



KORTÁRS

IRODALMI ÉS MŰVÉSZETI FOLYÓIRAT

2024 10

szám

Szerepjáték – prózák, tanulmányok:

MARKOVICS BOTOND, VERES ATTILA, HARTYÁNDI MÁTYÁS,

MOLNÁR KINCŐS-BERNADETT, TISZA ELEONÓRA, HLAVACSKA ANDRÁS

GÖMÖRI GYÖRGY versei

PÉCSI GYÖRGYI, HAKLIK NORBERT, CSUDAY CSABA kritikái

UGHY ISTVÁN munkáival

KORTÁRS 2024 10



Ára: 998 Ft
Előfizetőknek: 9980 Ft/év
www.kortarsfolyoirat.hu

MMA
MAGYAR MŰVÉSZETI
AKADÉMIA

Magyar
Kultúráért
Alapítvány

Nemzeti
Kulturális
Alap



UGHY ISTVÁN, A művész fantáziál, 2022–23, akril, olaj, vászon, 95x135 cm



UGHY ISTVÁN, A bádog Krisztust leszerelik, 2024, akril, olaj, vászon, 95x135 cm

TARTALOM

2024 10

3	MARKOVICS BOTOND: Játékkészítők – Jegyzőkönyvi kivonat <i>(próza)</i>
7	VERES ATTILA: Napégette <i>(próza)</i>
11	HARTYÁNDI MÁTYÁS: Szerepjáték vagy RPG? – A szerepjátszás eredete, kutatása és alkalmazása
30	MOLNÁR KINCSEŐ-BERNADETT: Az asztali szerepjátékok audiovizuális adaptációinak lehetőségei – A Vox Machina legendája és a Dungeons & Dragons: Betyárbecsület példái
48	TISZA ELEONÓRA: She is the Hero (?) – A játékkönyvek a romantika tükrében
59	HLAVACSKA ANDRÁS: Te mondd, vagy a karaktered? – Megszólalástípusok vizsgálata asztaliszerepjáték-résztvevők körében
70	„Jézussal” – Tóth Csaba beszélget Ughy István festőművésszel <i>(képzőművészet)</i>
90	SZILASI LÁSZLÓ: [18.48: telefon] – (El nem hangzott beszélgetések anyámmal) Naplóregény: zsolozsma és mantra – 2. rész <i>(próza)</i>
103	GÖMÖRI GYÖRGY: Ottlik-mondatok 1956-ról; Eresztevényi emlék <i>(versek)</i>
104	NÁDASI KRISZTINA: Ráció <i>(próza)</i>
107	PÉCSI GYÖRGY: Tóth Erzsébet / Én lettem volna
109	HAKLIK NORBERT: Bánki Éva / Petőfi-vírus
110	CSUDAY CSABA: Takács Nándor / Rádiócsend

E számunkat UGHY ISTVÁN munkáival illusztráltuk.

A borítón: A művész fantáziál, 2022–23, akril, olaj, vászon, 95x135 cm (részlet);

Háború, búcsúzkodók, 2024, akril, olaj, vászon, 95x135 cm (részlet).

A reprodukciókat Garas Kálmán készítette.

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 karosszékében 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, MAGYAR MŰVÉSZETI AKADEMIA

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)

Lapterv: LÁSZLÓ SZUSZI

Szerkesztőségi titkár:

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

1062 Budapest, Bajza u. 18. Tel./Fax.: 342-1520

Szerda: 11–14 óráig

Postacímünk: 1406 Bp., Pf. 93.

Lapunkat rendszeresen szemléli 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 9980 Ft. Szerkesztőségi előfizetés esetén külföldre: 130 €. (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.

Lapzártá: a megjelenés előtti hónap 3-án!

HÍREK

Kedves Olvasóink!

A Kortárs Online aktuális tartalmából:

Petri Flóra kritikája Bartók Imre Dlőf alkonya című regényéről

Lubianker Dávid kritikája Coppola Megalopolis című filmjéről

Péter Zoltán kritikája a Fesztiválzenekar Ariadné Naxosban előadásáról

www.kortarsonline.hu

A Kortárs folyóirat archívuma itt érhető el:

www.kortarsfolyoirat.hu

„A Kortárs folyóirat nyári, 3 számának megjelentetése (2024/6, 7–8)” szakmai program megvalósítását 2024. évben a Magyar Művészeti Akadémia támogatta.

MARKOVICS BOTOND

Játékkészítők

Jegyzőkönyvi kivonat

SZIGORÚAN BIZALMAS!

Titkosítva: 2092. május 25-ig

Ügyiratszám: AKVN-570619TT/4511A

TÉMA: Nemzeti Oktatási Reform, Védelmező projekt egyeztetés

Helyszín: Népoktatási Minisztérium, III. emelet, Béke tárgyaló

Jelen vannak: Vértés János Miklós népoktatási államtitkár, Makar Dániel, a CleverGames Kft. ügyvezetője, valamint Fejérvári Anett, a CleverGames marketingvezetője

(A projekt egyeztetési megbeszélés 9:02-kor kezdődik. A jegyzőkönyvet a ZED-4 algoritmus rögzíti.)

VÉRTES JÁNOS MIKLÓS, népoktatási államtitkár: (Köszönti a résztvevőket.) Kezdjünk neki gyorsan, szűk félóránk van, aztán mennem kell egy következő megbeszélésre. Szóval, legyenek hatékonyak. Ugye, tavaly a közbeszerzési pályázat győzteseként egy olyan virtuális oktatási játék fejlesztésére kaptatok megbízást, amely alapjaiban modernizálja a közoktatást, az általános iskolától az érettségiig újfajta módon tudja motiválni a diákokat az ismeretanyag elsajátítására, és egyúttal megoldást kínál a súlyos tanárhányra is. Ez a „Védelmező”, egy gamifikációval, azaz a játék az oktatásba való beemelésével és a mesterséges intelligencia kombinálásával megalkotott oktatójáték. Nos, nemrég, ugye, elküldtéték a koncepcionális prototípust, és hát... elég komoly hiányosságokat találtunk benne. Sajnos úgy látjuk, nem elég felelősen álltatok hozzá a feladathoz.

MAKAR DÁNIEL, a CleverGames Kft. játékfejlesztő cég ügyvezetője: Hiányosságokat? Ezt most nem teljesen értem. Pontosan a tucatszor egyeztetett fejlesztési ütemterv szerint haladunk. A „Védelmező” határidőre elkészül, onnan minden diák a saját tempójában és képességei szerint tanulhat az MI által folyamatosan kontrollált, vezetett úton. Ezt vállaltuk, és ezt is...

VÉRTES: Nem kell védekezned, Dani. Fantasztikus, amit kitaláltatok, tényleg. Az oktatási reform pedig továbbra is nagyon fontos a számunkra. Azonban most, hogy néhányan a szakértői bizottságból teszteltük ezt a prototípust, hogy is mondjam... vannak bizonyos fenntartásaink a megvalósítással kapcsolatban. Elmondom, mikről van szó. Először is, amikor az elején belépünk a játékba, rögtön van itt egy érdeklődési kör és tudás alapú felmérés, igaz? Egy ilyen tesztszerűség. Egy nagyon hosszú és nagyon unalmas teszt. Na, ez így nem jó, én két perc után majdnem kiléptem belőle. Kinek van erre türelme?

MAKAR: A játék ezen információk alapján tudja megteremteni az optimális játékkörnyezetet és nehézséget, ami által a diák aktívan bevonódik a játékba. Enélkül nem is tudnánk személyre szabni. Ezt nem lehet megkerülni.

VÉRTES: Dehogynem. Biztos elég okos ez az MI, és kevesebb adat is elég neki.

MAKAR: Nem elég. Erre épül fel az egész koncepció, hogy alaposabban megismerjük a játékost, enélkül...

VÉRTES: Dani, ez nem egy vitaindító felvetés. Oldjátok meg valahogy, hogy ne legyen teszt. Nem érdekel, hogyan. Rendben? Menjünk tovább. Aztán itt van ez az MI által irányított mentor, aki, ugye, végigkísér a játékon. Azért elég furcsa, hogy egy fiatal, lenge öltözetű lányka akarjon engem mentorálni.

FEJÉRVÁRI ANETT, a CleverGames Kft. játékfejlesztő cég marketingvezetője: Elnézést, hogy közbevágok, de a mentorkarakter kinézete és személyisége is szabadon formálható. Ön állított be minden apró részletet, mint az arcvonások, magasság vagy hajszín. Ön választotta ki a kifogásolt fiatal lányt. Választhatott volna bárki mást, egy idősebb nőt vagy férfit, állat hibridet, sőt más fajú lényt is. És azt ne feledjük, hogy a játék diákoknak szól. A lényeg, hogy érdekelje őket a világ, komfortosan érezzék magukat benne, és létrejöjjön a kötődésük ehhez az MI által vezérelt karakterhez. Ez benne volt a pályázati anyagban is.

VÉRTES: Csak hát a lehetséges opciók túl szabadosak, kisasszony. Gyerekekről van szó, ugye.

FEJÉRVÁRI: Évtizedek óta a legtöbb videojáték így működik. Ez azért fontos, hogy...

VÉRTES: Van önnek gyereke?

FEJÉRVÁRI: Nincsen, de nem értem...

VÉRTES: Persze, hogy nem érti. Egészen másképp gondolkodna, ha lennének gyerekei. Gondolom, azért pár év múlva majd eljön ennek is az ideje. És tudom, hogy máshol így működik, de ettől még a mi oktatási játékunkban ez nem egészséges, nem engedhetünk a diákok mindenféle szabados ösztöneinek. Jobb lenne, ha csak tekintélykarakterek közül lehetne választani, amolyan tanár- vagy szülőfigurák közül. Meg tudjátok ezt oldani?

MAKAR: Hát végül is... meg.

FEJÉRVÁRI: Meg tudjuk, de ez jelentősen csökkenti az immerziót. A diákok tanár helyett virtuális tanárt kapnak...

VÉRTES: És talán pont erre van szükségük, igen. Nem pedig buta, virtuális romantikára meg erotikára. Szerintem nem bonyolult ezt átalakítani, hiszen csak szűkíteni kell a meglévő lehetőségeket. Na, de aztán kiválasztottam egy ilyen középkorhoz hasonló játékkörnyezetet. A középkor jó, az egy igazságos világ volt, akkor még mindenki tudta, hol a helye. Csak azt nem értem, minek kellene bele ezek a meseelemek. Sárkány, baszd meg? És mágusok? Komolyan?

MAKAR: De hát ezt is te választottad ki magadnak, János! A történeteken és a világon keresztül teremtyük meg a kötődést, ezáltal a motivációt. Ez csak egy köntös: van, akinek egy kosztümös, bálozos, romantikus környezet fog tetszeni, másoknak egy űrkaland bolygókkal, idegen fajokkal, űrhajókkal, esetleg egy rejtélyekkel teli kincsvadásztörténet, vagy ezek tetszőleges kombinációja. Bármilyen létrehozható. Választhatnál volna bármilyen mást, egyszerű középkort is. Értem, hogy nem tetszik a mágia, de mást meg éppen ez a környezet fog rávenni, hogy...

VÉRTES: Nem kell védekeznetek, mi itt most csak beszélgetünk. A fiam is valami űrszimulátorral játszik éppen, és most, hogy így mondod, gyerekkoromban én is elszórazgattam ilyen kalandstoriikkal. Csak aztán kinőttem belőlük. Ez az egyéni világgenerálás tényleg jó ötlet, de mi lenne, ha leszűkítenénk a lehetőségeket észszerűbb opciókra? Kevesebbet is kellene dolgoznotok vele, nem?

MAKAR: Nem igazán. A világokat az MI generálja, ez a legkevésbé bonyolult rész.

VÉRTES: Akkor meg még inkább mindegy. Legyen egy középkori világ, de csak középkor, hagyjuk ezeket a sárkányokat, fekete mágiát, meg hasonlókat. Legyen helyette vallás, mert a vallás az fontos. Persze, lehet mellette más történelmi korszak is, a történelmünk nagyon gazdag, honfoglalás, szabadságharc, forradalom, meg lehet jelenkori, sőt, még akár kalandvilág is. És természetesen a lányoknak is valami... nem is tudom, hagyományosabb, romantikus? És ennyi. Nem kell cifrázni.

MAKAR: Ez így azért elég alaposan felforgatja az egyeztetett koncepciót, János. És... némi- leg elvesz abból az egyediségből, amire annyira büszkék voltunk mi és ti is.

FEJÉRVÁRI: „Némileg?”

MAKAR: Nyugi, Anett, majd utána átbeszéljük. És ezek szerint elkezdted az oktatójátékot is?

VÉRTES: Hogyne. Tanoncként indultam, és a mentorommal, a máguslánnyal elkezdtek felfedezni a világot. Ez a rész egyébként egészen jó, érdekesek a feladványok, a kalandok, a küldetések, a tanulási folyamat és a játékelmény összhatása. Az, amit ígértetek: hogy tényleg nincsenek unalmas tantárgyak és tanórák, és az, hogy a tananyag egy kaland–kihívás–jutalmazás rendszerként jelenik meg, ez kifejezetten tetszik. A diákok tényleg nem is veszik észre, hogy tanulnak. Ez a jövő. Viszont annak nem örülünk, hogy a kötelességük elvégzéséért cserébe virtuális pénzzel meg mindenféle felszerelésekkel, extra képességekkel jutalmazzuk őket.

MAKAR: Ez a fejlődési–jutalmazási rendszer pszichológiai alapja. Enélkül tényleg nem működik.

VÉRTES: Én pedig biztos vagyok benne, hogy igen. Nem kell bele pénz meg ilyen tárgyjutalmak. Nem kell mindent monetizálni. Ezt vegyétek ki, kérlek.

MAKAR: Na, de... *(Vértes félbeszakítja.)*

VÉRTES: Várj, még nem fejeztem be. A kollégáimmal átolvastuk a világgenerálásról szóló leíró dokumentumot is, és szeretnénk néhány kisebb változtatást eszközölni. Végignyálazva a történetpszinopsziszokat, amelyekből ez az MI aztán felépíti az egyéni kerettörténeteket, azt vettük észre, hogy... hát, hogy is mondjam, túl általánosak, és kevésbé kötődnek a valósághoz.

MAKAR: Nyilván, hiszen ez egy játék.

VÉRTES: Persze, persze, de sokkal hatásosabb lenne, ha játék közben hasonló problémák, krízisek merülnének fel, mint amiket a való világban is látunk. Hogy a diákok felismerjék az összefüggéseket, és hogy mit kell gondolni róluk. Például itt van az a fantasy-világ, amit én is kipróbáltam. Jöhetnének például délről éhező barbár hordák, akik nálunk akarnak illegálisan letelepedni. Vagy egy más, generált világban úrből támadó idegen hódítók, akik gyarmatosítani akarnak. Érted, nem? A migráció évtizedek óta probléma. És közben a szomszédos nagyhatalmak bele akarnak vinni bennünket egy kontinentális háborúba. A pénzhatalmasok pedig a háttérből manipulálnak, eladnának bennünket az idegeneknek is akár. És hasonló. Érezzék csak a diákok a valóság ízét.

