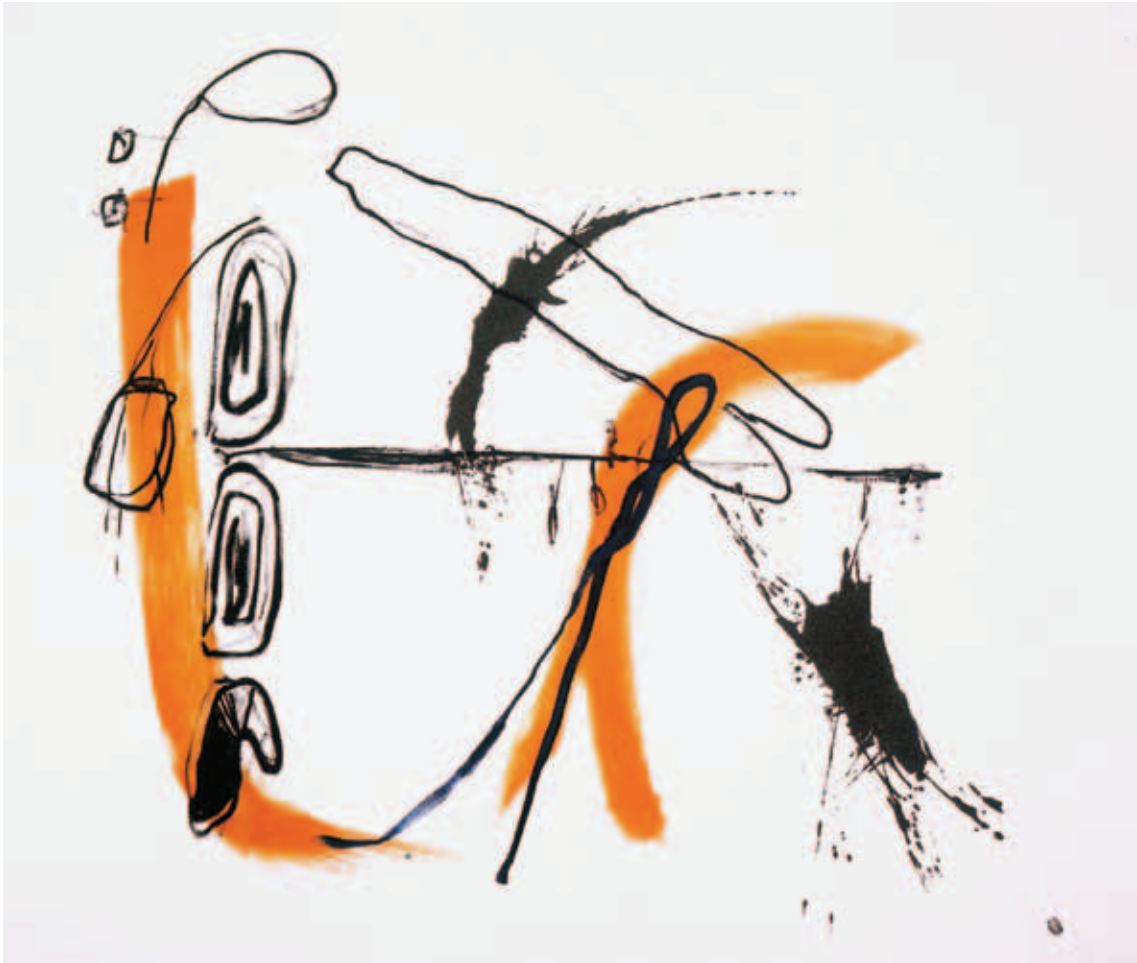
⁴ BAK Imre [kat. bev. tan.], *Bánföldi Zoltán*. [katalógus] 1996.

⁵ Lásd CARLO ROVELLI, *Az idő rendje*, Park, Budapest, 2018.

⁶ A *Dolgoknak nevet adni* sorozat címével erősen utal Lao-ce *Tao Te King* című művére, ami magyarul Weöres Sándor fordításban olvasható.

⁷ *A lélek kvantumállapota – Beszélgetés Bánföldi Zoltánnal*, kultúra.hu, 2021. <https://kultura.hu/a-lelek-quantumallapota-beszeltetes-banfoldi-zoltannal> (utolsó letöltés: 2023. május 13.).



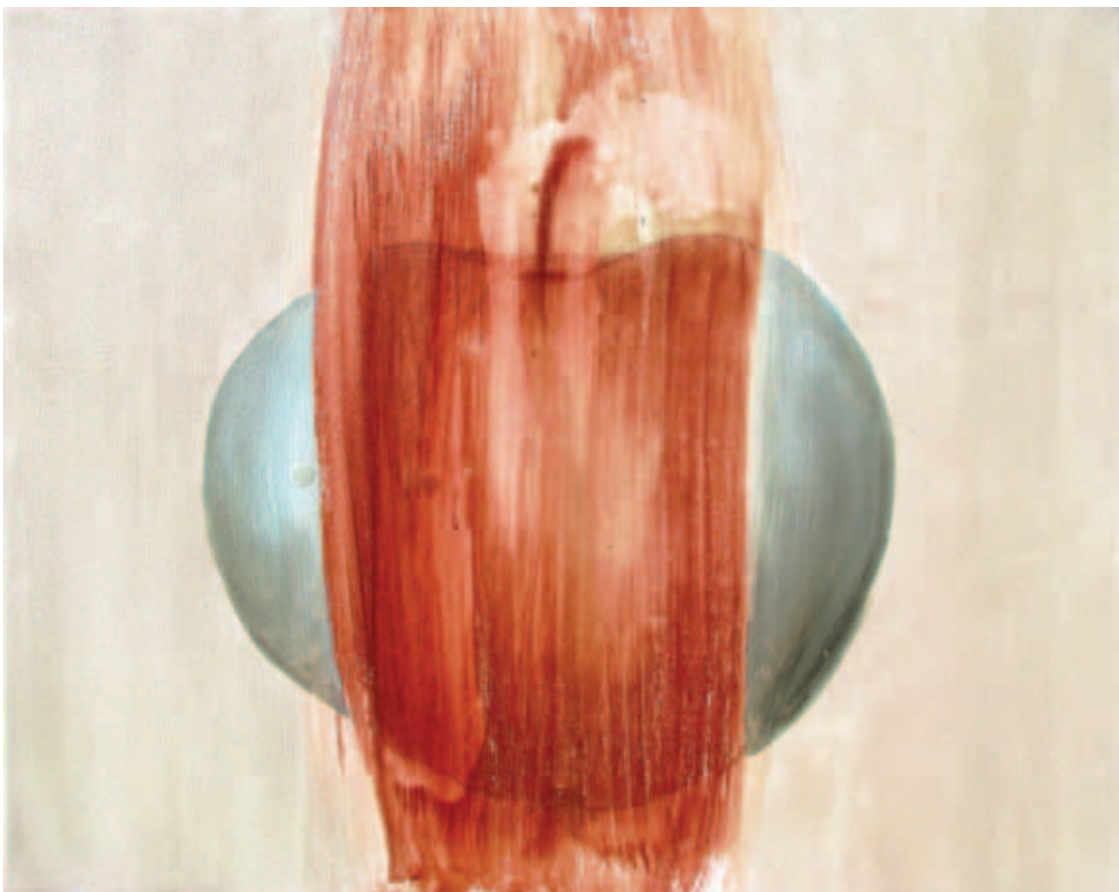


BÁNFÖLDI ZOLTÁN, Sirokkó II., 1996, vegyes technika, 140x160 cm; Vaskor IV., 1995, vegyes technika, 140x190 cm

BÁNFÖLDI ZOLTÁN, Városok sorozat: St. Petersburg, 2001, olaj, grafit, vászon, 100x150 cm; Paris I., 2001, olaj, grafit, vászon, 140x200 cm; Berlin, 2003, plaj, kréta, vászon, 140x200 cm



BÁNFÖLDI ZOLTÁN, Alma – New York (Kozmikus csendélet sorozat), 2011, olaj, vászon, kréta, enkauszika, 40x50 cm;
Eseményhorizont – Részen ismert objektum VI., 2007, olaj, vászon, 120x140 cm





BÁNFÖLDI ZOLTÁN, Megmaradás II., 2013, vegyes technika, vászon, 40x30 cm (középső)



BÁNYFÖLDI ZOLTÁN, Megmaradás III., 2013, vegyes technika, vászon, 40x30 cm (jobb oldal)

BÁNFÖLDI ZOLTÁN, Idegenek, 2014, enkauszтика, olaj, grafit, vászon, 80x100 cm; Egyedül nem megy, 2014, enkauszтика, olaj, grafit, vászon, 80x100 cm; Privát múzeum, 2010, olaj, vászon, grafit, 70x100 cm





**BÁNFÖLDI ZOLTÁN, Arnolfini sorozat (Non omnis moriar), 2016, vegyes technika, 100x150 cm;
Arnolfini sorozat (Omnia vincit amor), 2017, vegyes technika, 100x130 cm**



BÁNFÖLDI ZOLTÁN, Karlovy Vary (Városok sorozat), 2003, plaj, kréta, lakk. vászon, 140x100 cm