MAKAR: Hát nem tudom. Ez így túl direkt. Az aktuálpolitika belekeverésével csorbulna a játék lényege, ami által csökkenhet a motiváció, és...

VÉRTES: De erre van többek közt az MI, nem? Kiismeri, hogy a diák mennyire okos, és szükség esetén árnyaltabbá teszi a történetet. Az egészlet matematikai modellek alapján kalkulálja, szóval, egy okos diáknak jóval komplexebb, sőt helyenként akár súlyos dilemmák segítségével tudjuk megmutatni, míg egy kevésbé jó képességű diák a számára még érthető üzeneteket kapja csak meg. Semmi bonyolítás. Nem kell feltétlenül direktnek lennie, az a jó, ha csak finoman épül be a fiatalok gondolkodásába az egészséges világkép. Ez nem tűnik olyan nagy változtatásnak.

FEJÉRVÁRI: Pedig az. Alapvető változtatás, ilyesmiről szó sem volt a szerződésben. Ez egy oktatójáték, nem pedig ideológiai szócső. Jézusom. Mi egy független gamifikációs cég vagyunk, és nem tudom, hogy miért...

(Vértes felemeli a hangját.)

VÉRTES: Kérem, kisasszony! Most Danival beszélgetek. És semmi ilyesmiről nincs szó, ne adjon olyasmit a számba, amit nem mondtam. Viszont az oktatás mindennek ellenére nem játék, mert a jövőnkről szól. A nemzeti oktatáspolitikai nagy múltú tekint vissza, de közben hiába hoztunk ellene törvényeket, manapság egyre kevesebben akarnak tanárnak menni, ráadásul túl sok diplomás költözik más országokba. Talán nem kaptak megfelelő nemzeti oktatást. A „Védelmeső” a mi értelmezésünk szerint arra is alkalmas kell legyen, hogy a diákok számára a játékon keresztül egyúttal nemzeti öntudatot és elköteleződést is adjon. Ez is csak egy apró kiegészítés, semmi több.

FEJÉRVÁRI: Apró?! Az írói team már majdnem a kreatív munka végére ért, a programozó csapat pedig éjjel-nappal a licenszelt mesterségesintelligencia-keretek átszabásán dolgozik. Ez nem egy apró kiegészítés. Most tényleg arról beszélünk, hogy...?

VÉRTES: Dehogyan beszélünk arról! Te azért érted a lényegét, Dani, ugye?

MAKAR: Azt hiszem, igen.

VÉRTES: Jó, ennek örülök. Ez egy kiemelt projekt, rajtatok az ország szeme, és nagy a felelősség. Összeírtuk a javaslatlistát, hogy miféle üzeneteknek kell megjelennie. De csak szépen, nem hivalkodóan. Átküldöm a megbeszélés után.

(Fejérvári és Makar rövid vitát folytat. Fejérvári elhagyja a tárgyalót.)

MAKAR: Rendben, átnézünk mindent, és hozunk módosítási javaslatokat.

VÉRTES: Nagyszerűek vagytok. Tényleg. A kis hölgy meg majd megnyugszik. Legközelebb azért kompetensebb kollégákkal gyere, jó? Na, de van itt még egy másik téma is. Ki tudjuk terjeszteni ezt virtuális játékot esetleg a felnőtt lakosságra is?

MAKAR: Ezt hogy érted?

VÉRTES: A gyerekek és az oktatás nagyon fontosak nekünk, de ugyanakkor nemsokára itt vannak a választások, és mi látjuk ebben a nagyobb lehetőséget. Képzeljünk el egy nagy, nemzeti szemléletű játékot. Kivennének belőle az oktatási elemeket, megerősítenénk a hagyományos, erkölcsös értékrendet, kapcsolódást a jelenlegi politikai folyamatokhoz, így a játék még a bizonytalanokra és kétkedőkre is hathatna. Mindenre a maga szintjén. A lényeg, hogy minél több embert meggyőzzünk a helyes irányról. Érted, ugye? Gyanítom, ez ügyben valószínűleg majd szorosabban kell együttműködnünk. Hiszen a lényeg, hogy megvédjük a demokratikus értékeinket, nem igaz?



UGHY ISTVÁN, Ég a Notre-Dame, 2019–20, akril, olaj, vászon, 95x135 cm

VERES ATTILA

Napégette

Gyerekkoromban rákaptam a *Magic: The Gathering* nevű kártyajátékra. Lezárt csomagokat kellett hozzá vásárolni, és az azokban található lapokból összeállítani egy saját harci paklit, ami segítségével legyőzhettem az ellenfeleimet; hozzám hasonló gyerekeket. Az egyik frissen vásárolt csomagban találtam egy lapot, aminek az volt a neve, hogy Arany Lótusz.

Én nem Arany Lótuszt akartam, hanem Fekete Lótuszt. A Fekete Lótusz az egyik legerősebb és legértékesebb lap a *Magic: The Gathering* világában, és elkeseredtem, amiért csupán egy gyengébb, kevésbé értékes változatát emelhettem ki a frissen bontott csomagból. Az Arany Lótusz is elég jó lap volt; de nem a legjobb. Néhány napig emésztettem magam a lap kapcsán, végül úgy döntöttem, hogy beszélek édesapámmal. Azt akartam, hogy változtassa a lapot Arany Lótuszból Fekete Lótusszá.

Mielőtt beszéltem volna vele, álmodtam. Álmomban a Valhalla felé sétáltam. Gyerekkoromban a Valhalla apró belvárosi üzlet volt a szülővárosomban, ahol fantasztikus könyveket, szerepjátékos kiegészítőket, társasjátékokat és kártyákat lehetett vásárolni, de a zsúfolt asztaloknál szabadon játszhattunk is. Ekkoriban még nem volt mindenkinek számítógépe. A Valhallában nyolc PC állt rendelkezésre, amiken kipróbálhattuk az aktuális játékokat. Fél vagy egész órára bérelhattünk gépet. Végül ez lett a Valhalla veszte: az adóhatóság csapott le rájuk, mivel illegálisan használták a játékszoftvereket.

Álmomban a Valhalla ajtaján rács volt. A barátaim tanácstalanul álltak az épület előtt. Sűrű, hideg köd lepte be az utcákat. Intettem a barátaimnak, de ők nem néztek rám. Körbeálltak egy testet, ami az aszfalton hevert. Közelebb léptem. A barátaim álmomban arról beszéltek, hogy a lábuk előtt heverő személy lezuhant az égből, pont a Valhalla bezárt ajtaja elé, és ez baljóslatú esemény, hiszen a Valhallának nyitva kellene lennie.

Lenéztem a darabokra tört testre. Édesapám volt az.

Ezt jelnek vettem, és másnap megkérdeztem tőle, hogy átváltoztatná-e számomra a kártyát aranyszínűről Fekete Lótuszcá.

Édesapám különleges ember volt. Édesapám a létezés mélyebb rétegeit kutatta. Édesapám utazott, nem csupán térben, hanem időben is. Édesapám emlékezett előző nyolc életének minden pillanatára és az azokat megelőző életei nagyobbik részére, még akkor is, ha akkor még nem emberi lényként élt, hanem madárként, egysejtűként vagy tiszta tavaszi szellőként.

Édesapám az előző nyolc életében is ugyanazt az életet élte, amit gyerekkoromban. A halál mindössze könnyű álom volt számára, mielőtt újrakezdődne a munka. Az volt csupán a különbség, hogy az előző nyolc életében nem volt gyermeke.

Apám elmondta, hogyan fogantam. Egy éjszaka, amikor a csillagok állása tökéletes volt, amikor a Hold megfelelő méretűre apadt, amikor az Égi Figyelők is behunyták szemüket, édesapám elhagyta a testét, kilopakodott az égboltra, az égbolton túli űr hidegébe, egyenesen a Nap szíve felé.

Akkor egyszer nem Mesterutazóként közelített a Nap felé, hanem szerelmesként. Simogatta és csókolta a Nap húsát, magához vonta és magáévá tette.

Mikor visszatért a saját, földi testébe, forróságot érzett a szájában. Édesapám elloptott egy apró darabot a Napból, és visszahozta magával. Még aznap éjjel édesanyám lába közé köpte ezt a darabot, egész mélyen, hogy megfogjon. Kilenc hónappal később születtem

én. Apám esküszik, hogy édesanyámhoz hozzá sem nyúlt ebben az időben, és én ezért tulajdonképpen a Nap gyermeke vagyok.

Mindig félregombolta az ingét. Néha viccelt is vele, hogy direkt csinálja, csak hogy jobban idomuljon a környezetéhez. Máshogy beszélt, mint a helyiek. Diplomás ember volt, ezért sem értették sokan, hogy miért épp itt élünk, Nyíregyháza külvárosában. Én sem értettem, de apám gyakran mondta, hogy a legmagasabb célokat csak a legnagyobb mélységből lehet elérni.

Felnéztem apámra, és tiszteltem őt. Apám kizárólag a kutatásnak élt. Másokkal szemben nem a napi túlélés igényei mozgatták. Édesapám nem volt a kapitalista rendszer rab-szolgája, hiszen a saját testének is csak részben volt foglya, szemben legtöbbünkkel. Ha megfelelő állapotba került, akkor apám kilépett a testéből, hogy újabb és újabb szférákat fedezzen fel, amik az átlagember számára láthatatlanok.

Édesapámat leginkább mégis a Nap misztériumai izgatták már nyolc élet óta.

Olyankor beszélt erről, amikor részeg volt. Apámnak gyakran kellett részegnek lennie, hogy elvégezhesse a feladatát. Muskotályt vett, amit másfél literes műanyag palackban árultak, és már reggel inni kezdett. Hosszan, intenzíven kellett innia, hogy elérje a megfelelő állapotot, amiben levetheti és hátrahagyhatja a testét, mielőtt felfedezőútra indulna.

A kettő között, ha épp olyan kedve támadt, és otthon voltam, akkor magához vont. Forró volt a tenyere, mintha a Nap maga simogatna. Az inge savanyú izzadságszagot árasztott, de nem zavart.

Olyankor mesélt nekem a kalandjairól a külső szférákban. A szabadságról, amit odakint érez, amikor a teste nélkül száguld a Nap felé.

Apám célja egyszerű volt már nyolc élet óta. Behatolni a Napba, a Nap legmélyére; a szívébe. Ott áll egy ajtó, amit ha kitársz, akkor az egész világot kitárod. Akkor nincs szükség többé testre, hanem szabadon mozoghatsz újabb, ismeretlen szférák felé.

De a Nap kiismerhetetlen és veszélyekkel teli, nehezen navigálható táj. Ráadásul az olyanokra, mint édesapám, vadásznak is a szférák őrzői. Hogy ezek emberek vagy isteni lények, azt apám ritkán tudta világosan megfogalmazni. Apám munkája nem nevezhető egzakt tudománynak. Gondolatok, rítusok, szimbólumok kavalkádja inkább, amiben ritkán fedezhető fel logika.

Annyi biztos csak, hogy apám szeretett engem. Bármilyen történet, mindig szeretett. Én is szerettem őt; de félttem és tiszteltem is. Vágytam rá, hogy egyszer majd olyan lehessenek, mint ő. Amikor a nappali padlóján feküdt egy hányástócsa mellett, akkor gyakran leültem mellé, és irigykedtem rá, hiszen édesapám igazából nem ájultan feküdt a saját mocskában, hanem szabadon repült valahol odakint, a látható égbolton túl. Féltettem is, természetesen, hiszen az Égi Figyelők mindig veszélyt jelentettek rá.

Apám persze nem csak a láthatatlan világoknak volt a mestere. Az ott megszerzett tudás segítségével a mi valóságunkat is átalakíthatta, ahogy csak kedve tartotta. Bizonyos tekintetben apám hatalma végtelen volt. Azóta megértettem, hogy éppen ez az apámhoz hasonló Mesterutazók tragédiája. Kielégíthetnék minden materiális igényüket; de őket már más vágyak vonzzák. Olyan vágyak, amiknek nincsen közük az anyagi javakhoz.

Gyakran kérdeztem apámtól, hogy nem teremtene-e nekünk több pénzt; nagyobb házat és egy számítógépet, hogy ne a Valhallában kelljen bérelnem a játékidőt, ha *Counter-Strike*-ozni akarok. Apám nem pazarolta el a hatalmát, mert félt, hogy az Égi Figyelők észreveszik ténykedését, és eljönnek érte akkor, amikor épp nem tudja a szférák támadásai ellen megvédeni magát.

Mindennap vásárolt három vagy négy kaparós sorsjegyet. Gyakran nyert is velük, mert az utazásai során nyert kozmikus energiával képes volt a szelvények számait megváltoztatni. Ezt alaposan elmagyarázta nekem, ezért is gondoltam, hogy megváltoztathatja a *Magic: The Gathering* kártyámat is. Amennyire értettem gyerekként, mi a kaparós

sorsjegyekből éltünk, és talán valamennyi családi hagyatékából. A születésem előtt édesapámnak volt rendes munkája is, de egy reggel úgy ébredt, hogy a Nap szólítja őt. Abban a pillanatban visszaemlékezett előző nyolc életének minden pillanatára, és nem térhetett vissza az életbe, amit korábban élt. Volt felesége is, de ezután nem sokkal elváltak.

Apám már nagyon közel volt ahhoz, hogy elérje a célját, és kiemelkedjen ebből a világból. Gyakran azt gondolom, hogy csak miattam nem tette.

A kaparós sorsjegyeken kívül apám hatalma abban mutatkozott meg, hogy mindig képes volt elcsábítani a nőket. Megéreztek rajta a Nap mélyének illatát. Az anyám is ilyen nő volt. A születésem után nem sokkal elhagyta apámat, talán külföldre ment. Apám időnként utalt rá, hogy születésem idején édesanyám még nem volt nagykorú.

Édesapám szerette a fiatalokat. Szerette a magánál fiatalabb nőket is. Az energiájukat használta fel arra, hogy a szférákban utazzon, és hogy túljusson a Nap legkegyetlenebb csapdáin.

A legtöbb ilyen nő hamar kikopott apám mellől; ő mégis talált újabbakat.

Amikor édesapámat megkértem, hogy változtassa át a kártyámat aranyról feketére, akkor a bizonytalanság időszakát éltem át. Nem vagyok idióta. Szerettem apámat, és tudtam, hogy ő is szeret engem, és tudtam, hogy apám különleges ember. De gyerekként észrevettem azt is, hogy milyen gyakran nevetik ki édesapámat a háta mögött; hogy milyen gyakran látogatnak minket a szociális munkások.

Sokáig az élet természetes rendjeként fogadtam el mindezt. Édesapám szeretett engem. Édesapám törődött velem. Ez soha nem volt kérdés számomra. Édesapám soha nem bántott volna engem.

Mégis; mégis bántott. Azzal, hogy nem lehettem olyan, mint a többiek. Azzal, hogy az én apámat kinevették, ha kiment a kocsmából. Hogy én voltam a bolond fia.

Kivéve, persze, ha tévednek mindannyian. Ha édesapám csupán nagyobb, magasabb rendű célokért küzd, mint amit ezek az emberek valaha is megérthetnek. Ezért amikor édesapám józan volt, leültem elé a kártyámmal, és elmondtam neki, mit szeretnék. Hogy az Arany Lótuszom Fekete Lótusszá váljon; hogy a lap csodával teljen meg.