**BÁNFÖLDI ZOLTÁN, A XXII. század-1.; -3., (2x) 2018, fotó,
enkauszтика, vegyes technika, vászon, 70x100 cm;**



**BÁNFÖLDI ZOLTÁN, A XXII. század-5.; -4., (2x) 2018, fotó,
enkauszтика, vegyes technika, vászon, 70x100 cm**



**BÁNFÖLDI ZOLTÁN, A XXII. század-7.; -6., (2x) 2018, fotó,
enkauszтика, vegyes technika, vászon, 70x100 cm**



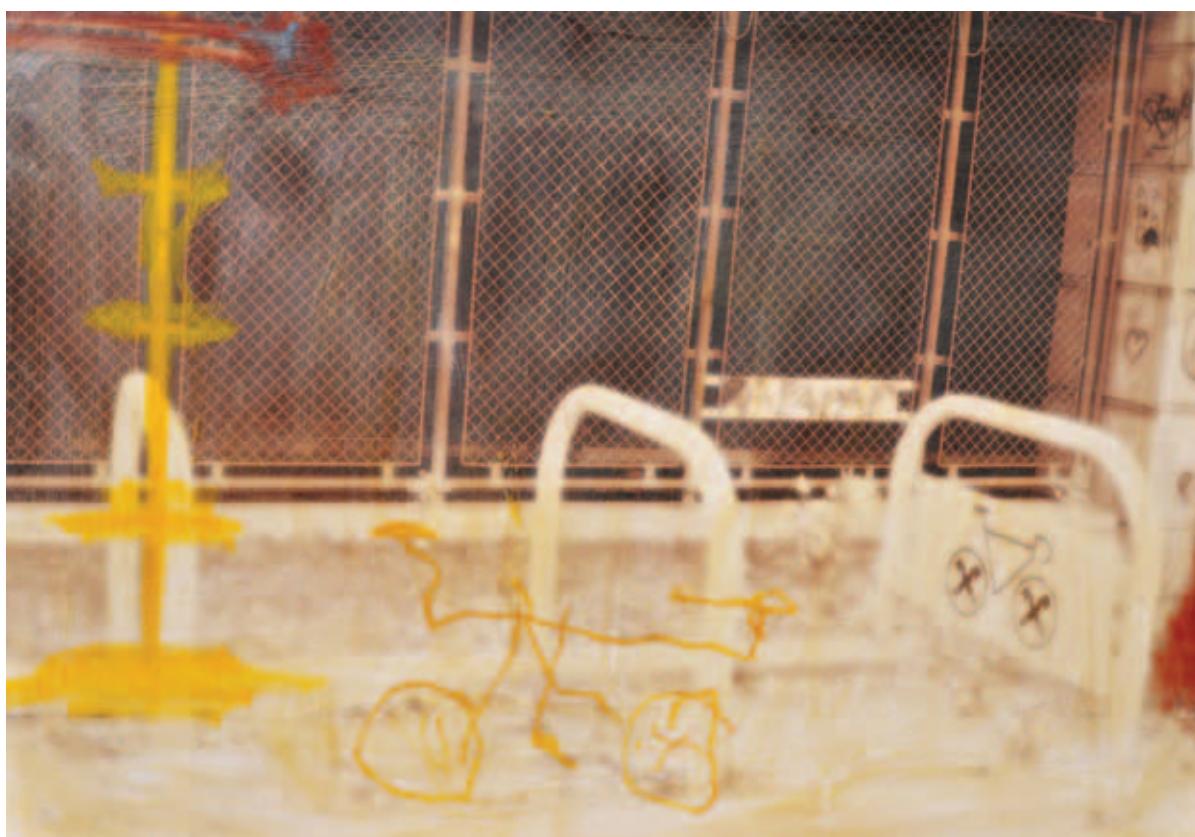
**BÁNFÖLDI ZOLTÁN, A XXII. század-11.; -8., (2x) 2018, fotó,
enkauszтика, vegyes technika, vászon, 70x100 cm**



**BÁNFÖLDI ZOLTÁN, A XX. század-9., 2018, fotó,
enkauszтика, vegyes technika, vászon, 100x70 cm**



**BÁNFÖLDI ZOLTÁN, A XXII. század-10., 2018, fotó,
enkauszтика, vegyes technika, vászon, 100x70 cm**



**BÁNFÖLDI ZOLTÁN, A XXII. század-12.; -13., (2x) 2018, fotó,
enkauszтика, vegyes technika, vászon, 70x100 cm**

BÁNFÖLDI ZOLTÁN, Csak néz, 2020, olaj, mozaik, vászon, 24x30 cm



BÁNFÖLDI ZOLTÁN, A XXII. század-14., 2018, fotó, enkauszika, vegyes technika, vászon, 70x100 cm

TATÁR SÁNDOR

...akár még beteg se...

Nyár már alig, már szinte ősz.
Az influenz' megint tetőz.

Megint tetőz az influenz,
és ágynak es'sz, ha nem figyelsz.

S ha nem is szenvedsz oly nagyon,
de, meglásd, mégis nyom 'plafon.

Heversz csak gyűrött ágyadon,
s megszégyenít a száanalom.

De akár még beteg se légy,
úgy is mélakór búj beléd,

dehogy vonsz, állítsz mérleget:
így is sokat fáj, érzeleg

az ín, izom s a lélek is –
minden út s lépés félrevisz,

s csak döglehellet-ingovány;
csók bezzeg nincs, és nincs dohány.

Mint jégtömb foglya, űlsz csak itt,
s egy óvatlan perc fölszakít

bármit, mi így újra sajog –
ízt? színt idézvé? dallamot?

– Az emlékevű ősi kín;
még mindig jobb az őszi spleen.

– – – –

Már füstös ősz ez, vastagon
– Nem remélsz, ügye, angyalom?

A költő szerint lusz vugusz,
de maholnap elpusztulusz –

és csont se már, csak por s hamu.
Egész létünk ordas kamu?

Minden, mi szép, önáltatás?
Mi tetszett *nékem*, látta más?



TATÁR SÁNDOR (1962) Törökbálint

Hagyjuk hiún: becsapjanak –
társ kéne, s cél, de csak szavak.

Nap kéne s fény, de őszi köd;
izom s rugany, de őszülök.

Meleg tekintet, cinkosan,
átok helyett, mi megfogán.

Disznók csőstül, de gyöngy(?) – ugyan!
Megagáz lett e Föld, Uram.

S még így is kín, hogy nincs tovább:
házad kihűl, kong kisszobád.

Ősz vastagon, s *nem szinte* tél.
A sztoicizmus kincset ér.

Kedves Olvasóink!

A Kortárs folyóirat aktuális számát az **Írók Boltjában**, valamint az alábbi helyeken biztosan megtalálja:

Budapest: Árkád (Relay és Inmedio), Blaha Lujza tér (Relay), Boráros tér (Relay), MOM Park (Inmedio), Nyugati téri alul-
járó (Relay), Széll Kálmán tér (Relay)
Debrecen: Árkád Fórum (Inmedio), **Eger:** Széchenyi út (Inmedio), **Győr:** MÁV váróterem (Relay), **Miskolc:** Szinvapark
(Inmedio), **Solymár:** Auchan (Inmedio), **Sopron:** Széchenyi tér (Inmedio), **Szeged:** Dugonics tér (Inmedio)

SZIGETHY GÁBOR

Egy korty magyar bor XXV.



SZIGETHY GÁBOR (1942) Budapest

(Daloló szekszárdi Bikavérek) Nagy feladat vár ránk ma este, 2022. október 21-én: nyolc, titkokat rejtő borospalack sorakozik az asztalon. Világot járt, hírneves operaénekes barátommal, Gulyás Dénessel jófajta szekszárdi Bikavérek jókedvű elkortolgatására, szabálytalan kóstolására készülünk. *Szabálytalan:* már az első borhoz nagy szemű olajbogyót és olívaolajban pácolt, illatos sajtalatokat kínál feleségem.

Kézzel szüretelt szőlőből készült rubinvörös bor: *Dúzsi Bikavér, 2017.* Olvasom a címkén Garay János versének – *Szegszárdi bordal* – egy szakaszát: poharazgatáshoz kedvcsináló lelkes ajánlás.

*Ide hát, te bazsarózsa!
Poharunkba, bikavér!
Hadd igyuk az áldomást meg,
Legelőbb is magadér!
Jó barátért másod ízben,
Szép leányért azután,
Ki e háromért nem érez,
Kutyafejű, vad pogány!*

Nem vagyunk kutyafejű, vad pogányok, a nemes ajánlatot elfogadjuk: iszunk magunk, barátaink és szeretett feleségeink egészségére.

Tűzbor – magasztalja Garay János 1846-ban a szekszárdi Bikavért. Évtizeddel korábban Vörösmarty Mihály Eger *lángborát* dicséri. Vas István száz év múltán, 1938-ban a Nyugatban megjelent verses levelében költőtársának, Weöres Sándornak baráti beszélgetéseiket fűszerezni Szekszárd *lángborát* kínálja.

*Nem vonzanak a félretett borok,
nem jössz föl Pestre, Sándor, azt irod.
Három palack hiába vár reád,
nem iszod vélem Szekszárd lángborát.*

Városuk hírnevére és borára büszke polgárok és borászok évszázados vitájában költők tesznek igazságot: a Bikavér Egerben is, Szekszárdon is *lángbor*, mindig tüzes ital.

Egy korty, két korty, három korty... Dénes dalra fakad: *Csúszik a bor, csúszik a bor, Jó a bor, ha bármi bánat érjen... mert kell a telt pohár...* Offenbach egyfelvonásos operettjében (A 66-os szám) énekelte

hajdan Dénes ezt a dalt. Furcsa cím, számmal kell írni; ha a számot megfordítom: 99 – a zenés darabban ebből származik a baj.

Messze még a *hatvanhatodik*, mi poharunkat kétszer-háromszor baj nélkül fenéig ürítjük. Dénes halkan, én magamban dúdoló: *Borban az igazság, borban a vigasz...*

Visszaballagunk a múltba, Dénes mesél.

– Tizenhét éves voltam, a Honvéd Művészegyüttes szólóénekes. Baján léptem fel, a lakatnyában. Besorozott honvédek a kórustagok, ezért engem is bakaruhába bűjtattak a rendezők. Kiálltam a kórus elé, daloltam: *Beváltam a sorozáson, honvéd leszek én...* Nézőtérről a visszhang: *Hűlyeek!*

Egy korty Dúzsi Bikavér, Dénes énekel és mesél.

– *Nincs is nálam a faluban vidámabb legény* – itt már többen, hangosan az anyámat emlegették, de még bírtam szusszal, énekeltem: *Félrevágom kiskalapom, vígan fűtyülök, büszkén megyek katonának s vonatra ülök...* Nem idézhető szavakkal díjazták dalolásomat. Elegem lett, a nóta közepén elhallgattam, sarkon fordultam, és kimentem a színpadról. Másnap Radovics alezredes elvtárs közölte, hogy hivatásos művészhez méltatlanul viselkedtem, ezért egyhavi fizetésem megvonásával büntetnek. Mondtam: túléltem, jelentkeztem a Zeneakadémiára. Szóttanul hallgattam az *ales* bölcs tanácsát: „Szeretném megóvni a csalódástól, maga nem elég tehetséges, ne próbálja meg!”