Apám hosszú ideig fogta a kezében a *Magic: The Gathering* lapot. Nézte a Lótusz képét, a kép alatt a leírást, a jobb felső sarokban az értéket. Megmutattam neki egy fénymásolt lapon, hogy milyen a Fekete Lótusz. Apám szemei lassan vándoroltak egyik lótuszról a másikra, majd vissza. Az volt a két lap közötti lényegi különbség, hogy az Arany Lótuszt manáért játszhattam ki, a Fekete Lótuszt ingyen; illetve az egyik lótusz aranyszínű volt a képen, a másik fekete.

Nem tehetem, mondta végül apám.

Úgy éreztem, mintha zuhannék. Pedig mit várhattam volna? Hogy édesapám a szemem láttára változtatja meg a kártyát? Hogy édesapám bebizonyítja nekem, hogy mégiscsak mindentudással és erővel rendelkezik a Földön, és nem csupán egy rozzant, örült alkoholist?

Meg tudnám tenni, mondta. Könnyűszerrel meg tudnám. Nem az a probléma.

Hanem mi, kérdeztem. A torkomat szorította a sírás.

Az, hogy ezek mágikus lapok. Lehet, hogy neked, fiam, ez csak egy játék. De nézd meg, tele van a lap szimbólumokkal, értékekkel, jelentésekkel. Ahhoz, hogy ez a lap megváltozzon, magasabb szférákból kell erőt koncentrálnom. Tudod, mit jelent az? Hogy akkor észrevesznek a Figyelők. Észrevesznek, és eljönnek értem, a Nap minden erejével lesújtanak rám. Ezért nem tehetem, fiam.

Persze, hogy bánom, amit édesapának ekkor mondtam. Mindennap bánom. De mit tehettem volna? Meddig kellett volna várnom, hogy bizonyítékát lássam édesapám csodáinak? Miért hazudtam volna tovább azt, hogy hiszek neki, amikor nem hittem már egyáltalán?

Ahogy gyerekként dühöngtem, a könnyeimen át is láttam, hogy apámat elhagyja az erő. Hogy apám, mint a szörnyeteg, amikor tükörbe néz, saját fagyott másává változik. Nem vagy az apám, üvöltöttem édesapám arcába.

Ezt gondolod?, kérdezte. Bólintottam.

Nem vagy a fiam, mondta. Sem a Napé, köpte. Senki fia vagy.

Nem gondolta komolyan. Csak az indulat mondatta vele. Elmenekültem a konyhából, és gyűlöltem apámat. Persze, ez a gyűlölet idővel szeretetté szelídült volna. Talán már reggelre. Talán csak hetek múlva.

Apám éjszaka bejött a szobámba. Alig állt a lábán, olyan részeg volt. A pálinkabűz megtöltötte a lakást. Apám megállt az ágyam mellett. Azt hittem, meg fog ölelni, de csak a tászámban kezdett el kotorászni. Kivett valamit. A zörgésből megismertem, hogy a *Magic: The Gathering* paklim volt az. Édesapám kiválasztotta a pakliból a Lótuszt.

Szeretlek, dörmögte apám. Én úgy tettem, mintha aludnék.

Apám megtörölte taknyos orrát, és kiment a szobámból.

Idővel elaludtam. Ismét a Valhallával álmodtam. Az épület felé tartottam; a várost sűrű, fehér köd lepte el. Minél hamarabb a Valhallába akartam érni, hogy legyen idő elrendezni a paklimat a meccs előtt. Aztán eszembe jutott, hogy apám a Valhalla előtt fekszik, mert lezuhant az égből.

Azonban mikor a Valhallához értem, apámat nem találtam a betonon. A barátaim is eltűntek, csak a Valhalla bámult engem lerácsozott ablakaival. Apa, kérdeztem az üres utcától, ahol a köd csak sűrűbb és fojtogatóbb lett. Apa, kérdeztem újra, de már alig jött ki hang a torkomon, annyira kiszáradt. Már csak köhögni tudtam.

Épp a köhögésem ébresztett fel. A szobámban állt a füst. A ház, mintha valami hatalmas, kivénhedt jószággá vált volna, egyre csak recsegett és morgott. Szédültem, és vadozatújj, korábban nem tapasztalt érzés lett úrrá rajtam. Az állatok mindent elöntő rettegése erdőtűz idején.

Égett a ház. Az ajtóhoz rohantam, de a kilincs olyan forró volt, hogy azonnal leégette a bőrt a tenyeremről. Sikoltottam, és visszarántottam a kezem.

Apámra gondoltam; apámra, aki ennél is nagyobb forráságban navigálja keresztül magát a Nap csapdákka teli labirintusán estéről estére. Apámra, aki valahol ott volt az ajtón túl; de mégsem volt már ott. Édesapám utazott most is.

Szorítottam a megégett kezem, és tudtam, hogy édesapám nem fog visszatérni erről az útról. Végre elengedtem. Most, hogy nem tartom vissza, most indulhatott el a Nap szíve felé; mert ha kitarja azt az ajtót, akkor onnan nincs visszatérés. Igen, gondoltam; édesapám most már szabad.

Nem tudom, mikor vesztettem el az eszméletem. A következő emlékem az, hogy egy tűzoltó azbesztkabátjára hányok, és reszketek. Hosszú ideig nem voltak ezután összefüggő gondolataim.

A szakértők szerint apám valószínűleg elaludt egy cigarettával a kezében. Kis esély van arra is, hogy szándékosan gyújtotta fel a lakást. Ezt már nem lehet bizonyítani. A teste pozíciója alapján nem volt eszméleténél a halál folyamata során. Ez is csak azt bizonyítja, hogy végső útja a szférákon túlra sikeres volt.

Egy utolsó ajándékot hagyott nekem hátra. A konyha maradványai közt találtam meg, a törmelék alól fehérlett az egyik sarka.

Csak a Lótusz a kártyalap közepén – csak az lett a Nap hőjétől fekete.

HARTYÁNDI MÁTYÁS

Szerepjáték vagy RPG?

A szerepjátszás eredete, kutatása és alkalmazása

1. BEVEZETÉS

Alig hat éve jelent meg az első magyar nyelvű folyóirat-publikáció az analóg „role-playing game” (RPG), azaz az asztali és élő szerepjátékok témakörében (Hartyándi 2018), mégis az elmúlt idő során gyökeresen megváltozott a hazai színtér:

– Számos YouTube-videó, *actual play* csatorna és podcast alakult, különösen a Covid időszak alatt. Ezek közül kiemelkedik *Kildar* hiánypótló YouTube-csatornája, a hazai asztali szerepjátszás alapítóit megszólaltató különféle interjúk (*Bíborhold*, *A Geekkirály szigete*, *Nörd*, *Kalandozók Hőskora* stb.), valamint a hat éve töretlenül jelentkező *Kockák és Sárkányok* YouTube-csatorna.

– Az asztaliszerepjáték-kiadás új aranykorát éli. Öt kiadó 2018 óta több mint huszonhat darab magyar nyelvű alapkönyvet (Wikipédia 2024) és számos további kiegészítőt jelentetett meg, elárasztva ezzel a hazai piacot – miközben Lux Gábor angol nyelvű kiadványai nemzetközileg is hírnevet szereztek, és spanyol, német, valamint cseh nyelvre is lefordították őket.

– Újraéledt az élő szerepjátszás is. 2018 óta ismételten megrendezésre kerülnek a *Kamaralarp hétvégék*, több magyar fejlesztésű játék is debütált nemzetközi színtereken egyéni (*Memento Morrison* 2021) és nemzetközi koprodukcióban (*Fiume Crisis* 2022) is, rendszeresen jelentkezik az *Élő Szerepjátékos Esték*, és egyre több a nagy rajongótáborral bíró világokon játszódó hazai larp esemény is (pl. *Flat/Line* 2023).

– Több hazai közösség és rendezvénysorozat ünnepelte kerek évfordulóját, valamint elismerésükre díj is létrejött 2023-ban *Atlasz Szerepjátékos Életműdíj* címen.

– A szerepjáték-kutatásnak sem kell szégyenkeznie: Az ELTE-n régóta zajló szerepjáték témájú egyetemi előadások mellett Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport alakult a Debreceni Egyetemen (2021, lásd Hlavacska 2023), a szerepjáték fejlesztő hatását vizsgáló doktori kutatási terv kreatív díjat nyert a Budapesti Corvinus Egyetemen (Hartyándi 2022), asztali RPG témájú különszám került kiadásra a *Kortárs* folyóiratban (2023), és több nemzetközi publikáció is megjelent a témában (Réti et al. 2022; Túri–Hartyándi 2023; Hartyándi 2024; Hartyándi–van Bilsen 2024). A tudományos kutatások mellett megemlítené még az újságírói, oknyomozó kutatás terén a Telex alapos és elfogulatlan podcast-sorozata, a *Szerepjátékos gyilkosság* (2023).

Az előző átfogó publikáció (Hartyándi 2018) az RPG-formát elhatárolta más szerepjátszó tevékenységektől, továbbá lefektette alapjait, bemutatta legfontosabb elméleteit és az alkalmazásával kapcsolatos lehetőségeket, nehézségeket. Befejezésében pedig megfogalmazta azt az igényt, hogy a különféle szerepjátékos tevékenységterületeknek intenzívebb párbeszédet érdesmes folytatni egymással. Ezzel gazdagíthatják egymást, és elkerülhető a silókban végzett felesleges párhuzamos kutatás, a spanyolviasz újra és újra történő feltalálása, hogy helyette átható innováció történhessen.

Ez a tanulmány tekinthető a korábbi folytatásának, egyben az abban megfogalmazott tudományos kutatási program következő lépcsőjének. Három irányban szeretne előrelépést elérni:

1. A hazai olvasóközönség számára betekintést nyújtani az RPG-kutatás jelenébe, ezzel megágyazva a további témáknak.

2. Bemutatni a „role-playing” kifejezés történetének és „leszármazásának” kutatása során elért eddigi, nemzetközileg is új és talán meghökkentő eredményeket, amelyek cáfolják az elterjedt, de téves elképzeléseket.

3. A korábbi kísérleteknél (Bowman 2014, Hartyándi 2018) jobban elhatárolni az RPG fejlesztő potenciálját a többi szerepjátékos formához képest.

2. AZ RPG-KUTATÁS RÖVID TÖRTÉNETE

Maga az RPG-kutatás viszonylag új jelenség. A legfontosabb korai mű, Gary Alan Fine (1983) monográfiája, a *Shared Fantasy – Role Playing Games as Social Worlds* szociológus szemmel vizsgálta az asztali RPG-k hobbitevékenységét. A tudományterület csak 2003 után élénkült fel igazán, 2009 óta évente legalább 100 tudományos írás jelenik meg RPG témában. A világ egyik legjelentősebb hivatkozáskereső adatbázisa, a Scopus összesen 1200 feletti kulcsszótalálattal jelez a „role-playing game” kifejezésre, és további 1600 tudományos cikk címében vagy absztraktjában szerepel a kifejezés. (Összevetésként, ez az általános értelemben vett, elsősorban pszichológiában, szociológiában és orvostudományban gyakori „role-playing”-kutatások nagyjából 5–10%-át teszi ki.) A fenti növekedés miatt ha valaha volt is, mára már nincs kutató, aki az egész területet átlátja – mindenki specializálódik. Tudományterületek szerint az informatika-, valamint a társadalomtudományok vezetnek, mindkettő ezer feletti publikációs számmal. Száz feletti számmal bírnak a mérnöki, matematikai, orvosi, pszichológiai, művészeti és bölcsészettudományi, valamint az üzleti témájú írások is.

2018-ban jelent meg az eddigi legfontosabb RPG szakirodalom-összefoglalás José P. Zagal és Sebastian Deterding szerkesztésében a Routledge-nél *Role-Playing Game Studies – A Transmedia Approach* címmel. Ebben a „kézikönyvben” a különféle RPG-formákon és interdiszciplináris témákon túl előadó-művészeti, szociológiai, pszichológiai, irodalomtudományi, neveléstudományi, közgazdaságtani, természettudományi, dizájn- és kommunikációtudományi fejezetek találhatók. Az RPG-kutatás ma is angolszász (USA, UK, Ausztrália) túlsúlyú, de azért más európai és kelet-ázsiai országok is jól teljesítenek. A korai RPG-vel kapcsolatos eleméletgyártásból kiemelkednek az *Alarums & Excursions* fanzine régi számai, a *Forge.net* egykori fórumai, valamint a skandináv *Knutepunkt* rendezvénysorozat kiadványai.

Egy nem teljességre törekvő összefoglaló az analóg RPG-kutatás amerikai műhelyeiről: Center for Computational Experience (UC Santa Cruz), Center for Transformational Play (Carnegie Mellon University School of Computer Science), Digital Cultures Collaboratory (University of Wisconsin), Reacting Consortium, Transformative Play Lab (UC Irvine), UC Game Lab (University of Cincinnati). A fontosabb észak-európai műhelyek: The Abertay Game Lab (Abertay University, Skócia), Bonn Lab for Analog Games and Imaginative Play (University of Bonn), Game Research Lab (Tampere University, Finnország), Interacting Minds Centre (Aarhus University, Dánia), Manchester Game Centre (Manchester Metropolitan University) és Transformative Play (Uppsala University, Svédország). Folyóiratok közül kiemelendő az *International Journal of Role-Playing*, a *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies* és a tágabb fókuszú, de rangban legelismertebb *Simulation & Gaming*.

Mivel az RPG egy nagyon komplex, több összetevőből, párhuzamosan működő rétegekből álló tevékenység (Hartyándi 2018), nagyon nehéz vizsgálni a hatását, azaz azt, hogy pontosan melyik összetevője hogyan hat a résztvevőkre. A legtöbb szakirodalom-összefoglaló csak óvatosságot követeltetésekre mer jutni. Egy, az RPG-k terápiás felhasználásáról szóló friss cikk végső megállapítása például az, hogy potenciálisan hasznos kiegészítő eszközei lehetnek a pszichoterápiáknak, ugyanakkor a vizsgált tanulmányoknak csak 16%-át találta kísérleti jellegűnek. Az RPG-k definíciói, eredményei, valamint a beavatkozások jelentős eltéréseket mutattak, ami gátolta a rendszerszintű áttekintést (Arenas et al. 2022).