Egy év múlva már ösztöndíjjal, állással csábította a Néphadsereg a „nem elég tehetséges” zeneakadémistát, de Dénesnek örökre elment a kedve attól, hogy laktanyában énekeljen.

Bontom a második palackot: *Fekete Borpince, Szekszárdi Bikavér Válogatás, 2016.* Láthatatlanban egyetértek az ajánlással: „A szekszárdi Bikavér orvosságnál többet ér, aki issza, hőtig él!”

Pörgeti, pörgeti poharában a bort Dénes, nézi a sötétvörös italt.

– Ez a bor engem elszomorít. Keresztülnezek rajta, és nem látom a feleségemet.

Igaza van: ez a bor fajsúlyosabb, sűrűbb, egy évvel korosabb az előzőnél, izgalmas, sokízü bor, tüzes, harcias. Dénes olaszul éneklő Mascagni *Parasztbecsület* című operájából Turiddu áriáját. Úgy emlékszik: az Operaházban egy próbán „löttyögősen” énekelt, és a kiváló karmester, Mihály András

figyelmeztette: „Figyelsen! Mascagni olyan, mint egy véres bélszín!”

A Fekete Borpince hatéves Bikavéréhez – képletben, száz évvel ezelőtt, Óbudán, a Kéhlí vendéglőben – borjúpörköltet rendelnek, sok falusi tejföllel, apró nokedlivel, és csak csipegetni, kenyérhajat rágcálni öreg, fával fűtött kemencében sült fehérkenyeret. Kortyolnánk a bort, vacsora közben javasolnám Dénesnek, hogy ne a borospoháron keresztül nézze feleségét, hanem fölötte: gyönyörködjön asszonyában, élvezze a borjúpörkölt ízét, illatát, igya jókedvűen a bort – ha megfogadja tanácsomat, bizonyosan *hóttig* fog élni!

Továbbblépünk: *Heimann Szekszárdi Bikavér, 2016* – a ma már hagyományos négy borból: Kékfrankos, Cabernet Franc, Merlot, Kadarka. Heimann Zoltán szerint: „Szekszárdi Bikavért készíteni a legizgalmasabb kihívás.” Azt nem árulja el: *miért*. S főként azt nem: *hogyan*. Bölcs emberek a borászok, tudnak titkot tartani.

Pohárban pörög a hatéves Heimann Bikavér.

– Korai Verdi – mondja Dénes –, *Traviata, Álarcosbál*...

– Másnak látszik, mint ami: valóban *álarcosbál* – töpreng hangosan –, *Oscar tudja, de nem mondja...*, éneklí Verdi operájában az apród.

– Vagy a *Traviata* báli jelenete – fűzi tovább a gondolatot a szekszárdi nedűt kortyolva Dénes –, igaz, ott nem bort, hanem pezsgőt isznak...

A tapasztalt *operaénekest* ez a bor fiatal, tehetséges szoprán énekesnőre emlékezteti, aki már mindent el tudna énekelni, de mert okos, tudja, hogy Tosca életre keltésére még ráér, mert a gyilkosan nehéz énekszólama fiatal hangot hamar tönkretetheti. Ez a hatéves Heimann Bikavér *ígéret-ital*: érdemes a palackot még néhány évig a pincében pihentetni. Mint a tehetséges, fiatal szoprán énekesnő Tosca szerepére, ez a bor is várhat türelmesen.

A Bikavér tud várni, mi nem: a palackban gyorsan apad a bor.

Délután volt, este lett.

Asztalunkon pince mélyén őrzött, *nagyidős* bor-matuzsálem: *Vesztergombi Pince, Szekszárdi Bikavér, 1995* – Ferenc és József, a két testvér huszonhét éves bora, Vesztergombi Jóska barátom ajándéka. A bor ízei élnek, tüze már hamvadóban. Az „öregúr” múltbeli emlékek felé tereli a beszélgetést.

Dénes kádármester nagyapjára emlékezik – ma is őrzi használatban megkopott százéves szerszámaikat –, aki nagy természetű ember volt, szerette a bort. Ha valaki a kocsmában neki nem tetsző hangon „nyilatkozott”, így mesélte Dénesnek: „Visszakézből szájon vágtam, beesett a bojtorjába. Félóra múlva visszamentem, megkérdeztem: Hogy mondtad?”

Nagy erő rejtőzik a borban.

– Részegségem története – kezdi Bikavér paprikázta hangulatban a mesét Dénes – Londonban esett meg velem. Donizetti *Szerelmi bájtal* című operájában énekeltém Nemorinót. Otthonról érkezett örömhír: megszületett kislányom, Orsi. Szerettem volna három napra hazautazni, de szerződésekre hivatkozva nem engedtek el. Elhatároztam: ünnepelni egyedül fogok. *Előkelő* olasz étteremben vacsoráztam, Nagy-Britanniában skót whiskyvel melegítettem. A vacsora – végigettem az étlapot – mintaszerűen olasz: *antipasta, pasta, carne, dolce*. Előétel, tészta, hús, édesség. A pincér francia bort javasolt. Bólintottam, hozta. Asztalom mellett jéggel teli pezsgősvödörben várta a palack bor, hogy megigyam. Megittam. A figyelmes pincér kérés nélkül hozta a második palack bort, immár vöröset. Azt is megittam. Szivarral kínáltak, elfogadtam. Poharamba francia konyakot töltött a főúr – elfogyott. Kértem a számlát, fizettem. Amikor kicsit tétován fölálltam, a vízzé olvadt jéggel teli pezsgősvödör ott tornyosult előttem. Nekimentem, fölborult. Árvíz borította az előkelő olasz étterem márvány padláját. Egy magyar úriember ittas állapotban sem vesztí el a lélekjelenlétét: *Thank you! Good bye!* – in tettem, és méltóságteljesen kivonultam.

Búcsúkorty az aggastyán korú Bikavérből, Dénes üzenete a két borásznak: „Minden tiszteletem a boré és a borászé, aki ilyen bort tud készíteni, amely még huszonhét év után is él.”

(Hetekkel később nyitottam ki a másik ajándékba kapott palackot: *Vesztergombi Pince Szekszárdi Bikavér, 1995*. Boldogan élveztem, hogy bár a címke szerint minden azonos: évjárat, összetétel, dűlő, de a palackból a dekanterbe, aztán óra múltán poharamba csorgó bor összehasonlíthatatlanul izgalmasabb ital, mint a korábban kóstolt. Igaza van Vida Péter szekszárdi borász barátomnak: „Minden palackban más bor lakik.”)

Zaj az utcán, valaki teli torokkal ordít: *Góól!* A szemközti *borpatika* vendégei focimeccset néznek, és kancsóból féledes tokaji Furmintot isznak. Becsukom az ablakot.

Kezemben palack, az előzőnél huszonkét évvel fiatalabb szekszárdi bor: *Vesztergombi Szt. László Bikavér, Prémium, 2017*, Vesztergombi Csaba ajándéka. *A változatosság gyönyörködtet* – mondta. Huszonnégy hónapig tölgyfa hordóban, aztán hat hónapig palackban várta ez a bor, hogy levegőhöz jutva pohárba töltsék. A kezemben tartott palacknak még két és fél évig kellett a pincében pihennie, hogy ma este kettőnknek örömet okozzon.

Bozontos szakállú, szigorú tekintetű Szent László király néz rám a palackról. Ez nem a győri

Bazilikában őrzött, sokszor megcsodált Szent László-hermárról ismert király: „Első prémium Bikavérünket Szent Lászlóról neveztük el, aki Szekszárd védőszentje. A lovagkirályt kiemelkedő fizikai adottságai miatt nevezik Isten atlétájának is. A harcmezőn és a politikában is erkölcsös, szigorú, de igazságos uralkodóként emlékszünk rá.”

– Valami vékony *selyemszál* édességet érzek ebben a borban – mondja a megfelelő szavakat keresgélve Dénes.

Keresgélem a szavakat én is: *súlyos telítettség* – talán... Vesztergombi Csabát idézem: „Mi hiszszük, hogy a szekszárdi bor kedvessége, testessége világszínvonalú nagy borok elkészítését teszi lehetővé. A bor bonyolult és gyönyörű dolog...” Ez az öt éves Szent László Bikavér *bonyolult és gyönyörű*...

– Verdi, *Requiem*, a *Kyrie* tétel – határozza meg Dénes a Szent László Bikavér *zenei* háttérét, fájdalom van ebben a borban, ezt nem lehet „értelmesen” megmagyarázni. Ez a bor *szívhang-sűrítmény*.

Tenorista életútját feledtetve, Verdi-basszusáriát dúdol, a *Don Carlos*ból Fülöp király fájdalmas vallomását: *Soha nem szeretett*...

Igen, ez a bor *szívhang-sűrítmény* – mint Fülöp király nagyáriája.

Szívhang: boldog életjel!

Miközben nyitom a hatodik palackot – *Prantner Bikavér, 2020* –, halkán megjegyzem: mi a borkóstolás *atlétái* vagyunk.

Meglepetés mindkettőnk számára ez a bor. A pincét nem ismerjük, szomorú, de korábban Prantner-bort sem ittunk. (2022 májusában Szekszárdon aranyérem és különdíjeső hullott a Prantner Pincére.)

Ez a Bikavér a ma este kóstolt legfiatalabb bor. Fortinbras jóslata jut eszembe: „Hamlet, ha megéri, nagy király vált volna még.” Dénest a Prantner Bikavér ifjúkorára emlékezteti. Jóindulatú, megértő énektanárának olykor vissza-visszaszólt. Tanára bízta: *Dinike! Ebből majd lesz valami!* Az ifjúság türelmetlen, Dénes azt kérdezte: *Mikor?* Később döbrent rá: bölcs tanárának volt igaza. Hosszú az út: az ifjú embernek jövője van, az érett férfinak jelene és múltja.

– Ez a bor Bartók Béla *Kossuth-szimfóniája* – lelkesedik Dénes. Az ifjú zeneszerző számára még Liszt Ferenc és Richard Strauss a követendő példakép, de a Kossuth-szimfónia hangzásvilágából bomlott ki évek múltán a tökéletes remekmű, a *Cantata Profana*.

Egy Csokonai Vitéz Mihály-vers – *Az éj és a csillogok* – négy sorának változata jut eszembe.

*Régi víg kedvem szép horizonja
Szürkül borzasztó setétségre,
Egy komor éj mord gyászát rávonja,
S régi napom nem derül égre.*

Ugyanez a négy sor tíz évvel később.

*Éltemnek fényes hórizonja
Dült borzadó setételességre,
A búk mord éje gyászba vonja,
Több víg napom nem száll az égre.*

Az egyik verset 1793-ban, életében *virradatkor* írta Csokonai Vitéz Mihály, a másikat 1803-ban, amikor számára már *alkonyodott*.

Régi víg kedvem: parányi múltidő – *Éltemnek*: minden, ami elmúlt.

Szép: mindenkinek más – *fényes*: mindenkit vakít.

Szürkül: lassan elmúlik – *dült*: már nincs.

Borzasztó: megijedtem, túléltem – *borzadó*: riadtan bámulok a semmibe.

Setétség: vaksötét – *setételesség*: az alagút végén dereng a fény.

Kezdet és vég. Ifjúság és férfikor. Öröm volt kóstolni ezt a fiatal Prantner Bikavért: álmodhatunk a jövőről. Kár volt kibontani ezt a palackot: nem fogjuk megtudni, vajon mit tud tíz év múlva ez a bor. Ami számunkra már nem lesz, az örökre elmúlt.

A hetedik palack: *Vida Péter Bikavér, 2017*.

Kortyolunk, merengünk. Dénes dúdol: *Inni kell, higgyed el, boldog csakis így leszel... Inni édes, inni jó, szemed attól csillogó... Édes-bús Johann Strauss-melódia: Denevér.*

– *Libidó bor* – idézi Dénes kedvelt íróját, Hamvas Bélát –, ez a Bikavér a vágyakozás zenéje, a szellem muzsikája: lesújt, fölemel.

Hamvas Bélát idézem én is. „Az ivásnak egy törvénye van: bármikor, bárhol, bárhogyan.” *Bármikor?* Reggel, ébredés után még soha nem ittam vörösbort. Tea, kávé, gyümölcslé a reggel itala; bőséges szállodai reggeli közben ínycselek alkalmasint lehörpintenek egy pohár pezsgőt. *Bárhol?* Bort szerető ember ételtöltés terítővel fedett asztalhoz nem ül le; ha az ajtó sarka pókhálós, be sem lép a szobába. *Bárhogyan?* Vizes-pohárból csak vizet iszik az ember, bort soha. Hamvas Béla maga sem gondolta komolyan azt, amit állított. Szívfacsaró, riasztó eseteket jegyez föl, amikor valaki alkalmatlan időben, rossz helyen, ostoba módon ivott bort. A legelborzasztóbb példa: „Az egyik faluban azt mesélték, hogy a jegyző kolbászos lecsóhoz ó-pannonhalmit

ivott. Ha ez igaz, akkor a jegyző gyengeelméjű volt, vagy ateista.”

Ezt az öt éves „igazi szekszárdi” Vida Bikavért nem bármikor, bárhol, bárhogyan, hanem szerettemmel, barátaimmal, öreg este, régi házban, ódon falak övezte térszobában, a kandallótűz ropogását hallgatva szeretném kortyolgatni. Ilyennek képelem most antik bútorokkal zsúfolt, könyvtengerrel körbebástyázott nagyszobánkat – egy társasház ötödik emeletén.

Számomra ez a Vida Bikavér a végletek bora: *Dies irae* – a harag és a megbocsátás pillanata. Le- csillapítja lelkem háborgását, békét teremt a szívemben. Ez a bor – ma este! – az imádkozás bora.

*Esdve és ölelve térded,
hamuvá tört szívvel kérlek:
Őrizz, hogy jó véget érjek!*

Éjfél üt az óra. Kinyitom az ablakot, utcánkban már csend van, messziről idehallatszik a ciszterci Szent Imre-templom harangkondulása.

Az utolsó bor: *Takler Bikavér Reserve, 2013*. Dénes elvarázsoltan énekel, magyarul: Verdi *Otello*. Bartók nagy műveit, a 3. zongoraversenyt, a *Zene húros hangszerekre, ütőkre és celestára* című darabot, a *Concertót* kell áhítattal hallgatni, amikor ilyen bort kortyolhat az ember.

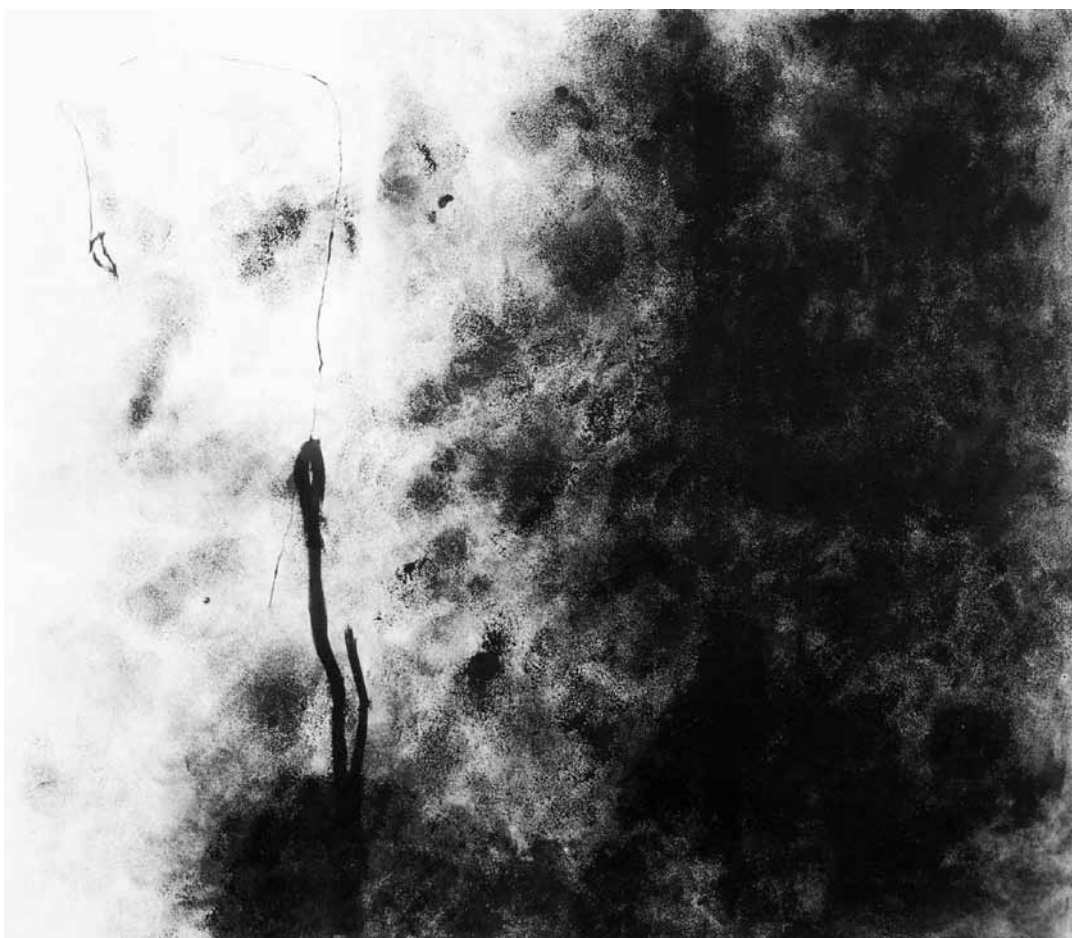
– Ünnepi bor – búcsúszom az estétől. Ha elmélyedve, belefeledkezve ezt a bort innák az ateisták, hívő emberekként születnének újjá. Igaza van Vas Istvánnak:

*Mert legbölcsebb a Biblia szava:
Hogy ne ítéltess, ne ítélj soha.
Jobb lesz tehát, ha ehelyett vígan
A szekszárdi bort megiszom magam...*

Az őszi éjszakában, szekszárdi Bikavérek alapos megkóstolása után, Dénessel együtt igazat adunk a költőnek.

Hajnalodik. Várom a napfelkeltét. Nyolc, titkait feltárt szekszárdi borospalack sorakozik előttem az asztalon.

BÁNFÖLDI ZOLTÁN, Fekete reneszánsz – A hét főbűn asztala, 1997, olaj, vászon, 165x190 cm



DOBOS BARNA

Kováts Judit:
A Tátra gyermekei

Magvető, 2022

kritika



DOBOS BARNA (1991) Budapest

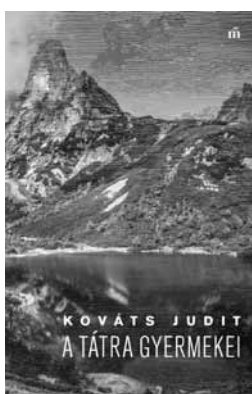
Emlékezet nélkül az egyén feloldódna a mindenkori jelenben, identitás nélküli lényként csak az adott pillanatra reagálna. Nehezen lehetne elképzelni egy működőképes emberi közösséget a családtól egészen a nagyobb, kollektív egységekig közös történetek, a nagy többség számára ismert, újra és újra felidézett narratívák nélkül. Ám hogy miként és mire akarunk és tudunk egyáltalán emlékezni, ez a kérdés végigvonult az egész 20. századon, s látszólag napjainkban sem veszített erejéből.

Kováts Judit legújabb regényében a mesemondáson keresztül juttatja el főhősét a traumák feldolgozásának lehetőségéhez. Miközben úgy tűnik, hogy a protagonistát összeroppantják az átélt borzalmak, a mesék, azon túl, hogy közvetítik az elvesztett múltat (az elbeszélő saját fiatalágát, valamint a tátrai emberek generációkon átívelő kollektív tudását), a széthulló ego alapvető viszonyítási pontjaiként jelennek meg. Kováts Judit regénye így a személyes élményen keresztül olyan (kollektív) identitáskérdések előtt tárja ki a kaput, amelyek leginkább a történetelmélet és a filozófia képviselőit foglalkoztatták eddig. Ez valószínűleg nem független a szerző indulásától sem, ugyanis a mostanra negyedik regényével olvasói elé álló Kováts Judit történészként éveken át az oral history módszertanából kiindulva készített interjúkat olyan idős emberekkel, akik még saját élményeiken keresztül idézhették fel a 20. század borzalmait. S bár a regény vállaltan fikcióként olvastatja magát, ez a tény, amelyet a kötet fülszövege is kiemel, nem választható le teljesen a történetről. Történelem, emlékezet, traumák, mesék és egy történész-író szerző, akinek még a tolla is kiválóan fog – talán nem is kell több egy izgalmas regényhez.