Az empirikus kutatások száma és aránya fejlődő tudományterület révén a jövőben bizonyosan növekedni fog, de a fogalmi zavar továbbra is nagy (Feinstein et al. 2002; Hartyándi 2024). Ahogy az előző tanulmány (Hartyándi 2018) is utalt rá, a drámajáték és szerepjáték fogalmait a különféle tudományterületek gyakran szinonimaként kezelik: „A dráma olyan csoportos játéktevékenység, amelynek során képzeletbeli (fiktív) világot építenek fel, ebbe a képzeletbeli világba a résztvevők szereplőként vonódnak be, a fiktív világon belül valós problémákkal találkoznak, s ebből valós tudásra és tapasztalatra tesznek szert” (Kaposi et al. 2008, 3). Egy nagy szakirodalom-összefoglalás konkrétan ekként fogalmazott: „Gyakran következetlenül, felcserélhető módon és egyértelmű fogalmi meghatározások nélkül használnak kifejezéseket, különösen a szimulációt, játékot (games) és a szerepjátszást” (Hallinger–Wang 2020, 12). Egy szerepjátszással kapcsolatos újabb, egyéni definiálási kísérletnél nagyobb hozzáadott értékkel bír annak tisztázása, hogy történelmileg hogyan, milyen értelemben használták a kifejezést, hogyan bontakoztak ki a „role-playing” szó eltérő jelentésárnyalatai. A múlt és jelen nyelvhasználati szokásai természetesen nem kell megkössék a jövő nyelvezetét, de segíthetnek a különböző szóhasználatok kikristályosításában és a fogalmak közti útvesztő feltérképezésében, amennyiben a jelentéseket társas konstruktumoknak tekintjük (Liebrucks 2001).

3. A „SZEREPJÁTSZÁS” GENEALÓGIÁJA

Egyes olvasóknak meglepő lehet, de sem a „role-playing”, sem az „role-playing game” (RPG) kifejezést nem szabadidős hobbitevékenységek találták fel. A legkorábbi ismert előfordulások az *Oxford English Dictionary* (OED) és a *Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache* (DWDS) adatbázisai segítségével azonosítottam. Előbbi forrás maga is megkülönbözteti a szerepjátszást az RPG játszásától. Az RPG kifejezés történetével kapcsolatban Jon Peterson kiváló könyvei, a *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games* (2012) és a *The Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity* (2022) kínálják a legteljesebb összefoglalót. Az alábbiakban a szerepjátszás tízfajta jelentését fogom ismertetni.

1. jelentés: Szerepet játszás mint színészi feladat

A „rôle” szó francia eredetű, eredetileg azt a tekercset (latin *rotula*, angol *roll*) jelentette, amely egy színész szövegét, írásos instrukcióit tartalmazza a színházi előadáshoz. Innen nyerte el később átvitt értelemben a szerep (*rôle*, *role*) jelentését. Mivel a színészek a színpadon eljátszák a szerepüket, a „to play a role” [szerepet játszani] szófordulat bizonyosan rendkívül régi, Diderot, Goethe és Schiller is dokumentáltan használta már. A színház, azaz teátrum etimológiája a görög „szemlélni” (*theaomai*) szóra megy vissza – a színész színpadi színjátéka alapvetően a nézőközönségnek szól. Ide köthető a híres drámapedagógus duó, Gavin Bolton és Dorothy Heathcote (1999) megközelítése is. Véleményük szerint túlzóan nagy figyelem fordul a szerepjátszás fizikai, viselkedésbeli megnyilvánulására, pedig a tevékenység elsődleges funkcióját a *szemlélődő* gondolkodás számára történő jelentésalkotásban (making of meanings) látják. Bár a színházhoz való hozzáállásunkat ma is meghatározza a hagyományos kőszínház vagy más néven polgári illúziószínház intézménye, ugyanakkor érdemes megjegyezni, hogy a drámatudomány, illetve a színháztudomány jelentősen kitágította a teátrum és ezáltal a szerepjátszás körét is (Kricsfalusi 2020), és gyakran saját határterületeiket is drámának vagy színháznak tekintik.

2. jelentés: *Szerepet játszás mint hatással levés*

A „szerepet játszik” kifejezés származtatott, elvont jelentése, amely a „hatással van” szinonimájaként funkcionál, már 18. század végi német szövegekben is rendre felbukkan (Werthes 1791), és angolul is sok példát találhatunk rá. A magyar nyelvben sem ritka az olyan fogalmazás, hogy az első fontos „szerepet játszott” az otthon maradásban. Ennek a jelentésnek természetesen semmi köze a cikkünkben tárgyalt szerepjátáshoz, ugyanakkor jól jelzi, hogy a kifejezés már a 18. században kiszabadult a színház világából, és általános érvényűvé vált. A szófordulat gyakorisága jelentősen megnehezíti a valóban szerepjátásról szóló dokumentumok, tudományos cikkek beazonosítását.

3. jelentés: *Szerepjátás mint mások megtévesztésére irányuló tettetés*

A *Rollenspiel* kifejezés régóta létezik a német nyelvben. A legkorábbi talált forrás egy Münchhausen-történet, amely éppen a szerepjátás pszichológiai hatásait firtatja. A történet egy csalfa szereplője „ein fortwährendes Rollenspielen mit der Rolle identificirt” [„a folyamatos szerepjátás hatására azonosult a szerepével”] (Immermann 1839, 229). A *Rollenspiel* a színháztól független, tettetés viselkedésre, mások megtévesztésére irányuló „disszimulatív” jelentésében tehát már használatban volt a 19. századi német nyelvben, és később a *Roleplay in Business and Industry* (Corsini 1961) összefoglaló könyv a szerepjátás egyik fő formájának tekintette.

4. jelentés: *Szerepjátás mint gyermeki utánzó-tanuló viselkedés*

A „role-playing” OED által ismert legelső angol előfordulása 1901-re datálható. A német filozófus-pszichológus Karl Groos sokat foglalkozott a játékok evolúciós funkciójával. 1899-es könyve, a *Die Spiele der Menschen [Az emberek játéka]* angol fordításában szerepel a következő mondat: „There is hardly any limit to the rôle playing of civilized children.” [„A civilizált gyermekek szerepjátásának aligha van határa.”] (Groos 1901, 306) A kapcsolódó, utánzó játékról szóló bekezdésekben Groos azt tárgyalja, hogy a gyerekek nemcsak szüleiket és szűken vett családjuk tagjait szokták példaképnek tekinteni, hanem mások foglalkozásait is előszeretettel mímelik. Ezek a próbálkozások „hajlamokat és ellenszenveket” alakítanak ki bennük, amelyek később mind kihatnak karrierdöntéseikre. Ebben a szöveggörnyezetben tehát az idézett mondat utalás arra, hogy mindenféle emberi viselkedés és minta hatással van a gyermekekre. Fontos megemlíteni a Groos-fordítással kapcsolatban, hogy a német nyelvű eredeti műben még nem *Rollenspiel* (szó szerint szerepjáték), hanem *Rollengebiet* (szó szerint szerepterület) kifejezés szerepel. Csak a fordító, Elizabeth L. Baldwin fordította a kifejezést „rôle playing”-ként angolra. Lehetséges, hogy a gyermeki szerepjátékokra ekkor még nem volt bevált kifejezés a német nyelvben. Megállapítható ugyanakkor, hogy a legkorábbi ismert angol nyelvű forrásban a gyermeki, mások viselkedésmintáit utánzó, társadalmi normákat eltanuló értelmében szerepel a szerepjáték kifejezés.

Ez a korai forrás egybevág a későbbi, klasszikus fejlődés-lélektani elképzelésekkel (Vygotsky 1967; Piaget 2013). Már a főemlősök játékának is fontos része az utánzás és a begyakorlás (Millar 1973), az emberek esetében pedig a gyermeki szabad játék a szimbolikus játéktól a szerepfelvételen át a szabályjátékig és az ezek kombinálásával létrejött komplex „úgytevéses” játékformákig (pretend play) fejlődik (Gabnai 2015; Deterding 2016), közvetett módon fejleszti a gyermeki adaptációt (Kapitany et al. 2020).

5. jelentés: Szerepjátászás mint társadalmi szerep felvétele és betöltése, különösen tudattalan módon, megfelelő az adott társadalmi szerepekhez kötődő társadalmi normáknak, elvárásoknak

Ez a Groos-fordításhoz kapcsolódó jelentés. Az angolszász szociológia gyakran „role-playing” kifejezéssel írja le a társadalmi szerepekhez kötődő jellemző és elvárt viselkedéseket. Példa erre Walter Coutu 1951-es cikke, amelyben az anyák gyermekükhöz kötődő „szerepjátásására” a következő példákat hozza: megvédi, táplálja, öltözteti, neveli, szereti (Coutu 1951, 180). Ebben az értelemben a szerepjáték nem tettetés, nem gyermeki „ügytevés”, hanem megfelelés egy mintának, sztereotípiának vagy „magatartáshüvelynek” (Popitz 1967). Az így értett szerepjátásról mondja azt Coutu, hogy „[i]n role-playing one does not pretend anything. A policeman arresting a person is [...] performing or playing a role expected of one holding the position of public protector.” [„A szerepjátásban az ember nem színlel semmit. Egy rendőr, aki letartóztat egy személyt [...], a közbiztonsági tisztséget betöltő személytől elvárt szerepet játssza el vagy tölti be.”] (Coutu 1951, 181).

Ebben a szociológiai szóhasználatban a „play” kifejezés nagyon elvont, úgy tűnhet, semmi köze a valódi játszáshoz, így a 2. jelentéshez hasonlít. Hogy mégis van valamiféle „játék” a társas szerepek között, azt két párhuzamos gondolat érzékelteti. Az egyik Jacob Morenótól származik, aki szerint: „Man is a role-player” [„Az ember szerepjátékos”] (Moreno 1943, 438; Moreno 1949, 354). A „Rollenspieler” [szerepjátékos] kifejezés már Moreno korai (1924) munkáiban is felbukkan. Ugyanakkor az első kiadású *Who Shall Survive?* (1934) még nem használja a „role-play” kifejezést, sőt, a szerep is régies, *rôle* formájában jelenik meg. Az angol nyelvű fogalmat Moreno (1943) egy szociodrámról szóló cikkének lábjegyzetében kezdte kifejteni. Moreno megállapítása szerint életünk nagy része félúton telik a színészek kötött „szerepfelvétele” (role taking) vagy későbbi szóhasználatuk szerint „szerepkivitelezése” (role enactment) és a teljesen spontán viselkedés, a „szerepteremtés” (role creation) között (Moreno 1943; Moreno 1949; Zeintlinger 2017). A hétköznapi élet megengedi és egyben meg is kívánja, hogy bizonyos mértékben szabadon formáljuk társas szerepeinket, és ez a mozgástér ad keretet a szerepjátásra. Természetesen nem Moreno hasonlította először az életet a színházhoz. Az 1623-as *Ahogy tetszik* híres monológja – „[s]zínház az egész világ, / És színész benne minden férfi és nő” – is csak egy korabeli közhelyet fogalmaz meg, amelynek gyökerei a római korig nyúlnak vissza (Garber 2008). Moreno viszont az első, aki a „társadalmi szerepjátásban” a kötöttségek helyett annak (részben) spontán természetét hangsúlyozta. Ez tovább vezet bennünket a 7. jelentés felé, előtte azonban érdemes felvillantani a jelenség játékoságának egy másik olvasatát is.

6. jelentés: Szerepjátászás mint társas szerepek dinamikája, interakciója

A társas szerepek közötti játékoság egy másik aspektusát Kurt Lewin egy mondata érzékelteti legjobban. Lewin állítása szerint a különféle csoportokban tapasztalható légkör, hangulat „felfogható szerepjátászás-mintázatként is” (Lewin 1943, 561), azaz az emberek által „játsszott” társas szerepek összessége adja meg az adott csoport atmoszféráját, jellegét. De hogyan is érdemes értelmezni ezt a kiragadott mondatot? Lewin a vezetési stílusokat vizsgálva arra jutott, hogy nem elégséges a vezetőnek megváltoztatni a stílusát, például autokratikusból demokratikusra. „Sem az autokratikus, sem a demokratikus vezető nem tudja eljátszani a saját szerepét anélkül, hogy a követők ne lennének készek a saját szerepük megfelelő eljátszására.” (Uo.) Másképpen fogalmazva, egy vezető csak akkor tud demokratikus kereteket kialakítani, ha erre követői is őszintén vevők, és hajlandóak demokratikus módon követni azokat.

Azaz a különféle társas szerepek nemcsak önmagukban léteznek, hanem feltételezik és akár ki is váltják egymást. Ahogy a morenoi pszichodráma-elmélet egyik nagy összefoglalója, Karoline Erika Zeintlinger említi a szerepmintákkal kapcsolatban, „aktualizálásukhoz rendszerint kettő vagy több személy kell, akiknek pillanatnyi szerepe és megfelelő ellenszerepe (>counter roles<) szociális helyzetet eredményez” (Zeintlinger 2017, 137). A társas szerepek ilyen összjátéka a „szerepjáték” egy olyan értelme, amely csak implicit módon jelenik meg a különféle OED jelentések között, de messze több egy társas szerep egyéni megformálásánál.

7. jelentés: Szerepjátszás mint szerepek improvizált eljátszása egy bizonyos helyzetben, általában oktatási vagy pszichoterápiás módszer részeként

A szerepjátszás második OED értelme szintén kapcsolódik a Groos-fordításhoz, de az ösztönös gyermeki tanulás helyett már egy tudatosan alkalmazott, fejlesztő célú beavatkozásra utal, amelynek alanya gyermek vagy felnőtt egyaránt lehet. A fogalom élesen elválnak a hagyományos színészetől (1. jelentés), Moreno már bécsi éveiben is megkülönböztette a színész számára „legitim” szerepjátékát az őt érdeklő spontán szerepjátéktól (Moreno 1924). A szerepjátszás mint fejlesztő módszer régóta része nemcsak a orvostudománynak (Moreno 1959) és oktatásnak (Bolton–Heathcote 1999; Gabnai 2015), de a vezetésfejlesztő programok, vállalati tréningek, azaz emberierőforrás-fejlesztés világának is (Lippitt 1943; Corsini et al. 1961; Craig 1979; Tóth 2022; Hartyándi–van Bilsen 2024).