A történet főszereplője – a szerző korábbi regényéből, a *Házatlanok*-ból megismert – Lili Hartmann, egy késmárki cipster lány, aki szinte minden hozzátartozóját elvesztette a világháború vagy a gyűjtőtáborok borzalmas viszonyai miatt: „Nem könnyű túlélőnek lenni. [...] Pollit és a nagymamát Novákyban, az interná-

lás alatt vesztettem el, a papát Blumenstadtban, Martin apját, Gertit Münchenben, ahová mindketten meghalni érkeztek. Az egyik a csehszlovák kényszermunkából, a másik az orosz hadifogságból.” A túlélők gyásza és büntudata nehezedik a fiatal anyára, a cipsterrek a különböző impériumváltásoknak kiszolgáltatott kisebbségeket reprezentálják, amire az elbeszélő már a könyv elején reflektál. „Hátizsák, csigaház: táborról táborra, országról országra cipeltem benne az életem. Ha nem a hátamon volt, akkor az ágyam mellett állt készenlétben, vagy éppenséggel párnaként szolgált, amikor az evakuáláskor *Führer-gyerek*, az amerikai megszállási övezetben *displaced person*, a cseheknek és a szlovákoknak *fasiszta német kurva*, a bajoroknak *jöttment idegen*, *hátizsákos német* voltam.” A hátizsák, amely már a *Házatlanok*-ban feltűnik, szépen keretezi a regényt, jelenléte újra és újra emlékezteti Lilit az átélt borzalmakra. A nő férjével, akivel szintén az egyik ilyen – a deportált németek számára felállított – táborban ismerkedik össze még fiatalon, új életet szeretne kezdeni az Újvilágban. Julius lehetőséget kap, hogy kutatásait Amerikában folytathassa. A család hátrahagyja a vén kontinenst, a traumák és borzalmak terét. A regény jelen idejű cselekménye a vízen töltött napokat öleli fel: a szereplők az America nevű óceánjáró fedélzetén szelik át az Atlanti-óceánt. S bár a hatalmas hajó egyre csak halad előre a hullámok közepette, az utasok a kényszerű be- és összezártság miatt kénytelenek valamivel elütni az időt: maguk és egymás szórakoztatására kisebb csoportok alakulnak ki, alkalmi barátságok kötődnek. Ez a hétköz-

napi időből és térből kiragadott állapot tökéletes lehetőséget teremt arra, hogy Lili rendre átgondolja, magában újraélje, mi is történt vele az elmúlt évek során. Az utazás, pontosabban a hajózás toposzát használja fel Kováts Judit arra, hogy az egyén emlékei mellett a generációs traumák, valamint egy térség évszázados kultúrtörténetének meghatározó darabjai egyaránt megszólalhassanak. A szereplők a senki



földjén, ég és föld között, egy ember által alkotott embertelen nagyságú mesterséges „szigeten” sodródni, mi pedig bepillantunk abba a folyamatba, ahogy ez a határhelyzet lehetőséget ad az emlékezés mellett a számvetésre, s végül a búcsúra, a keserves dolgok elengedésére is.

Lili az emlékekkel való szembenézés mellett a Tátra meséit is felidézi, amiket kisfiának, Martinnak mesél el. Róla később kiderül, hogy valójában – még a táborban elhunyt – nővére gyereke. A könyv látványosan, tipográfiai eszközökkel is elkülöníti egymástól a meséket és a kerettörténetet, így látzólag éles határt húz az egyes elbeszélői szintek közé. Mégis azt látjuk, hogy a keretelbeszélés és a mesék világa lassan összekeveredik: Lili monológja is a mesékhez hasonló poétikai ornamentikát vesz magára. Olyan motívumok, kifejezések, mint a „lánc-lánc-meselánc” és a „víz az éggel összeér”, többször is visszatérnek a szövegben, a beékelt mesékhez hasonló hangulatot és dinamikát kölcsönözve így a szikárabb prózai résznek. A szöveg felkínálja az egységesebb olvasást is, a hajóút maga is meseként kezd el működni, különös, meseszerű figurák tűnnek fel. A józan ész számára megmagyarázhatatlan, a mesék sajátos logikája szerint viszont magától értetődő események történnek Lilivel az út során, ám ahogy feltűnik a New York-i Szabadság-szobor, úgy térnek vissza a regény szereplői is a szöveggel együtt a „realista” elbeszélés, a való élet kereti közé.

A regény azért jóval több, mint egy „egyszerű” túlélődráma: a szerző egyrészt izgalmasan tud újat mondani tematikus síkon. A tátrai cipiszerek élete, Késmárk multikulturális városa egyaránt újdonságként hat, a Tátra már saját, ismerősen ismeretlen földrajzi szépsége miatt is magával ragadja az olvasókat, s ehhez járul hozzá a tengeri hajóút lebegtetett, már-már mágikus realizmusba áthajló leírása. A tengeri út során ugyanis több különös dolog történik Liliékkel: találkoznak egy orosz emigránssal, Lulu néniével, akinél többet senki sem tud a hatalmas óceánjárókról, s aki úgy kiismeri magát a társaságban és a legénység között, mint egy nemzetközi kém. Ha ő nem lenne elég furcsa figura, Lili találkozik az egykori tátrai túrázóval, Rudolfal, akivel rögtön felelevenítik a közös élményeket. Rudolf azonban mindig akkor tűnik el, amikor a reális és racionális Julius, aki jelenlétével Lilit a traumákra emlékezteti, feltűnik a fedélzeten. A történet végére kiderül, hogy bár Rudolf sosem volt a hajó utasa, mégis egy egyszerű képzeletbeli beszélgetőtársnál azért több rejtett benne. Mintha a mesék kitörnének – legalábbis a hajóút idejére – a múlt béklyóiból, s a korábban említett éles megkülönböztetés ellenére

a mesék és a valóság terei – Rudolf révén – összekeverednek. Ezen azért sem ütközik meg az olvasó, mert Lili meséi, a tátrai folklór évszázados történetei igen messze állnak a tündérmeséktől: a török kor rablóportyái, városok feldúlása, gyilkosságok és más kegyetlenkedések adják a legtöbb mese alapját, amelyet a népi képzelet finomított és sajátosan kiszínezett. Hasonlóak, mint a Lilivel megtörtént borzalmak. A legritkább esetben találkozunk happy enddel, helyette marad a bukás és a halál, vagy a menekülés és a reménykedés, hogy majd egyszer a bátor kalandor mégis megtalálja a rég elveszettnek hitt kincset.

Miközben Lili egyre csak mesél Martinnak, az olvasó is befogadja ezeket az időtlen történeteket, amelyeket a nő még gyermek- és fiatal korában tanult a tátrai túrázások és mesegyűjtések során. A mesék felidézése, újramondása a kitelepítés, a táborokban töltött keserves hónapok alatt segítettek megőrizni a lány józan esztét, azokba kapaszkodott, amikor rokonai és minden ismerős dolog egyszer csak eltűnt mellőle. „Mesét írni szóban, fejben, toltal, írógépen, fogolytáborban, menekülttáborban, müncheni manzárdlakásban vagy Amerikában is lehet, és amit elkezdünk, nem hagyjuk félbe...” Lili szinte monomániásan mindent át akar adni fiának, így válik a terápiaszerű mesemondás egyben kegyeleti rítussá is, mely során az elveszett otthon és az elhunyt családtagok tovább élnek, a mesemondás emlékezés és emlékeztetés is egyben. Lili a mesék révén tudja azt is kimondani, amit a hétköznapi beszéd, az egyszerű szavak nem tesznek lehetővé. Azok látványosan átveszik a családi történetek helyét, a regény frappáns választ ad a „családrege vége” dilemmára: igenis át lehet adni a történeteket, újra és újra el lehet azokat mondani, mivel azok már nemcsak egy család történetei, hanem a közös mesekincs részei. „De ezek csak tárgyak! El lehet kobozni, másnak adni, szemétre vetni mindet, de az emlékeimet semmiféle hatalom és semmilyen dekrétum nem tudja megsemmisíteni vagy eltörölni, én magam sem, erővel sem! A mama, a nagymama, a papa, a nővérem, a barátnőim, az első szerelmem: vonásaik, hangjuk színe, gesztusaik, mozdulataik – a Thököly-vár, a fatemplom, a városháza, a Redout, a Prandl-cukrászda, a korzó, a gimnázium: egész Késmárk minden lakójával itt van a fejemben. [...] A mesék az örökségem. De amennyire az enyém, annyira a gyereké, vagy még inkább az övé! Mert nekem életem első tizenhét évében volt otthonom, családom, ellenben ő egy fogolytáborban született, s még nem is eszmélt, amikor árva lett.” A valós helyszínek elvesztik eredeti fizikai valójukat, egy részüket maga a háború semmisítette meg,

a többi a hatalom sajátítja ki, az emlékező nem térhet vissza ezekre a helyszínekre, vagy ha mégis, csak a bánat és a veszteség marad e helyek után. Késmárk társadalma és topográfiája olyan – lebegtetett – emlékezhellyé válik, amelyet csak gondolatban kereshet fel az emlékező. A Tatra csúcsai, a késmárki utcák és boltok Martinnak már csak szavak, olyan hangsorok, amelyeket képzeletével kell feltöltenie. A hely szelleme így a valóságból az emlékezet terébe kerül át a mesék médiumának köszönhetően. Ez Késmárk mellett a tátrai helyszínek, túraútvonalak és a hegycsúcsok felidézésénél talán még plasztikusabb, az emlékezet és a képzelet (Lili és Martin révén) földrajza a csehszlovák állam által uralt földrajzi térrel kel bírokra.

Ahogy az utazás Amerika felé a traumákkal való szembenézés és a katarzis megtisztító, felszabadító lehetőségét rejt magában, úgy a mesék is ebbe az irányba mutatnak. Az utolsó mese is a továbblépést vetíti előre: a Giewont gyomrában található lovagokról szóló történetet ugyanis már nem Lili, hanem Julius mondja el Martinnak, ő áll a nő mögött, nem a képzeletbeli Rudolf. Az út végére sikerül megbékélni a múlttal: „A víz az éggel összeér, sós illata van a szélnek, állok az America legfelső fedélzetén, hogy megtegyem, amire végig az utazás alatt készültem. Balomon Julius, jobбомon

Martin, kezembem a hátizsák, az, amelyiket '44-ben a papa Késmárkon a Dezső bácsi boltjában vett, és amelyikben országról országra cipeltem az életem. Fogom, szorítom a hátizsákot, nincs benne más, mint a régi menekültigazolványom, Martin apjának holtta nyilvánítási végzése és egy köteg Elsi-féle újságkivágás, tudósítás az elűzésünkről. A Tatra-mesék a mesefüzetben, a bőrröndömben.” Annak ellenére, hogy számos kortárs szöveg foglalkozik a traumák feldolgozásának lehetőségeivel, az elengedés és az emlékezés dialektikájával, mégis ritkán mondanak igazán újat, ellenben Kováts Judit regénye a mesék és a történelem izgalmas újramondásával és újragondolásával kreatívan tudott a kínáló témához nyúlni. A mesék sötét világa kellően provokatív, ott és akkor rántja ki az olvasót irodalmi komfortzónájából, amikor a legkevésbé számíthatna rá, de minden sötétség, veszteség és tragédia ellenére az Újvilág ígérete, a naiv és szinte felfoghatatlan remény, ami Liliből és a tragédiák során összekovácsolódott családjából árad, megnyugtatóan (és szerencsére giccstől mentesen) el-lenponozza mindezt. *A Tatra gyermekei* a történelmi bűnökkel, az egyén tragédiájával és felelősségével, valamint a veszteség elbeszélhetőségének lehetőségeivel foglalkozó regények között elfoglalhatja az őt megillető helyet.

SÜMEGI ISTVÁN

Nádas Péter: Rémtörténetek

Jelenkor, 2022

Sok mindenről *nem* lesz szó az alábbiakban. Nem fogok beszélni a regényben körvonalazódó emberképről és az ahhoz kapcsolódó etikáról, a narrációs technika szövevényéről és annak mély filozófiai implikációjáról, s a művet átítató miszticizmusnak is csupán egyetlen aspektusát hozom szóba. Sőt, még a címben jelzett reláció is csak utalásszerűen kerül majd említésre. Szó sincs tehát arról, hogy az alább körüljárt szempont kimerítene a *Rémtörténetek* sokrétű értelmét.

Nekem még tanítottak marxizmus-leninizmust, és sok más mellett azt is az eszembe vették, hogy a hétköznapi események (életünk folyása) ugyanúgy, ahogyan maga a nagy történelem is a szükségszerű és a véletlen egybefonódása által alakulnak éppen olyanná, amilyenek. A szabadság

pedig történelmi léptékkal tekintve felismert szükségszerűség (azaz önkéntes igazodás a nagy történelmi trendekhez), kisebb ügyekben pedig oksági folyamatok elindítására való képesség, azaz a szubjektum által útjára bocsátott szükségszerűség.

Ne legyünk előítéletesek, mintha tényleg volna ebben valami: mintha valóban lennének olyan nagy történelmi trendek és eleve elrendelések, amelyekkel sikeresen szembeszegülni lehetetlen, de olyan determinálatlan szituációk is, amelyeknek kimeneteletről a világszellem hanyagságból, érdektelenségből vagy talán az emberek iránti jóindulatából kifolyólag nem rendelkezett, hanem meghagyta a célkitűzés és a -megvalósítás szabadságát nekünk. De mintha ezzel együtt a véletlen hatalmának sem szabott volna korlátot, így aztán mindig fönnáll a le-

SÜMEGI ISTVÁN (1966) Szombathely

hetősége annak, hogy akár a legmegfontoltabb és leginkább részletekbe menőbben eltervezett szándékainkat is keresztülhúzza valamilyen előre kalkulálhatatlan fatalitás. Sőt, mintha még a sorsszerűen bekövetkező történelmi események alakulásában is maradt volna a véletlennek valamilyen mozgástere. Ennek vagy annak meg kellett ugyan történnie – gondoljuk vagy érezzük gyakran –, de nem feltétlenül pont úgy, ahogyan megesett.

Nem maga a tézis bosszant tehát, amikor – mint most is – valamiért eszembe jut, hanem az a magabiztosság, amivel annak idején sulykolták. Mintha mindent világosan értenének. Pedig semmit sem értettek. Ugyanúgy, ahogyan én sem, azóta sem.

Nádas Péter régtől fogva – de a *Párhuzamos történetek* óta egészen biztosan – úgy gondolja, hogy egyáltalán nem átláthatók az élet és a történelem folyását formáló erők. De nem is az az igazán izgalmas, amit gondol erről, hanem amit ő is inkább csak érez és sejt, s ami valahogyan átsejlik a regényein. (Hogy mit gondol, azt éppenséggel lehetne rekonstruálni a munkáiból, de az eredmény csak olyan „szürke teória” volna, ami majdhogynem érdektelen „az élet aranylő fájához” képest.)

A *Rémtörténetek* elbeszélésszövege sok mindenben hasonlít a *Párhuzamos történetek*-ére. Itt is egymáshoz így-úgy (néha szorosabban, néha meg csak esetlegesen) kapcsolódó leírásokat és elbeszéléseket kapunk, csak mintha itt alig-alig lenne valamilyen „szubsztanciája” ezeknek az egymás mellé tett fragmentumoknak. A *Párhuzamos történetek* nyilvánvalóan beszél szerelemről, érzékiségről, hatalomról, elnyomásról vagy éppen az ’56 utáni osztályszociális depresszióról (vulgárisan, de mégis szemléletesen fogalmazva: megmondható, hogy miről szól a regény), itt viszont szinte csak banalitásokról és említésre sem érdemes dolgokról hallunk. (Pontosabban olyasmikről, amik csupán banalitásoknak és szóra sem érdemes dolgoknak tűnnek, vagy azoknak szokás őket tartani. Erről a „tűnésről” és „szokásról” is érdemes volna alkalmassint elgondolkodni, de most ezt a szálát is figyelmen kívül hagyom.)

Valahol a Dunakanyarban vagyunk, valamikor a második világháború után, valószínűleg már túl ’56-on. Éppen tombol a nyár. A szereplők a falu lakói és nyaralóvendégei: Róza, az értelmi fogyatékos nagylány, Teréz, akit leányanyaként még a háború előtt elűztek, de aztán mégis visszajött, és szorgalmas munkával egzisztenciát teremtett magának, Imre, a lenézett zabigyerek, Piroska, a szép reményű gyógypedagógus, egy értelmiségi művészcsa-

lád sarja, Fabiusné, az egykori úriasszony, Misike, az izomsorvadástól meggyomorodott nagykamasz fia, meg még néhányan.

A kép éppen csak mozdul. Teréz és Róza kapálnak; Fabiusné bejelentkezik, majd megérkezik Terézhez nyaralni; Imre azzal akarja magára irányítani Piroska figyelmét, hogy egy kiskutyát kínozzon a Duna-parton és így tovább. Aztán egyszerre csak leszakad az ég. Imrét halálra csípi a lódarazsak. Róza, vélhetően a fiú halála miatt, belefojtja magát a Dunába, mint ahogyan Misike is, akinek éppen ezekben a pillanatokban lesz elege az életéből. És Teréz is meghal, de hogy ő miért és hogyan, azt legfeljebb csak sejtethetjük. A szomszédja szerint megölték valami arra járó idegenek, de a szomszéd csak egy tompa agyú részeges.

Miután minden elvégeztetett, következik még egy epilógus. Már tél van, amikor a falu tanítójához megérkezik a református lelkész; a nyári tragédiák miatt félbehagyott elmélkedéseiket kívánják folytatni. A tanító azonban már-már sokkos állapotban fogadja a barátját. Elmeséli, hogy nemrég nála járt egy korábban soha nem látott tizenhárom éves kislány, aki azt állította, hogy szerelmes belé, és ellentmondást nem tűrve követelte, hogy azonnal tegye őt magáévá. A férfi végül nagy nehezen kidobta a bakfist, de ki tudja, mi vette kezdetét ezzel a tébolyult látogatással. Provokálni akarta valaki a tanítót? Vagy egy nem mindennapi szerelem fogantatásának első pillanatait láttuk? Vagy egyszerűen csak egy egzaltált kamasz veszítette el átmenetileg az eszét?

Nem kapunk választ. Csupán annyi bizonyos, hogy egy héttel később még nincsenek következményei a különös látogatásnak, így aztán végre folytatódhat az égből pottyant tragédiák miatt félbemaradt disputa. A két filozofáló tisztán emlékszik rá, hogy a gnosztikus iratok és az egyházatyák tanulmányozása annak idején igen fontos belátáshoz, mi több, „világrengető felfedezéshez” vezetett. Csak éppen azt nem tudják már, hogy mi is volt ez a világrengető felfedezés. Annyi azért dereng előttük, hogy az „egész nagy históriával” volt kapcsolatos, meg azzal a kérdéssel, hogy „mi lett volna, ha nem úgy történt volna, ahogy történt?”. Az azonban már nem világos, hogy mivel mi lett volna. A Duna-parti kis faluval? A Nag Hammadi-i kódexszel és Simon Mágussal (szerintük) tévútra kanyarodott nyugati eszmetörténettel? Vagy „az egész nagy históriával”?

Mivel Nádas Péter *Rémtörténeteinek* alig van valamilyen megfogható materiája, a regény szinte kizárólag csak az egymást követő események össze-

kapcsolódására vagy éppenséggel oknélküliségére irányítja a figyelmünket. Pontosabban, az olvasó sokáig, majdnem a regény legvégéig csak olvas és olvas, de közben elképzelése sincsen róla, mivége ez az egész. (Aki nem jártas az író életművében, annak, föltételezem, hogy a leghalványabb fogalma sem lehet semmiről, de a korábbi regényeinek ismerői is csak sejtethetik, hogy végül majd itt is ahhoz hasonló összefüggések, illetve összefüggéstelenségek bontakoznak ki, mint a *Párhuzamos történetekben*.) Ami engem illet, én részben csak azért nem tettem le idő előtt a könyvet, mert Nádaszt olvasni élvezet és gyönyörűség, részben meg azért, mert vakon hittem, hogy előbb-utóbb csak rájövök, mire megy ki a játék. De közben azért néhányszor Ottlik is eszembe jutott, aki egy ízben helytelenítőleg említi, hogy némely kollégája hajlamos akkor is írni, ha nincs neki miről, csupán csak magáért az írás örömeért. Mintha a matematikus mindenfélét kiszámolna csak úgy, a számolás nyújtotta boldogságért.