Kurt Lewin munkatársa, Ronald Lippitt már 1943-ban arról ír, hogy a vezetésfejlesztés klasszikus nehézségeit képes a szerepjátszás orvosolni: „One of the most effective techniques the writer has discovered for satisfying these criteria is the utilization of several variations of the role-playing or psychodramatic situation which Moreno has developed most fully in the areas of individual diagnosis and therapy in psychiatric cases.” [„Az egyik leghatékonyabb technika, amelyet az író felfedezett a kritériumok teljesítésére, a szerepjáték vagy pszichodramai szituáció számos változatának felhasználása, amelyet Moreno a legteljesebben a pszichiátriai esetek egyéni diagnózisának és terápiájának területén fejlesztett ki.”] (Lippitt 1943, 287). Hogy további forrásokat is idézzek, a híres szervezetkutató, a szervezetfejlesztés egyik atyja, Chris Argyris például így ír egy nagyon korai cikkében: „Management and union officials have both found it extremely useful to role-play their points before presenting them in final bargaining sessions” [„A vezetőség és a szakszervezeti tisztségviselők is egyaránt rendkívül hasznosnak találták, hogy a végső tárgyalásokon való előadás előtt el(szerep)játsszák az álláspontjukat”] (Argyris 1951, 7). Az OED egy másik azonosított forrásában hasonló értelemben szerepel a kifejezés: „Students role-play some of the situations they will meet on the job” [„A hallgatók el(szerep)játszanak néhány olyan helyzetet, amellyel a munkájuk során találkozhatnak”] (Argyle 1964, 133). Ebben az értelemben a szerepjátszás egy begyakorló, próbálkozó, kísérletező tanulási-felkészülési forma. Másképp megfogalmazva, „[a]z x fiktív kontextusban való játék előnyös az y valós kontextusban való cselekvésre” (Kapitany et al. 2022, 8). Emögött a 4., 5. és 6. jelentés összefüggései rejlenek. A szerepek társadalmi cselekvési mintázatok (5.), amelyeket kiskortól kezdve, utánzással sajátítunk el (4.). Mivel az utánzáshoz szolgáló példaképek és társas szituációk száma és minősége (6.) gyermekenként rendkívül eltérő lehet, ezért különböző egyének különböző mértékben képesek bizonyos szerepeket megvalósítani. Analógiával élve, az emberek nemcsak ruhatár terén mutatnak eltéréseket, de „szereptár”, azaz lehívható cselekvési minták terén is (Zeintlinger 2017). „A szerep egy bizonyos tevékenységi területen előfordult összes szituáció kikristályosodása, amelyekben a szóban forgó személy részt vett.” (Moreno 1949, 153)

Sokféle szociálpszichológiai eredetű módszertan, például a tanítási dráma is ebben a megközelítésben dolgozik. Gavin Bolton a szerepjátékot átfogó, a színházi előadásokat (1. je-

lentés) és a gyermeki ösztönös „mintha” játszást (4. jelentés) is tartalmazó terminusként használja, amely lényegében „[a]z egyén saját személyiségének mint eszköznek alkalmazása egy jelen nem lévő kontextus metaforateremtő megidézésében, jelenvalóvá tételében” (Kaposi et al. 2008, 49). De hogy jön ide a fejlesztés? Első drámapedagógiai mesterem, Wenczel Imre színjátszóknak írt *Dalunk* (1984) művének kezdősorai erről regélnek: „Hogy más is légy, mint önmagad, / a színjátékban játszd MAGAD!” Azaz a tanítási dráma és színházi nevelés az eddigiektől eltérő személyes tapasztalatokat biztosít a személyiség fejlesztése érdekében.

A különféle személyiségelméletek közül a morenói meglehetősen radikális volt, ugyanis azt állította, a pszichológiai én lényegében nem más, mint az egyéni szerepminták összessége. Később sok más személyiségelmélet is megkérdőjelezte az identitás fix, stabil voltát (Diakolambrianou–Bowman 2023), sőt, egyes kutatók a disszociatív identitászavart (közkeletű nevén többszörös személyiségzavart) is hasonló logika mentén magyarázzák (Watkins–Watkins 1988; Sel 1997).

Moreno szerint a különféle egyéni szerepminták kapcsolatban állnak egymással, és ún. szerepnyalábokat alkotnak, amelyek együtt mozognak. Egy hagyományos példával élve, a „nő” szerep szorosan együtt mozog és hatással van a „lány”, „feleség” és „anya” szerepekre, így a „nő” szerepet ért behatások továbbgyűrűznek ezekbe. Moreno szerint az eddig „játszott” szerepeink és szerepnyalábjaink alkotta szereprendszerek halmazati hatása hozza létre az ént (Moreno 1962). Az egyén minden valaha játszott szerepének összessége alkotja szerepleltárját vagy szerepkészletét, és az egy adott pillanatban aktiválható szerepek pedig a szereprepertoárt vagy szerepmátrixot (Moreno 1959).

Ezekből az alapvetésekből világosan következik, hogy megfelelő cselekvésekkel nemcsak gyermekkorban bővíthető a szerepleltár, hanem felnőttkorban is, a fejlődéshez pedig utánozható mintákra, társakra és cselekvésre van szükség, azaz a 7. értelemben vett szerepjátásra. A képzelt helyzetek „többletrealitásában” (von Ameln 2013) végzett fejlesztő szerepjátás (7. jelentés) fejleszti a való életbeli (5. és 6. jelentésű) szerepjátzó képességét. Ezt a szakirodalom néha Barbara-effektusnak is nevezi (Moreno 1924, Moreno 1970). Barbara a Jacob L. Moreno által feltalált bécsi *Rögtönzések színházának* (*Stegreiftheater*) tagja volt. A színpadon gyakran szende és jó erkölcsű nők szerepét vállalta, de az ezek alapján megismert férje, George panaszkodni kezdett rá otthoni radikálisan eltérő viselkedése miatt. Moreno kísérletképpen indulatos és erőszakos szerepekbe kezdte osztani Barbarát, aki egyrészt briliánsan improvizált a színpadon, másrészt ezzel párhuzamosan otthon egyre szelídebbé vált. Ezen tapasztalata alapján Moreno arra a következtetésre jutott, hogy az elfojtott személyiségvonások fiktív szerepjátékban való megélése fejleszti a beszűkült szereprepertoárt. Moreno részben ennek kibontakoztatására fejlesztette ki a pszichodráma módszerét.

8. jelentés: RPG mint fejlesztő célú vetélkedő

Az OED adatbázisa és más történelmi források alapján valójában nem a hobbijátékokkal kapcsolatban jelent meg először a „role-playing game” kifejezés az angol nyelvben. Első azonosított felbukkanása éppen a 7. jelentés értelmében vett fejlesztő szerepjátással kapcsolatos. Helen Irene Driver 1954-es *Role-playing: A counseling technique* című cikkében a Jacob L. Moreno által kidolgozott szerepjátás felhasználási formáit ismerteti. Megállapítja, hogy ugyan más tanácsadási módszerek is alkalmaznak szerepjátást, de a Moreno-féle csoport-pszichoterápiás módszerben van a legtöbb ilyen tevékenység – az átlag 60 perces foglalkozások 50%-át ez teszi ki. Tizenöt darab sokalkalmas folyamatot elemezve arra a következtetésre jut, hogy a 7. értelemben vett morenói szerepjátás elsősorban négy dologra alkalmas igazán:

- A. Provokatív kérdések felvetésére vitatémaként
- B. A tárgyalt téma tisztázására, hangsúlyozására vagy alkalmazására
- C. Empátiás és társas készségek tanítására; az önértékelés segítésére
- D. Segíteni az egyént személyes problémáinak feldolgozásában

A harmadik típusú alkalmazással kapcsolatban ismertetett egyik eset kapcsán, amely *A professzor és az elégedetlen diák* címet viseli, írja le a szerző az általam azonosított legkorábbi feljegyzett „role-playing game” kifejezést. A csoport tagjai párokban játszották el a professzor és a jegye miatt elégedetlenkedő diák beszélgetését. A pszichodráma gyakran alkalmaz úgynevezett szerepcserét, ahol a felek a beszélgetés egy pontján átlépnek a másik pozíciójába, és onnan folytatják a párbeszédet. A szerepcsere-technika célja általában a másik fél szempontjainak megélése és megértése, a vele való empatizálás fokozása és a kölcsönösen jó, konszenzusos, működő megoldások megtalálásának elősegítése. Az ismertetett esetben a résztvevők azonban nemcsak felhasználták a szerepcsere eszközét egy szociális helyzet feltárására, hanem egyenesen kihívást csináltak belőle: „The rules of this role-playing game included reversing roles at anytime in the conversation the leader dictated.” [„Ennek az RPG-nek a szabályai közé tartozott a szerepcsere a beszélgetés során bármikor, amikor a vezető diktálta.”] (Driver 1954, 115). Azaz a három résztvevő páros versengett egymással, hogy ki-nek sikerül jobban, jobb végeredményt elérnie szerepcserében az alkudozás során. A 7. jelentés értelmében vett begyakorló szerepjáték itt versenyjellegűt öltött, olyan játékos vetélkedővé vált, amelyet Roger Caillois *agon* típusú játéknak nevezett (Caillois 1961), és amely erősen emlékeztet az improvizációs színház bizonyos feladattípusaira. Fontos azonban megjegyezni, hogy ebben a szöveggörnyezetben a „role-playing game” kifejezés még egyértelműen nem egy specifikus, rögzült tevékenységformát jelöl, hanem csak azt fejezi ki a szerző, hogy a Moreno-féle szerepjáték strukturált versenyjátékos (game) keretek között zajlik. Ez a fajta „role-playing game” ugyanúgy megfelel az RPG-fogalom analitikus jelentésének (Hartyándi 2018, Hartyándi–van Bilsen 2024), mint a *D&D* típusú játékok, hiszen megtalálható benne mindhárom alkotó réteg, valamint erős a szabályréteg és diegetikus réteg interakciója – egyszerűen csak ez az eset nem a terepasztalos játékokból származott le, hanem az improvizációs színház hagyományából.

Egy másik hagyomány, amelyik már a *D&D* előtt használta a „role-playing game” kifejezést, közvetlenül az üzleti és ipari szimulációk világából érkezett, közvetetten pedig a német háborús játékokból eredt (Mitev 2022). Mivel az atombomba feltalálása alapvetően átalakította a háborúk és nemzetközi kapcsolatok világát, a hidegháború alatt megnövekedett az igény a lehetséges kimenetek, szcenáriók végiggondolását és mérlegelését segítő folyamatokra és gyakorlatokra (Peterson 2012; Hartyándi 2021). A RAND nonprofit kutatóintézet által kikísérletezett, közpolitikai döntéshozatalt támogató szimulációs játékok a *Diplomacy* (1959) jellegű társasjátékok előzményének tekinthetők. A Herbert Goldhamer nevével fémjelzett „role-playing crisis-playing games” [szerepjátszó válságjátékos játék] (Guetzkow 1963) kategóriában a gyakran napokig tartó folyamatok során a résztvevők egy-egy valós vagy fiktív nemzet döntéshozóit és diplomatáit alakíthatták, akik valamilyen játékelméleti problémához kapcsolódó politikai krízishelyzetet, például koalíciókötést vagy atomkonfliktust próbálhattak ki, akár valós időben. A „role-playing [...] game” kifejezés itt is fejlesztő célú vetélkedésre utal, és a játszott szerep itt is társadalmi pozíciókat jelent, tipikusan politikait. A fő különbség a pszichodramatikus versenyjátékhoz képest, hogy az eseményeket nem dramatikus procedúrák határozták meg, hanem a játékosok parancsait értelmező és összeegyeztető játékírók, akik nem pusztán a résztvevők közti pártatlanságra törekedtek, hanem a világ kiszámíthatatlanságát is igyekeztek szimulálni döntéseikkel (Peterson 2012).

A játékírók által kezelt szimulációknak nagy európai hagyománya van (Harangi-Tóth 2022). Ezek egészen a német Georg von Reisswitz báró *Kriegspiel* (1824) hadijátékáig men-

nek vissza, aki apja 1812-es kezdeményezését felélesztve olyan kadétoknak szánt gyakorlójátékot fejlesztett ki, ahol már nem játékfigurák mozogtak egy játéktáblán, hanem a felek a valós hadi gyakorlatot szimulálva írott parancsokat küldtek egy játékbírónak. A bíró összevetette ezeket a parancsokat egymással, valamint az előzetesen rögzített szabályokkal, és ha kellett, a véletlent beemelve kockadobással döntötte el a kimenetelt, téve ezt azért, hogy a résztvevők megtanuljanak jó parancsokat írni és kezelni a harctéri bizonytalanságot. A játék nagy sikernek bizonyult a porosz udvarban, és sorozatgyártásra is került, ám az évtizedek során sok kritika is érte alkalmazóitól. A von Reisswitz által alkotott szabályokat egyesek túl lassúnak, bonyolultnak és merevnek találták, és úgy érezték, megköti a bíró kezét az összetett helyzetek realisztikus szimulációjában. Ezekre válaszul az idősebb Moltke generálisa, Julius von Verdy (1884) azt javasolta, hogy vessék el a bonyolult szabályokat, valamint a hosszas parancsírást. Így jött létre a *Free Kriegspiel* formula, ahol a játékosok szóban egyeztettek a bíróval, és a döntéseket teljes mértékben a hadászatban tapasztalt bírók ítéletére bízták, ezzel gyorsabbá, rugalmasabbá és ideális esetben valószínűbbé téve a játékélményt.

A *Free Kriegspiel* játékforma nemcsak Európában terjedt el, de a *Strategos* (1880) hatására Amerikában is, és idővel egyre szélesebb körben használták szórakoztató céllal is. Az ilyen konfliktust szimuláló játékokban logikusan jelent meg a szerepjátszás. Ahogy a brit *Peace News* című békepárti magazin fogalmazott 1970-ben: „During a strategy game, a situation may arise which is so interesting that the group may want to roleplay it” [„Egy stratégiai játék során előfordulhat olyan helyzet is, amely annyira érdekes, hogy a csoport el akarja szerepjátszani”] (*Peace News* 2, 1970, 3–4). Szimulált hadi tárgyalások során van értelme és funkciója nemcsak tábornokként gondolkodni és tábornoki döntéseket hozni, de egymással is úgy bánni, viselkedni, mintha a játékosok a harci felek tábornokai lennének.

Összefoglalva, a hadi, majd később az üzleti és politikai stratégiai játékokban a szerepjátszás eredetileg szimulációs okokból jelent meg (Hartyándi 2021). Amíg a hadtestek mozgását terepasztalon, figurákkal volt értelme modellálni, addig a hadi tárgyalásokat a tábornokok szerepébe bújva, közvetlenül egymással tárgyalva. Azonban a stratégiai játék kibújt az oktatási alkalmazás keretei közül, és így megszűnt fejlesztő célú vetélkedés lenni. Ez a mozzanat továbbvezet bennünket a szerepjátszás következő jelentésére.

9. jelentés: RPG mint hobbijáték-kategória

A 20. század második felének jelentős részében a szerepjátszás szociálpszichológiai fogalmakat takart az angol, német és magyar köznyelvben, és csak az RPG-s hobbitevékenységek előretörésével változott meg a többségi asszociáció. Nemzetközi szinten értelmezve ha nem is éles cezúra, de 1974 tekinthető egyfajta szimbolikus vízválasztónak, ugyanis ez az asztali RPG névleges születésének és egyben Moreno halálának éve is. 1974 óta a közbeszédben egyre kevésbé asszociálunk szociálpszichológiai jelenségekre vagy tanulási módszerre a fogalommal kapcsolatban, hanem egyre inkább szabadidős tevékenységre (RPG-re, szexuális szerepjátékra stb.) gondolunk.