Aztán az epilógus legvégén, szinte már az utolsó mondatokat morzsolva egyszerre csak revelációszerűen felfénylött valami. Lám-lám, így mennek a dolgok. Összevissza. Bizonyos események és történetek nyilvánvalóan összekapcsolódnak, mások meg mintha a semmiből érkeznének. Némelyikük valószínűtlenül messzire veti az árnyékát, mások meg következmény nélkül elpárolognak. Néha úgy tűnik, mintha volna módunk cselekedni, és legalább egy kicsit a magunk tervei szerint alakítani a világot, máskor meg úgy, mintha semmi egyebek sem volnánk, csak játékszerek valamilyen fölfoghatatlan erő: Isten, a sors vagy a csuda tudja, micsoda kezében.

Már-már megkockáztatnám, hogy a szükségszerű és a véletlen, lám, itt is dialektikus egységet képez, de ezzel egyszerre mondanánk túlságosan sokat és túlságosan leegyszerűsített. Inkább csak annyit állíthatunk, hogy (a regény szerint) úgy biztosan nincsen, ahogyan azt kisgyerekkorunk óta és tulajdonképpen már az egyházatyák óta hisszük. Nincs az eseményeknek – sem a világtörténelemnek, sem (bocsánat) a mi kis tyúkszaros életünknek – átlátható, logikus rendbe foglalható folyamata. (Legföljebb becsapjuk magunkat.) S ahol nincs nyoma valamilyen rendnek, ott irányt, célt s voltaképpen

sen értelmet sem találhatunk. Vagy mégiscsak van valamiféle irány és rend, csak éppenséggel annyira bonyolult ez az egész, hogy képtelenek vagyunk keresztüllátni rajta? (Olykor egészen váratlanul nem

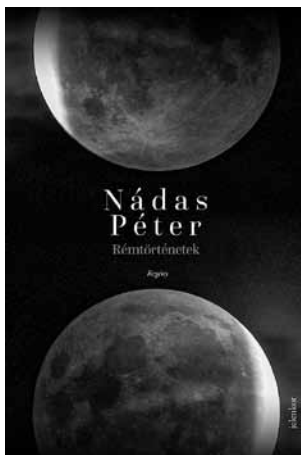
képzelt összefüggések világosodnak meg előttünk.) De az is megeshet, hogy valójában olyan egyszerű az egész, mint egy pofon, csak a szemellenzőnk miatt nem látjuk az értelmét. Vagy ki tudja...

Azért kellett Nádas Péternek ilyen komótosan elbeszélnie ezeket történeteket Róza nemi életéről, Teréz hétköznapijairól, Misike küzdelmeiről, Imre frusztrációiról meg mindenféléről, hogy legalább egy kis időre félretehessük (mi, olvasók és talán maga az Író Úr is) az anyatejjel magunkba szívott

sémáinkat, és rá tudjunk csodálkozni a dolgok menetére. Aquinói Tamás szerint a misztika közvetlen kapcsolat Istennel. Ehhez hasonló értelemben nevezhetjük ezt a regényt is misztikusnak, hiszen a történetek közvetlen, sémák nélküli tapasztalatával ajándékoz meg bennünket. Aztán ha akarjuk, akkor megkísérelhetünk ebből a közvetlen tapasztalatból új elméletet kreálni (mondjuk, olyasmit, mint amilyen a szükségszerű és a véletlen dialektikája), de ilyenkor (akármilyen jól sikerül is az új sémánk) mindig elveszítünk valamit. Az élet aranyló fája szürkülni kezd.

Másfelől meg ne essünk túlzásokba, és ne áltassuk magunkat. Mindig van valamilyen sémánk, anélkül meg sem tudnánk szólni. A *Rémtörténetek* írója is nyilvánvalóan gondol valamit arról, hogy úgy általában miként kapcsolódnak (vagy nem kapcsolódnak) össze az események, hogy van-e valamilyen irányuk stb., és voltaképpen ennek a sémának enged utat ebben a regényben. (Jól megragadhatóan az egyházatyák által elindított vagy legalábbis általuk megerősített teleologikus szemlélettel szemben gondolja, amit gondol.)

Hogy miért érzem akkor mégis úgy, hogy most legalább néhány pillanatig magukat a történeteket láttam színről színre (és nem csak tükör által homályosan), azt nem tudom pontosan megmondani. Talán azért, mert a regény által egy időre sikerült megszabadulnom a megszokott sémámtól. Vagy egyszerűen csak azért, mert Nádas Péter nagyon nagy író, és még arra is képes, ami logikailag nem látszik lehetségesnek.





BARÁTH TIBOR (1996) Székesfehérvár

BARÁTH TIBOR

Nagy Gerzson: Ablak az Ontario-tóra

Pesti Kalligram, 2022

Nagy Gerzson első regényét a recepció elismeréssel fogadta, magam is amellett foglaltam állást, hogy a *Délután apámmal* egy olyan író színrelépését jelentette, aki egyedi, karakteres stílussal bír – nem meglepő tehát, hogy a következő könyvét izgatottan vártam. Az író életműve az *Ablak az Ontario-tóra* megjelenésével nem vett gyökeres fordulatot, sőt, összességében folytatja a megelőző mű poétikáját, bizonyos megszorításokkal élve akár a debütáló kötet második részének is kikiálthatnánk a most tárgyalt szöveget. Mégsem mondhatjuk, hogy az író ismételné magát, hogy a bejáratott úton maradna a könnyen elérhető sikerért; jelentős mértékben érettebb és átgondoltabb regénnyel jelentkezett, olyan kérdéseket érintve, amelyek első regényének világát jócskán túllépi. És ezen nem csorbit, hogy a *Délután apámmal* felfűtött szexualitása és kamaszos életszemlélete megőrződik, jóllehet kevésbé érzem indokoltnak – annál inkább zavarónak és olykor öncélúnak –, ahogy az intim együttlétek megjelennek a regény lapjain. A kifejezetten maszkulin (azaz tárgyiasító) nézőpont nem zavar, ha indokoltnak érzem, például ha egy nagykamasz világába csöppenünk, mint az első regényben vagy Totth *Holtversenyében*, de mint később láthatóvá válik, az *Ontario* hőseit sokkal mélyebb filozófiai problémák érdeklik, így kissé megtörik az olvasás lendülete a „férfias” részleteknél. Az író javára írandó azonban, hogy jóval kevesebb ilyen szöveghely található, mint a *Délután apámmal* lapjain.

Míg a *Délután apámmal*-t (még ha közel vannak is gimnazista éveim) nosztalgiával olvastam, az *Ablak az Ontario-tóra* nehéz feladat elé állított, ugyanis könnyed nyelvezet, pergő ritmusú mondatai ellenére velőig ható, kellemetlen problémákkal szembesíti olvasóit – főképpen, ha korban és életfelfogásban közel áll a főszereplőhöz, Andrásához. A mű András egyetemi éveire és fiatal felnőtt korára összpontosít, párhuzamosan beszélve el e két életszakaszt. Ismerős fogás, hogy fejezetenként cserélődik a két történet-szál – a páratlanok a kivándorlást, a párosak itthoni egyetemi éveit követik –, mégis beválik, ugyanis a szöveg szerkezetéből adódóan számtalan többletjelentés adódik, rengeteg áthallás-variáció színesíti a könyvet, és tekintettel arra, hogy a két szerelem ki-

bontakozását (vagy sikertelenségét?) szimultán olvassuk, mindvégig jellemzi a kötetet egyfajta feszültség. És az elhagyottság hangulata: András monoton egykedvűséggel éli életét, tanul, dolgozik, Kanadában eljár nyelvórákra és kollégáival ide-oda, de kötelességből teszi mindezeket, úgy tűnik, semmilyen hatással nincs rá, hogy egy új nyelvi-kulturális közegbe került. A halálos beteg egyetemi szerelmétől, Ildikótól nem tud elszakadni, a kanadai lánnyal, Kimmellel való látszólagos révbe érés pedig nem jelent valódi kötődést. Az árulás atmoszférája ez; a szeretőé, a társé – és saját magáé.

Mindezek miatt a szöveg pontosabb műfaji meghatározása is nehézkes. A *Délután apámmal* komolyabb fenntartások nélkül besorolható a fejlődésregények közé, az *Ontario* főhőse már túl érett, személyisége kiforrottabb. Nem is a szerelemről szóló regény, vagy ha igen, úgy beszél el, mint Szilasi *Kései házassága*, kitágítva az egymásra találás és sorsösszefonódás történetét a világ komplexebb rétegei felé. Ám Nagy Gerzson nem a történelem, a változó világ, az elmúló idő felé tágitja a szöveget, hanem az identitás problémája felé. A regény történései mintha másodlagosak lennének ahhoz képest, mi zajlik le a főszereplőben, hogyan reagál eseményekre, miként definiálja újra és újra önmagát. Nem lélektani regény, mert az elsődleges fókusz arra esik, kivé válik – nem arra, hogyan érez. (Ha tovább szeretném bővíteni a regénytípusokat, akár azt is mondhatnám, az *Ablak az Ontario-tóra* identitásregény: olyan prózai mű, amelyben a főhős legfőbb feladata és cselekménye saját személyiségének kialakítása és megszilárdítása.)