Az 1974-ben megjelent *Original Dungeons & Dragons (D&D)* még nem alkalmazta önmagára a „role-playing game” kifejezést, hanem alcímében úgy definiálta magát, mint „Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures” [„fantasztikus középkori hadijátékok szabályai papírral, ceruzával és miniatűr figurákkal játszható hadjáratokhoz”] (Gygax–Arneson 1974). A játékszövegben is csak egyetlen egyszer fordul elő a szerep kifejezés, méghozzá az osztályválasztás (class) szempontjából. A *D&D* egyik közvetlen előzményének tekinthető figurás hadi játékban, a *Chainmail*-ben (1971) még kisebb seregtestek küzdenek egymással egy modellezett terepen. A legelső *D&D*-kiadás

(1974) környékén az alapvetés még az volt, hogy bérencekkel, zsoldosokkal és követőkkel kibővített, közepes létszámú különleges egység indul expedícióra kincsszerzési céllal, jobbra a vadon vagy labirintusok felderítésére. Ez a *D&D Basic Set* (1981) hatására a kilencvenes évekre fokozatosan leszűkült egy négyfős elitalakulat koncepciójának ideáltípusára, ahol mindenki specialista, aki szoros csapatmunkában oldja meg az éppen aktuális külső kihívást, legyen az kalandozás, nyomozás vagy szent küldetés. Látható, hogy a forma fokozatosan távolodott el a terepasztalon játszott stratégiai játékoktól, és szűkült le néhány főszereplő kooperációjára. Valójában az is állítható, hogy a *D&D* sohasem volt tisztán stratégiai játék (Peterson 2022). Már a kezdetektől legalább ennyire inspirálták az akkor még sci-fi zsánerirodalom részét képező fantasytörténetek és az ilyen írások emulálását célzó játékos törekvések, mint például a *Live Ring* (1973) játékok.

Erre az újszerű, hibrid játékformára hosszú ideig nem létezett széles körben elfogadott kifejezés. Mark Swanson (1976) az egóbevonódás (ego involvemenet) címkét javasolta a zsánernek, az 1977-es (Classic) *Traveller* párbeszédese játék (conversation game) nevezte magát, a *Legacy* (1978) játék írója, David A. Feldt a szerepfelvételi játék (role assumption game), majd később a „rolegame” megnevezést pártolta, és a számítógépes játéktípus fellendüléséig népszerű volt a kalandjáték (adventure game) kifejezés is (Peterson 2022).

Érdekes módon a „role-playing” kifejezés legelőször negatív értelemben került kapcsolatba a *D&D*-vel. A játék elsődleges szerzője, Gary Gygax (1975) bizonyos véleményekre reagálva úgy nyilatkozott, hogy a játéka vonzereje a folyamatos kihívásban és problémamegoldásban rejlik, és nem a szerepjátszásban, ami számára azt jelentette, hogy a résztvevők rendkívüli és szupererős alakoknak képzelhetik magukat. Azaz Gygax eleinte tagadta, hogy a *D&D* elsősorban a szerepjátszásról, önmagunk másnak képzeléséről szólna. A jelző azonban mégis terjedni kezdett a szintéren, többek között a *Tunnels & Trolls* (1975) reklámjának hatására is. Egyre több konkurens kiadó kezdte használni a *D&D* típusú játékok jelölésére, hogy ezzel is kivédje a TSR kiadó jogi ellenlépéseit. Rövid idő után maga a TSR is átvette a „role-playing game” kifejezést. A *Metamorphosis Alpha* (1976) játékok például már ekként definiálta magát borítóján, az Eric Holmes által szerkesztett *Basic D&D* (1977) pedig szerepjátszó kalandjátékként (role-playing adventure game). Eleinte a „fantasy role-playing” (FRP) volt a legnépszerűbb terminus technicus, de a nyolcvanas évekre az RPG vált a kereskedelmi játékkategória elfogadott elnevezésévé (Peterson 2022).

A kategóriából idővel több más játékforma is létrejött. Az asztali szerepjáték „élő”, teljes testet igénylő eljárásából eredt a „lájv” vagy larp, a számítógépre adaptált játékokból pedig a „computer role-playing game” vagy CRPG kifejezés (Hartyándi 2018, Zagal–Deterding 2018). A számítógépes típus az évtizedek során annyira népszerűvé vált, hogy a popkultúrában az RPG rövidítésről többségében ma már erre asszociálunk, és nem az asztali verzióra.

De mitől lesz szerepjátszás a hobbi RPG-vel való foglalatzkodás? A *D&D* típusú játékok keretei lehetőséget, affordanciát (Dashiell 2021) kínálnak, másképpen fogalmazva megágyaznak a szerepjátszás felbukkanásához, többféle értelemben is. Mint láthattuk, a hobbi RPG keretében történő szerepjátszás jelentheti egy társadalmi szerep vagy osztály (pl. harcos, törpe) eljárását, utalhat a játékos csapatban betöltött szerepére, színészkedésre és improvizált problémamegoldásra is, de vonatkozhat egy speciális karaktercentrikus játékmódra is, amely magukat az RPG-játékosokat is megosztja (Peterson 2022).

10. JELENTÉS: RPG MINT KARAKTERJÁTÉK

Míg az angol nyelvben a szavak szintjén is megkülönböztethető a „role-playing” és „role-playing game”, a jelenlegi magyar nyelvhasználat nem ismer erre különbségeket, mindkettőt szerepjátéknak nevezi (Hartyándi 2018). Az első kiadott hivatalos hazai asztali RPG, a *Harc és*

Varázslat (1991) viszont még „személyiségjátékként” definiálta önmagát. Nem arról van szó, hogy a szerzők ne ismerték volna a „szerepjáték” kifejezést. Éppen hogy szerették volna saját hobbitévékenységüket megkülönböztetni a szerepjáték addig hagyományosnak tekintett, első-sorban Moreno befolyásolta értelmétől (Veszelszki-Dunai 2021).

Mert miről is van szó? A hobbista RPG-k többségében nem csupán társadalmi szerepeket (pl. rendőr, apa), hanem a sajátunktól teljesen különböző, egyénített személyiségeket, azaz „karaktereket” formálunk meg (Harviainen 2011; Hartyándi 2024). Bár a „személyiségjáték” kifejezés nem tapadt meg a magyar nyelvhasználatban, rámutat arra a fajta játékmódra, amelyet személyiségjátszásként vagy „karakterjátéknak” (Lippai 2022) nevezhetünk.

A játékosok, hogy megmagyarázzák egy dobás eredményét, valószínűleg mindig is beálltak valamilyen személyiséget a játékfigurákba. Az amerikai terepasztalos színtéren azonban a hatvanas évek óta átfogó kísérletezés zajlott a figuraszintű játékkal kapcsolatban. Joe Morschauer (1966) programadó elképzelése szerint nemcsak a katonafigurák nevét, korát és rövid életrajzát érdemes számon tartani, de ezekből eltérő számértékek is következhetnek, sőt, ezek hosszú távon akár változhatnak is, például fejlődhetnek. A *Fight in the Skies* (1968) repülő szimulációjában egy játékos egy pilótát alakított, és a szerző szerint ez kétféle élménytípust eredményezett. A játékosok vagy a saját személyiségük kiterjesztéseként kezelték a pilótát, vagy önálló személyiséget alkottak neki, és aszerint hoztak döntéseket (Carr 1970). Don Featherstone (1969) a jelenségre reflektálva megállapította, hogy a karakterszintű játék meglepő együttérzést hozott a terepasztalos játékok világába, a játékosok a kis figurákkal azonosulva már nem igazán hoznak feleslegesen nagy áldozattal járó döntéseket. E kísérletek hatása Európában is megmutatkozott. Bristoli játékosok által kifejlesztett *Western Gunfight*-ban (1970) minden játékos egyedi célokkal bíró egyént alakított, nem arctalan figurákat. A figurákat tapasztaltságuk alapján kategorizálták, három számszerűsített értékükben (pusztakezes harc, puska, revolver) is megkülönböztették, és hosszú kampányokat játszottak velük. A *Western Gunfight* hatása érezhető a *D&D* előfutárain és kortársain, például David Wesely *Braunstein* (1969) játékaiban és a TSR *Boot Hill* (1975) játékán is – előbbiben már ölés nélkül is lehetett sikert elérni.

Az ilyen játékok hatására a hagyományos terepasztalos szempontok, mint a bölcs döntéshozás és a győzelem, egyre kevésbé számítottak, és sok játékos számára a részletesen kidolgozott karakter hű ábrázolása vált elsődleges céllá. A korabeli játéktílusokat vizsgálva Richard J. Schwall (1976) meg is jegyezte, hogy a *D&D* két szélsőséges módon is játszható: az egyik a rejtvényfejtő mód (puzzle-solving game), ahol a játékosok a saját ravaszságuk és szerencsájuk segítségével oldanak meg kihívásokat és problémákat, míg a karakterjátékos (role-playing game) módban a dobókockákkal megállapított tulajdonságoknak megfelelő módon történő személyiségjátszás a cél. Ezt az új játékmódot és protagonizmust olyan szlogenek és új viselkedésmódok jellemezték, mint karakterben lenni, a karakter nevében (egyes szám első személyben) beszélni, a karakter hangszínén megszólalni, a karakter számszerűsített kereteit és korlátait betartva cselekedni (ezek miatt akár el is vesztve felette rövid ideig az irányítást), vagy a *Chivalry & Sorcery* (1977) játék szófordulatával élve: hagyni, hogy a karakterek játsszák önmagukat. Magyar nyelven a nem átverés (3. jelentés) értelemben vett „kijátszani a karaktert” kifejezés honosodott meg.

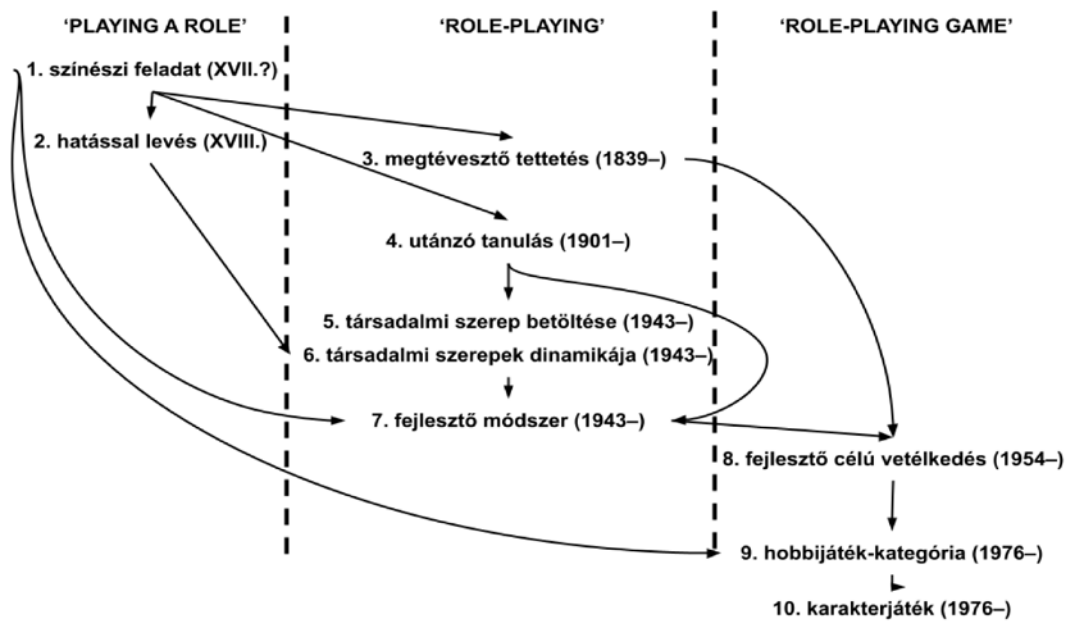
A karakterek egyénítésének, önálló individuummá formálásának támogatásához az RPG alkotók lépéseket tettek a csaták helyett az emberi természet modellezésére (Peterson 2022). Noha nem jutottak el olyan mélységig és részletességig, mint, mondjuk, a pszichodráma (7. jelentés), de ez a váltás alapvetően megváltoztatta a szabályrendszerhez való hozzáállást. A játékosoknak ugyanis részletesen ismerniük kellett a szabályokat, hiszen csak azokat a statisztikákat tudták betartani, amelyeket ismertek. Az eredeti *D&D* esetén a játékosok kevés ráhatással bírtak a karaktereik megalkotására, annak tulajdonságait elvileg a mesélő állapította meg kockákkal, és csak osztályukat (class), besorolásukat (alignment) dönthették el. Ez rövid idő

alatt megváltozott. 1977-re már nemcsak a játékosok dobhatták a karakterük tulajdonságait, de egyes játékokban, mint az *Superhero '44* (1977) vagy *Melee* (1977), nagyfokú önrendelkezést kaptak értékeik megállapítása felett.

A „karakterjáték” típusú szerepjátszás hasonlít a szociálpszichológiai fejlesztő szerepjátékra (7. jelentés), de különbözik tőle abban, hogy a személyiség megformálásának nincs külső célja, például tanulás, fejlődés vagy terápia. Az RPG-zés autotelikus tevékenység (Csíkszentmihályi 1997), azaz öncélú, önmagában örömteli tevékenység, hasonlóan a szabadidős sportokhoz. Az RPG ilyen értelmezésében nem egy bonyolultabb szabályjáték részeként lesz funkciója a szerepjátszásnak (9. jelentés), hanem megfordítottá válik a „role-play” és „game” között a viszony: lényegében egy személyiség eljátszásához alkotunk segítő szabályokat, azaz a személyiség eljátszását „gamifikáljuk” (Deterding 2016; Hartyándi 2022).

•

A „role-playing” kifejezés leszármazását a következő, 1. ábrában foglalom össze, azzal a fontos megjegyzéssel, hogy bár a szó etimológiája biztos, a jelentéstani változását, különösen az első datálásokat további források azonosítása jelentősen felülírhatja:



1. ábra: A „role-playing” kifejezés rekonstruált leszármazása. Forrás: a szerző szerkesztése

4.1. A SZEREJPÁTSZÁS ALKALMAZÁSA

Mint az előző részben láthattuk, a nem ösztönös, szociológiai értelemben vett szerepjátszást (*role-play*) szabadidős tevékenységként vagy valamilyen tág értelemben vett tanulási-fejlesztési célból szokás űzni. Egy nem teljes körű lista utóbbiról (Hartyándi 2023a):

- Szimulációk (beleértve a katonai gyakorlatokat, próbapereket, üzleti vagy orvosi szimulációkat stb.).

- Jacob L. Morenótól származó drámai módszerek (különösen: playback színház, pszichodráma, szociodráma, bibliodráma).
 - Alkalmazott dráma/színházi módszerek (pl. dráma az oktatásban, folyamatdráma, improvizációs alapú oktatás, *A vágyak szívárványa*, Rollenspielpädagogik stb.).
 - Különböző szerepjátékos gyakorlatok a vállalati és üzleti képzések során (Rudas 2016, Hartyándi 2023b, Hartyándi–van Bilsen 2024).
 - Hobbi/szabadidős játékokból eredő kezdeményezések (edularp, oktatási táblás szerepjáték, komoly játékok, gamifikált osztályterem stb.).
- De miben is különbözik a (9–10. jelentésű) RPG-k fejlesztő potenciálja az általános értelemben vett szerepjátszáshoz képest? Miben specifikusak?

4.2. AZ RPG FEJLESZTŐ POTENCIÁLJÁNAK SPECIFIKUMAI

RPG legalább kétféle értelemben lehet fejlesztő célú (Westborg 2023). Számos szabadidős RPG alkalmazható formális vagy nem formális oktatási környezetben oktatási célokra. Eközben egyes RPG-ket azzal a tudatos szándékkal terveztek, hogy a játékméletük is oktatási célú legyen, szemben a szabadidős célú tervezéssel. Míg az ún. edularp kifejezés lazább keretei az első értelmezést is tartalmazzák (Bowman 2014), a szigorúbb definíciók megkövetelik, hogy egy RPG mind tervezéskor, mind az alkalmazásában tanulási célú legyen ahhoz, hogy oktatási RPG-nek tekintsük (Westborg 2023).