Márpedig András önkeresése leginkább kríziseken át vezet, főként a negatív benyomások és csalódások sürgetik abban, hogy önazonosságra leljen. Távoli rokona a felesleges ember orosz irodalomból ismert alakjának, kallódó értelmiségi, aki kiábrándultságának rabja lesz, a regény befejezése sem igazi lezárás, ahogy révbe érése sem biztosított: ugyanúgy sodródik az árral, mint korábban. Holott ez inkább hanykolódás, mint sodródás. Az *Ontario* nem a gondtalan és felelőtlen gimnazista életet mutatja be, hanem az érettség határát, ahol összetettebbé válik a világ, súlyosabbá az érzel-

mek, fontosabbá a kapcsolatok. E teherre András nem a legjobban válaszol, alkoholba fojtja keserűségét, egyre jobban züllik, környezete szerint is rossz passzban van. „Ha iszom [...] jobb lesz, visszatér némi életkedv, tettvágy, de képtelen vagyok leállni, innom kell tovább, mert rettegek, hogy eltűnik. [...] Iszom, egészen addig, amíg elveszítem a kontrollt. Amíg ki nem dőlök.” Nem véletlen, hogy András anyja többször nekiszegezi fiának a kérdést a regényben, hogy az boldog-e. A fejezetek hangulata nem erről biztosítja az olvasót – mint a *Hajnali háztető*kben, melankólia és csendes ború tölti fel a lapokat. Az író ügyesen veti fel a kérdést, hogy nem ennyi-e a boldogság, a hétköznapi örömök, nem több, nem erősebb. A magányról való gondolkodását is hasonló szemlélet jellemzi, olykor úgy érezheti az olvasó, hogy az egyedüllét nem feltétlenül rossz, sőt, elemi szinten tartozik emberi mivoltunkhoz. Akár az első regény, az *Ontario* is olvasható egzisztencialista szemüvegen át, hiszen alapélményeink dolgozza fel, mint *Az idegen*, az *Undor* vagy Strindberg *Egyedül*je.

Az érintett témák azért sem fejthetők fel könnyen, mert a két történet két különböző narrátori szövegben bontakozik ki. A kanadai időszakról E/3-as elbeszélésmódban omnipotens, neutrális hangot megütő narrátor ad számot, míg az egyetemista éveket a főszereplő meséli el kifejezetten személyes modalitásban. A befogadók így azonnal kettős fénytörésben kapnak választ a könyv által felvetett kérdésekre. Látjuk azt, milyen induló értelmiségiként, útkereső fiatalelként nézni a jövőbe, és azt is, milyen oda megérkezni. Előbbiben úgy tűnik, egy hely a világban mindenkire vár – a kanadai időszak viszont kérdésessé teszi ezt a feltevést. Ugyanígy benyomásokhoz jut az olvasó a regény másik nagy témája, a kapcsolatok terén is, hiszen a mély barátságok, fontos emberek helyébe az esetleges ismeretségek és felszínes, törékeny viszonyok lépnek – ám ebből az aspektusból ismerhetjük fel, milyen felszínes és álszent volt a fiatalok megannyi kapcsolata. András végül is két megcsalás részese: az egyetemen legjobb barátjának szerelmével akad össze, munkahelyén egy (valóban rossz) házasságot tesz tönkre...

Ezekből következően van az *Ontariónak* még egy fontos témája: az elszakadás. Otthonról, a barátoktól, a szülőhazánktól, az első szerelemtől és önmaguntól. Nagy Gerzsonnak a korábbi regénye is akörül forgott, milyen elszakadni a gyökerektől, magunkra lelteni a magányban, távoli, idegen helyeken, és mit jelent ez egy

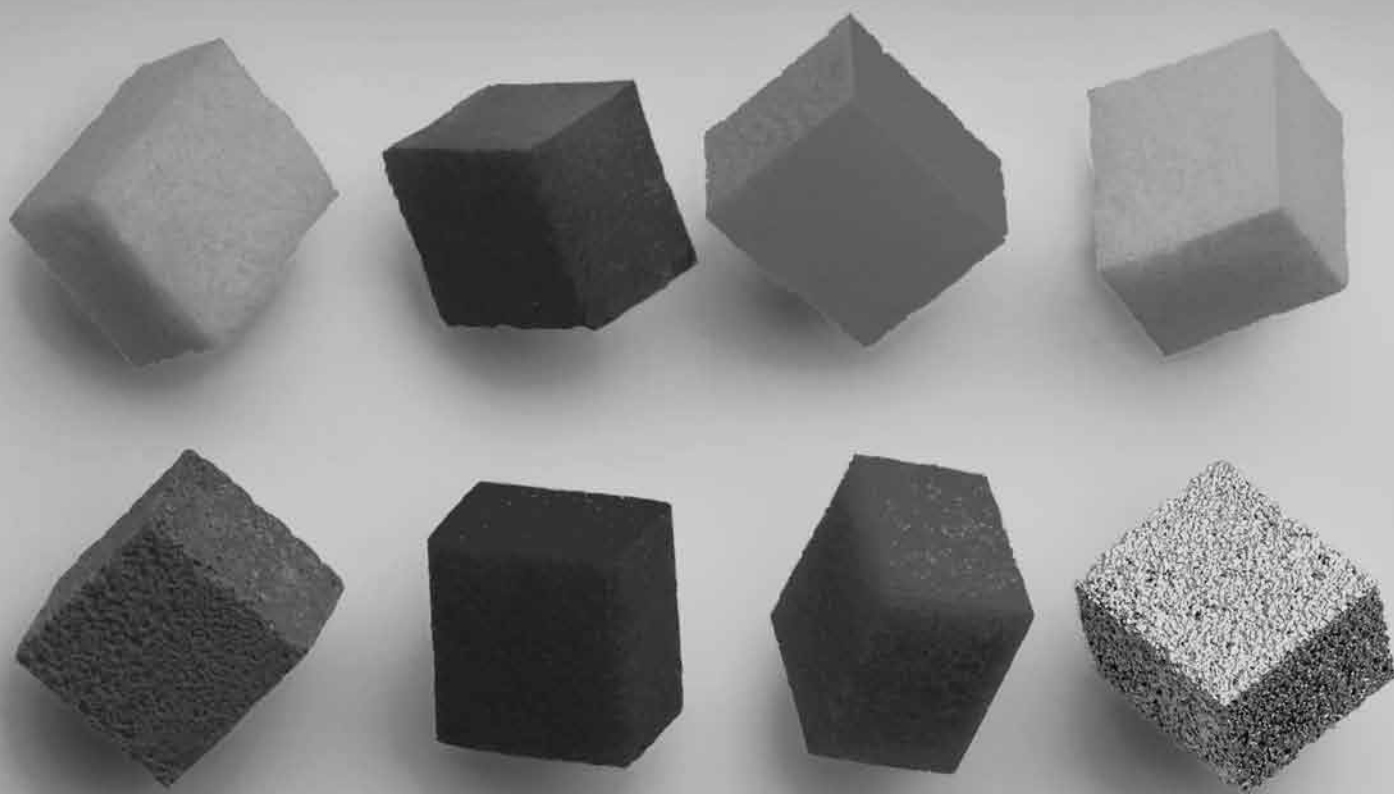
személyiségnek. E könyvvel már három nézőpontot is kapunk a „milyenek leszünk” kérdésére, hiszen a kamasz mellett már a fiatal és az érett felnőtt horizontja is megjelenik az életműben. Ám míg Dzsoni egy átlagos kamasz volt, András olyan ember, mint az *Utas és holdvilág* Mihály: elveszett álmodozó, vagy inkább álmokat kergető holdkóros. A szerelme miatt utazik Kanadába, de eszébe sincs felkeresni, pedig Ildikó nélkül a tettei, sőt egész élete üres és motiváció nélküli marad. Amikor Kim végre felébreszt benne valamit, a lehetőségeit szalasztja el, nehezen és nem az ő érdeme alapján lesznek végül egy pár. Mihállyal való hasonlóságára mutatnak a következő megjegyzései is: „Süt a nap, a vállamra dobom a bőrkabátot. A városban sétálok délelőtt, az épületeket, az embereket figyelem. A mozgásokat. Ebben jó vagyok. Szemügyre venni a létezést, kívülállóként, tét nélkül.” Körülbelül ezt jelenti a regényben az utazás és az idegen városok – az önkéntes kívül rekedést.

Nagy Gerzson regénye abból a szempontból a legkülönlegesebb, hogy főszereplője a révbé érés helyett kényszerűségből elfogadja, hogy az új szerelembe és országba való menekülés nem hoz megoldást. Az illúziókkal leszámol, de boldognak és megkönnyebbültnek aligha hívhatjuk. A Kimmel való kapcsolat nem egy mindent elsöprő szerelem, és nem az önmegtalálást hozza el, azonban a régmúltba sem talál vissza, mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy a regény hangsúlyos helyén, a lezárás előtt olvashatjuk a következő vallomást: „Akkor jut eszembe Ildikó. Hogy beteg, és hogy nem sajnálom őt. Sőt, dühös vagyok rá. És hogy eddig nem jutott eszembe. Meg fog halni, és egyáltalán nem gondolok rá, nem érzek semmit, érzek majd valamit, ha meghal?” András kétségbeesése, bár érthető, mégsem zárja le komoran a regényt, inkább azt érezteti az olvasókkal, hogy az élet legfontosabb problémái nem azonnal oldhatók meg, a felmerülő kérdésekre akár sokáig (vagy soha) nem érkezik válasz, de egy egész élet rendelkezésünkre áll, hogy végül boldogok és elégedettek legyünk. A befejezés nélküli szöveg leginkább azt sugallja,

hogy a lassan középkorú férfinak kell továbbgörgötenie a kérdéseket, és elfogadnia, hogy mint minden más körülötte, ő is velük együtt változott. Ha Nagy Gerzson új regénye az identitásról szól, főképp az a tanulság vonható le belőle, hogy megfogni és keretek közé szorítani a személyiséget lehetetlen – de megismerni, és felnőni a változásokhoz mindig lehetséges.



A MAGYAR MŰVÉSZETI AKADEÉMIA KÉPZŐMŰVÉSZETI TAGOZATÁNAK DÍJAZOTTJAI IX.



Kiállító művészek:

ESZIK Alajos, RÓNAI Péter (az MMA Képzőművészeti-díja)

CSORBA Simon László, VÉCSI NAGY Zoltán (az MMA életút-díja)

BABINSZKY Csilla, IMRE Mariann, KATONA Zoltán,

KOTORMÁN Norbert (az MMA Képzőművészeti Tagozatának ösztöndíja)

PESTI VIGADÓ, 2023. SZEPTEMBER 8. – NOVEMBER 5.

www.vigado.hu

MMA
MAGYAR
MŰVÉSZETI
AKADÉMIA

|n|mm|n|
VIGADÓ