A hobbi céllal készült RPG-k tanulási erősségei és gyengeségei részben visszavezethetők a terepasztalos hadi játékos örökségre (9. jelentés). Egyesek szerint az általános értelemben vett szerepjátszás nem szükségszerűen tartalmaz komplex szimulációt (Crookall–Saunders 1989), méghozzá abban az értelemben, hogy emberek vagy társadalmi szerepek közötti viszonyrendszerre fókuszál, az azon túli szélesebb világot nem modellálja. A valóságleképezés azonban az analóg RPG-kben erősen jelen van, méghozzá a tevékenység szabályrétege által megerősített világszimuláció által (Hartyándi 2018). Ahogy a híres RPG-dizájnér és teoretikus, Vincent D. Baker (2017) megfogalmazta, „[j]átékokat alkotunk, hogy megvizsgáljunk, megismerjünk, megértsünk és megmagyarázzunk dinamikus rendszereket”. Az RPG-k szabályainak tetemes része azonban a külső kihívások fizikai legyőzésére, különösen a közelharc szimulálására fókuszál, és azt is gyakran elemelten teszi, azaz inkább szórakoztató akar lenni, semmint a valóságot tükröző (Peterson 2022). Ezért erősen kérdéses, hogy a szimulációjában megtanult konkrét tanulságok és képességek mennyire válthatóak át, alkalmazhatóak való életbeli helyzetekre (Hartyándi 2021).

Ha azonban elengedjük a terepasztalos hadi játékok örökségét és az asztali RPG-s hagyományokat, olyan oktatási komoly RPG-k készíthetőek, amelyek már dizájnjukban valamilyen való életbeli helyzetet szimulálnak. Az ilyen irányba induló RPG-k a játékos szimulációk (gaming simulation) irányába haladnak, amelyek mögött gyakran összetett lételméleti-ismeretelméleti koncepciók sejlenek: ha létezik is objektív valóság, agyunk és tudatunk csak szubjektív megéleléseken keresztül ismeri meg, egy saját világszimulációt kialakítva az előrejelző folyamatai (predictive processing) számára (Corlett et al. 2020). Szubjektív belső szimulációink társas érintkezések hatására valamelyest összeegyeztetődnek, és társas konstrukció hatására létrehozják a többség által valóságnak tekintett konszenzusvalóságot (*consensus reality*) (Kastrup 2011). A szimulációs játékok akkor jók, ha eredményesen és hatékonyan modellezik a konszenzusvalóság egy releváns szegletét. Ezt az elvet hívják a szimulációs játékok szakirodalmában absztrakciós kúpnak (Duke 1974; Kriz 2022). A jól megtervezett oktatási RPG-k képesek lehetnek ezáltal a résztvevők belső előrejelző folyamatainak (Corlett et al. 2020) fejlesztésére.

A hagyományos RPG-k egy konkrétabb, ide kapcsolódó előnye más szerepjátékos formákkal szemben, hogy gyakran számszerűsített véletlenszerűséget tartalmaznak. A résztvevők ugyanis kockadobással, kártyavetéssel, kő-papír-olló játékkal vagy más randomizált számgeneráló eljárással (RNG) döntenek el egyes helyzetek kimenetelét. Míg számos szabályjáték (*game*), például asztali társasjátékok, számítógépes játékok tartalmaznak kvantitatív bizonytalanságot (Costikyan 2015), a legtöbb más szerepjátékos formában nincsenek szerencsejátékos elemek. Azaz az RPG-k jobbák sztochasztikus, véletlenszerű folyamatok modellezésében, mint más szerepjátszó formák. Ha az RNG-vel ötvözött szerepjátszást oktatási célok szolgálatába állítjuk, olyan oktatási RPG-k tervezhetők, amelyek elősegítik a probabilisztikus gondolkodás fejlődését. Ez kifejezetten előnyös lehet például komplex, kaotikus és turbulens környezetekben való döntéshozás és vezetési képességek fejlesztéséhez (Lawrence 2013; Snowden–Rancati 2021). Jaakko Stenros és Markus Montola friss könyvében (2024) ötfajta játékszabálytípust azonosított:

- Formális: A hivatalos szabályok explicit állításai
- Belső: A résztvevők által magukra alkalmazott személyes célok és keretek
- Szociális: A játszást meghatározó társadalmi és kulturális normák, szokások és tabuk
- Külső: A játszás társadalom és politika általi nyílt szabályozása
- Materiális: A szabályok anyagi megtestesülései

Az RPG-k sajátossága, hogy egyrészt rengeteg formális szabállyal rendelkeznek egy laikus számára, és eközben még ennél is több implicit, kimondatlan elvárással, azaz szociális szabállyal bírnak a tevékenységgel kapcsolatban (játékkultúra), amely csapatonként változhat. Itt kivüláglik az RPG-szabályrendszerekhez való viszonyulás két jelentősen eltérő attitűdje. Az egyik úgy áll hozzájuk, mint egy játékszerhez, például ahogy egy pöttyös labdával bánunk. Eszerint ahogy a pöttyös labdának, úgy az RPG-szabályoknak sincs egyértelmű és világos funkciója. Sok mindent lehet velük csinálni (pattogatni, dobálni, rúgni stb.), de csak addig érdemes alkalmazni őket, ameddig szórakoztatóak. Nincs megkötő erejük, bármikor, bárhogyan meghatározhatóak, bennünket szolgálnak. A szabályok ebben az értelemben organikus és takarékos elvek – ez pedig közel áll a pszichológiai *bricolage* (Sanchez-Burks et al. 2016), illetve a *jugaad* dizájn (Garud–Prabhu 2021) koncepciókhoz.

A másik megközelítés a szabályrendszerekre úgy tekint, mint műszerekre, azaz speciális célból létrehozott speciális eszközökre és folyamatokra, amelyeket betartva minőségibb, eredményesebb vagy legalább hatékonyabb feladatvégzés lehetséges. Ez lényegében a tudatos dizájngondolkodás. Vincent D. Baker provokatív állítása szerint a szabályok funkciója, hogy olyan (kimondatlanul) elvárt viselkedésekre és eredményekre kényszerítsenek bennünket, amelyekre a kölcsönös megegyezés képtelen. Minden más motiváció esetén a „határozott kreatív megállapodás” (*vigorous creative agreement*) a célravezetőbb: „Olyan dolgokra vágysz, amelyeket elutasítanál, ha nem egyeztél volna bele abba, hogy betartod a szabályok eredményeit. Ha nem erre vágysz [...], akkor az élő idejű megtárgyalás és az őszinte együttműködés *a*) ugyanolyan jó és *b*) sokkal rugalmasabb és biztosabb, mint bármilyen formális szabály” (Baker 2008). A gyakorlatban a legtöbb szerepjátékos a két attitűdvéglet között ingadozik, ami egy hobbitevékenység szempontjából sok elvárással kapcsolatos problémát tud szülni (Peterson 2022). Ha azonban fejlesztő céllal akarjuk használni az RPG-ket, didaktikai okokból elengedhetetlen a tudatos dizájngondolkodás irányába való átlépés, a dizájntudatos szabályalkotás és a szabályok követése-betartása a transzparencia jegyében.

Az RPG formátum további előnye és hátrányai a tevékenység karakterjáték-jellegéből (10. jelentés) fakadnak. Mint említettük, a szabadidős hobbi RPG egy autotelikus tevékenység, a résztvevők önmagáért végzik. Ezért nem válnak szét benne a fejlesztő és nem fejlesztő hatású elemek. Shaun Nichols és Stephen Stich fontos munkájukban (2000) felvázolták az

„ügytevés” (*pretense*) kognitív elméletét, és meghatározták e viselkedés négy alkotóelemét: A résztvevők, legyenek akár gyerekek, akár felnőttek, négy dolgot tesznek:

1. Alapok rögzítése: Megegyeznek egy képzelt helyzet alapvetéseiben.
2. Következtetési kidolgozás: Kidolgozzák a képzelt helyzetet, az alapelvekből következő további, az „ügytevés” képzelt világán belül logikus igazságokra.
3. Díszítő kidolgozás: Kidolgozzák a képzelt helyzet apró részleteit, elsősorban esztétikai-önkifejezési céllal, szebbé, kellemesebbé téve azt.
4. Viselkedés: A fenti keretek között úgy tesznek, mintha máshol lennének, mások lennének, mint ahol/akik valójában.

Ez a négy alkotóelem igaz minden szerepjátékos formára (Kapitany et al. 2020), és megmutatja a szabadidős RPG egy jellegzetességét, tudniillik hogy rengeteg eleme elsősorban díszítő funkcióval bír, hiszen autotelikus tevékenység. Például viszonylag kevés ismert fejlesztő hatása van egy karakterlap tartalmának, a játékos karakterének szabályrétegen belüli leképezésének, ahhoz képest, mennyi információt tartalmaz. Szintén nem ismerjük bizonyítékát annak, milyen fejlesztő hatással bír az, hogy a sajátunktól elvileg teljesen különböző, egyénített személyiséget próbálunk megjeleníteni. A pszichológia régóta ismeri annak hatását, ha számunkra releváns példaképeket utánozunk, például Batman-hatás (White et al. 2017), vagy a vallott énképünkről ellentétesen kell viselkednünk, például „antiszerepjáték” (Török 2013). És ahogy a pszichodráma Barbara-effektusa és más hasonló módszerek, például az *Internal Family Systems* (Carlisle 2015) is bizonyítja, van haszna én-részeinkkel, én-állapotainkkal is dolgozni szerepjátékos formában. A szabadidős RPG-k ezzel azonos elemei egészen biztosan fejlesztő hatásúak, de nem világos, hogy a többi karakterjátékos elem milyen tanulási potenciállal bír, ha bír egyáltalán.

Szintén kétséges, hogy mi a hozzáadott értéke a hosszú időn át tartó, megszakítatlan karakterben levésnek, különösen tanulás/fejlődés tekintetében. Mint korábban (8. jelentés) láthattuk, egy 60 perces pszichodráma-foglalkozás 30 perces szerepjáték része már önmagában is sok más tanácsadó módszerhez képest. Egy 30 perces folyamatos szerepjátékos jelenet pedig már nagyjelenetnek számít a szociodrámban, tanítási drámában. Ehhez képest az asztali RPG-alkalmak ideálja fél-egy napos játékmaraton, az élő RPG-k, larpok pedig gyakran napokon át tartanak. Jelenleg nincs bizonyíték arra, hogy ez az extrém hosszan szerepben töltött idő előnyös lenne fejlesztési szempontból. A szociálpszichológiai szerepjáték ugyanis elsősorban csak egyfajta katalizátorként, katartikus potenciállal bíró tevékenységként tekint a szerepjátékszásra, és az ezt követő, feldolgozó-integráló szakaszokra ugyanolyan, ha nem fontosabb tanulási térként tekint, összhangban a tapasztalati tanulás folyamatával (Kolb 1984). A hosszú távú folyamatoknak nem a szerep szempontjából lehet funkciója, hanem két másik okból. Egyrészt az összetett, bonyolult döntési helyzetek szimulálása és lefolyása (8. jelentés szimulációs) időigényes lehet. Másrészt a hosszútávú folyamatok az előrehaladás követése felől, például a fejlődés számszerűsítése által is relevánsak lehetnek. A kognitív viselkedésterápia régóta alkalmaz ilyen eszközöket a tartós gondolkodásbeli és viselkedésbeli változás érdekében (Williams–Garland 2018), azonban az RPG-s karakterlapok és szabályrendszerek jelenlegi formájukban erre alkalmatlanok.

Számos hobbista szerepjátékos beszélt már arról, hogy mennyi mindent köszönhet a hobbijának. Az ilyen anekdotikus forrásokból valószínűsíthető, hogy a hosszú időn át művelt hobbi RPG az ehhez szükséges támogató közeg, a karakterjáték és karakterfejlődés miatt nagyszerű táptalajává válik az ösztönös személyiségfejlődésnek. Ez azonban nem teszi hatékony fejlesztőeszközzé a tevékenységet, hiszen az RPG-vel ellentétben a fejlesztő célú (7. jelentésben értett) szerepjátszó módszerek gyorsan teremtenek bizalmi légkört, és tudatosan aknázzák ki a szerepjátszás fejlesztő potenciálját. Az előnyös és hátrányos vonások összefoglalása az 1. táblázatban olvasható.

Előnyös vonások más szerepjátékos formákhoz képest	Hátrányos/ambivalens vonások
Komplex szimuláció támogatása	Túlzott hangsúly a harc szimulálásán
A szabályréteg diegetikus réteggel való szoros interakciója	Túlzott hangsúly a szabályok szórakoztató voltán
Sztochasztikusság (RNG)	Nagy eltérések a szabályokkal kapcsolatos attitűdökben
Az előrehaladás és fejlődés (kvantitatív) rögzítésének gyakorlata	Túlzott hangsúly a hosszú játékidőn
	Túlzott hangsúly a megszakítatlan játékidőn
	Túlzott hangsúly a díszítő kidolgozáson, például a karakter élettörténetének, kinézetének vagy személyiségének részletein

1. táblázat: Az RPG mint speciális szerepjátszó forma fejlesztő potenciálja.

Forrás: a szerző szerkesztése

Összefoglalva, lehetséges, hogy az RPG-értelemben vett, hosszú időn át tartó megszakítatlan karakterjáték bír valamilyen eddig ismeretlen komplex fejlesztő hatással. De az is könnyen elképzelhető, hogy elsősorban csak a díszítő kidolgozást, valamilyen tudattalan vágy vagy érzés kifejezését-kiélését szolgálja, azaz lényegében ballaszt, holtsúly a fejlesztő hatás szempontjából. Egy fejlesztő céllal alkotott RPG ugyan elindulhat abba az irányba, hogy elhagyja ezeket a feleslegesnek tűnő vonásokat a fent jelzett nyereségekért cserébe, azonban ezzel éppen a többi szerepjátszó formától megkülönböztető tulajdonságait veszíti el, például a komplex, egyénített, önálló személyiséggel bíró karakter eljátszását vagy a folyamatos karakterben levést (Harviainen 2011). Úgy tűnik, minél inkább alárendeljük a hobbigyökerű RPG-formát a tanulás vagy személyiségfejlesztés céljának, annál inkább elveszíti *karakterét*, és valamilyen más szerepjátszó formává válik hasonlatossá.

IRODALOMJEGYZÉK

von Ameln, Falko, *Surplus Reality: der vergessene Kern des Psychodramas* = *Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie* 12, 2013, 5–19.

Arenas, Daniel Luccas – Viduani, Anna – Araujo, Renata Brasil, *Therapeutic Use of Role-playing Game (RPG) in Mental Health: A Scoping Review*, *Simulation & Gaming*, 2022/3, 285–311.

Argyle, Michael, *Psychology and Social Problems*, Routledge, London, 1964.

Argyris, Chris, *Role-Playing in Action*, New York State School of Industrial and Labor Relations, Bulletin 16, Cornell University, Ithaca, New York, 1951.

Baker, Vincent D., *Systems in Miniature*, Anyway, 2017.09.01. <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/856>

Baker, Vincent D., *Rules vs Vigorous Creative Agreement*, Anyway, 2008.04.09. <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/360>

Bolton, Gavin M. – Heathcote, Dorothy, *So You Want to Use Role-play? A New Approach in How to Plan*, Trentham, Stoke-on-Trent, 1999.

Bowman, Sarah Lynne, *Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review*, *The Wyrd Con Companion Book* 3, 2014, 112–131.

Caillois, Roger, *Man, Play and Games*, Free Press of Glencoe, New York, 1961.

Carlisle, Robert M., *Internal Family Systems Model* = Neukrug, Edward S. (szerk.), *The SAGE Encyclopedia of Theory in Counseling and Psychotherapy*, SAGE Publications, Los Angeles, 2015, 567–569.

Carr, Mike, *Organ of the Fight in the Skies Society*, Aerodrome, 1970/4.

Corlett, Philip R. – Mohanty, Aprajita – MacDonald, Angus W. III, *What We Think About When We Think About Predictive Processing*, *Journal of Abnormal Psychology*, 2020/6, 529–533.

Corsini, Raymond J. – Shaw, Malcolm E. – Blake, Robert R., *Roleplaying in Business and Industry*, Free Press of Glencoe, New York, 1961.

Costikyan, Greg, *Uncertainty in Games*, MIT Press, Cambridge, 2015.

- Coutu, Walter, *Role-Playing vs. Role-Taking: An Appeal for Clarification*, American Sociological Review, 1951/2, 180–187.
- Craig, Robert L., *Training and Development Handbook: A Guide to Human Resource Development*, McGraw-Hill, New York, 1979.
- Crookall, David – Saunders, Danny, *Towards an Integration of Communication and Simulation* = Crookall, David – Saunders, Danny (szerk.), *Communication and Simulation: From Two Fields to One Theme*, Multilingual Matters, Clevedon, 1989, 3–29.
- Csikszentmihályi Mihály, *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*, Basic Books, New York, 1997.
- Dashiell, Steven, „Table Talk”: Defining Metadiscourse of Analog Games, *Acta Ludologica* 2021/2, 96–107.
- Deterding, Sebastian, *Make-Believe in Gameful and Playful Design* = Turner, Phil – Harviainen, J. Tuomas. (szerk.), *Digital Make-Believe. Human-Computer Interaction*, Springer, Basel, 2016, 101–124.
- Diakolambrianou, Elektra – Bowman, Sarah Lynne, *Dual Consciousness: What Psychology and Counseling Theories Can Teach and Learn Regarding Identity and the Role-Playing Game Experience*, Journal of Roleplaying Studies and STEAM, 2023/2, 5–37.
- Driver, Helen Irene, *Effective participation in small-group discussion and role-playing, Multiple Counseling: A Small-Group Discussion Method for Personal Growth*, Monona Publications, 1954, 79–88.
- Duke, Richard D., *Gaming: The Future's Language*, Sage, New York, 1974.
- Featherstone, Don, *Advanced War Games*, Sportsshelf, New Rochelle, 1969.
- Feinstein, Andrew Hale – Mann, Stuart – Corsun, David L., *Charting the Experiential Territory: Clarifying Definitions and Uses of Computer Simulation, Games, and Role Play*, Journal of Management Development 2002/10, 732–744.
- Fine, Gary Allen, *Shared Fantasy: Role-playing Games as Social Worlds*, University of Chicago Press, Chicago, 1983.
- Gabnai Katalin, *Drámajátékok: Bevezetés a drámapedagógiába*, Helikon, Budapest, 2015.
- Garber, Marjorie B, *Profiling Shakespeare*, Routledge, New York, 2008.
- Garud, Niharika – Prabhu, Ganesh N., *Linking R&D Inventors' Social Skills and Bricolage to R&D Performance in Resource Constrained Environments in Emerging Markets*, IEEE Transactions on Engineering Management, 2021/3, 713–724.
- Groos, Karl. *The Play of Man*, fordította Elizabeth L. Baldwin, Appleton, New York, 1901.
- Guetzkow, Harold Steere, *Simulation in International Relations: Developments for Research and Teaching*, Prentice-Hall, Englewood-Cliffs, 1963.
- Gygax, Gary, *EXchange (Commentary) Readership* = Europe 9, 1975.
- Hallinger, Philip – Wang, Ray, *The Evolution of Simulation-Based Learning Across the Disciplines, 1965–2018: A Science Map of the Literature* = Simulation & Gaming, 2020/1, 9–32.
- Harangi-Tóth Zoltán, *A hadijátékok helye és szerepe a (katonai) vezető fejlesztésében és a döntéshozatali folyamatokban*, Vezetéstudomány, 2022/12, 56–67.
- Hartyándi Mátyás, *Szójátékok a „szerepjáték” kifejezéssel: Az analóg RPG-k és pedagógiai felhasználásuk*, Ember-társ, 2018/4, 369–386.
- Hartyándi Mátyás, *Videójátékok, szimulációk és a tapasztalati tanulás kapcsolata: Avagy lehetséges Minecraftot játszva tanulni?*, In Medias Res, 2021/1, 39–55.
- Hartyándi Mátyás, *Játékos megoldások a hibrid humán- és szervezetfejlesztési szolgáltatásokban: Feltáró esettanulmány egy magyar vegyes tanulási platformról*, Vezetéstudomány, 2022/12, 3–17.
- Hartyándi Mátyás, *Role-play-based education* = Ludogogy, 2023a. <https://ludogogy.professorgame.com/role-play-based-education/>
- Hartyándi Mátyás, *Az élet iskolája helyett*, Growing, 2023/2024, GROW Csoport, Budapest, 2023b.
- Hartyándi Mátyás, *Larp: the Colonist* = Kangas, Kaisa – Arjoranta, Jonne – Kevätkoski, Ruska (szerk.), *Liminal Encounters: Evolving Discourse in Nordic and Nordic Inspired Larp*, Ropecon ry, Helsinki, 2024.
- Hartyándi Mátyás – van Bilsen, Gijs, *Playing With Leadership: A Multiple Case Study of Leadership Development Larps*, International Journal of Role-Playing, 2024/1, 142–177.
- Harviainen, J. Tuomas, *The Larping that is not Larp* = Henriksen, Thomas Duus – Bierlich, Christian – Hansen, Kasper Friis – Kølle, Valdemar (szerk.), *Think Larp. Academic Writings from KP2011*, Rollespilsakademiet, 2011, 172–193.
- Hlavacskas András, *Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba: Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához*, Kortárs 2023/9, 13–22.
- Immermann, Karl, *Münchhausen*, J. E. Schaub, Düsseldorf, 1839.
- Kapitany, Rohan – Hampejs, Tomas – Goldstein, Thalia R., *Pretensive Shared Reality: From Childhood Pretense to Adult Imaginative Play*, Frontiers in Psychology, 2022, 19.
- Kaposi László – Lipták Ildikó – Mészáros Beáta, *Tanítási dráma: A drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában*, Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság, Budapest, 2008.
- Kastrup, Bernardo, *Dreamed Up Reality: Diving into the Mind to Uncover the Astonishing Hidden Tale of Nature*, O Books, Winchester, 2011.
- Kolb, David A., *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, 1984.
- Kricsfalusi Beatrix, *Teatralitás és medialitás, avagy miért nem definiálható „a” színház?*, Játéktér, 2020/4, 3–18.
- Kriz, Willy Christian, *Knowledge from the Great Ancestors: The „Cone of Abstraction” – Revisiting a Key Concept Through Interviews with Gaming Simulation Veterans* = Kikkawa, Toshiko, – Kriz, Willy Christian – Sugiura, Junkichi (szerk.), *Gaming as a Cultural Commons. Translational Systems Sciences* 28, Springer, Singapore, 2022, 25–41.
- Lawrence, Kirk, *Developing leaders in a VUCA environment*, UNC Executive Development, 2013, 1–15.
- Lewin, Kurt, *The Special Case of Germany*, The Public Opinion Quarterly, 1943/4, 555–566.

- Liebrucks, Alexander, *The Concept of Social Construction*, Theory & Psychology, 2001/3, 363–391.
- Lippai Edit, *Az edukációs karakterjáték logikája és lehetőségei* = Neteducatio VI. Modern Pedagógus Konferencia, Agroverzum és Beethoven-Brunswick Emlékmúzeum, Martonvásár, 2022. április 27.
- Lippitt, Ronald, *The Psychodrama in Leadership Training*, Sociometry, 1943/3, 286–292.
- Millar, Susanna, *Játépszichológia*, Közgazdasági és Jogi Kiadó, Budapest, 1973.
- Mitev Ariel Zoltán, *Árkok és sáncok az üzleti oktatásban: a hadijáték áthidaló szerepe*, Honvédségi Szemle, 2022/5, 97–104.
- Moreno, Jacob Levy, *Das Stegreiftheater*, Verlag des Vaters u.a., Potsdam, 1924.
- Moreno, Jacob Levy, *Das Stegreiftheater*, Beacon House, New York, 1970.
- Moreno, Jacob Levy, *Gruppenpsychotherapie und Psychodrama*, Thieme Verlag, Stuttgart, 1959.
- Moreno, Jacob Levy, *Psychodrama* Vol. 1, Beacon, New York, 1949.
- Moreno, Jacob Levy, *Role Theory and the Emergence of the Self*, Group Psychotherapy, 1962, 114–117.
- Moreno, Jacob Levy, *The Concept of Sociodrama: A New Approach to the Problem of Inter-Cultural Relations*, Sociometry, 1943/4, 434–449.
- Moreno, Jacob Levy, *Who Shall Survive? A New Approach to the Problem of Human Interrelations*, Nervous and Mental Disease Publishing Co., Washington, 1934.
- Moreno, Jacob Levy, *Who Shall Survive? Foundations of Sociometry, Group Psychotherapy and Sociodrama*, Beacon House, New York, 1953.
- Morschauer, Joe, *Humanizing the Roster System*, Table Top Talk, 1966/2.
- Nichols, Shaun – Stich, Stephen, *A Cognitive Theory of Pretense*, Cognition, 2000, 115–147.
- Peterson, Jon, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, Unreason Press, San Diego, 2012.
- Peterson, Jon, *The Elusive Shift: How Role-playing Games Forged Their Identity*, The MIT Press, London, 2022.
- Piaget, Jean, *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, Routledge, London, 2013.
- Popitz, Heinrich, *Der Begriff der sozialen Rolle als Element der soziologischen Theorie*, Mohr, Tübingen, 1967.
- Réti Mónika – Lippai Edit – Nemes Márk, *Gamification for Sustainability: A Possible Renaissance of Role-Playing Game Mechanics in Pedagogy* = Rieckmann, Marco – Lausset, Nadia – Vare, Paul (szerk.), *Competences in Education for Sustainable Development: Critical Perspectives*, Cham, Springer-Verlag, 2022, 159–165.
- Rudas János, *Delfi örökösei*, Oriold és társai, Budapest, 2016.
- Sanchez-Burks, Jeffrey – Karlesky, Matthew J. – Lee, Fiona, *Psychological Bricolage: Integrating Social Identities to Produce Creative Solutions* = Shalley, Christina E. – Hitt, Michael A. – Zhou, Jing (szerk.), *Oxford Handbook of Creativity, Innovation and Entrepreneurship*, Oxford University Press, New York, 2016.
- Schwall, Richard J., *Alarms & Excursions* 17, 1976.
- Sel, Raf, *Dissociation as Complex Adaptation*, Medical Hypothesis, 1997, 2205–2208.
- Snowden, Dave – Rancati, Alessandro, *Managing Complexity (and Chaos) in Times of Crisis. A Field Guide for Decision Makers Inspired by the Cynefin Framework*, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2021.
- Stenros, Jaakko – Montola, Markus, *The Rule Book: The Building Blocks of Games*, MIT Press, Cambridge, 2024.
- Tóth Rita, *Játék és játékoság a szervezetben*, Vezetéstudomány, 2022/12, 15–26.
- Török Szabolcs, *Antiszerepjáték az önismereti pszichodrámban* = Ittész, Gábor (szerk.), *Cura mentis – Salus populi: Mentálhigiéné a társadalom szolgálatában: Ünnepi kötet Tomcsányi Teodóra 70. születésnapjára*, Semmelweis Egyetem Mentálhigiéné Intézet, Budapest, 2013, 205–220.
- Turi Bálint Márk – Hartyándi Mátyás, *Playing With The Fictitious „I”: Early Forms of Educational Role-playing in Hungary, 1938–1978*, International Journal of Role-Playing 2023, 47–60.
- du Vernois, Julius von Verdy, *Beitrag zum Kriegsspiel*, William Clowes, London, 1884.
- Veszelszki-Dunai Bálint, *Interjú a Harc és Varázslat szerzőivel* (szóbeli közlés). 2021.08.03. Publikálva: 2021.08.13. https://publikal.blog.hu/2021/08/13/harc_es_varazslat_interju
- Vygotsky, Lev Semyonovich, *Play and Its Role in the Mental Development of the Child*, Soviet Psychology, 1967, 6–18.
- Watkins, John Goodrich, – Watkins, Helen Huth, *The Management of Malevolent Ego States in Multiple Personality Disorder*, Dissociation: Progress in the Dissociative Disorders 1988, 67–72.
- Werthes, Friedrich August Clemens, *Margeritha, der Königin von Navarra, romantische Erzählungen*, 2 Bde, Berlin, 1791.
- Westborg, Josefin, *The Educational Role-Playing Game Design Matrix: Mapping Design Components onto Types of Education*, International Journal of Role-playing, 2023, 18–30.
- White, Rachel E. – Prager, Emily O. – Schaefer, Catherine – Kross, Ethan – Duckworth, Angela L. – Carlson, Stephanie M., *The 'Batman Effect' – Improving Perseverance in Young Children*, Child Development, 2017/5, 1563–1571.
- Williams, Chris – Garland, Anne, *A Cognitive-Behavioural Therapy Assessment Model for Use in Everyday Clinical Practice*, Advances in Psychiatric Treatment, 2002/3, 172–179.
- Zagal, José P. – Deterding, Sebastian (szerk.), *Role-playing Game Studies. A Transmedia Approach*, Routledge, New York, 2018.
- Zeintlínger, Karoline Erika, *A pszichodráma-terápia tételeinek elemzése, pontosítása és újrafogalmazása J. L. Moreno után*, Párbeszéd (Dialógus) Alapítvány, Budapest, 2017.

MÉDIA

- Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport, szervezet, Debreceni Egyetem, 2023. <https://www.facebook.com/profile.php?id=100093898994704>
- Atlasz Szerepjátékos Életműdíj, díj, Hartyándi Mátyás, 2023. <https://www.facebook.com/epiclever.workshop/posts/pfbid02TMCZBaEfCPVj2ZCy7ZQAMftRJSJxgbGiMK6NSmS7XLLaekAUwk4WzjitNMAMNJL2I>
- Bíborhold, YouTube-csatorna, 2019. <https://www.youtube.com/@biborhold01>
- Braunstein, játék, Wesely, David, Midwest Military Simulation Association, 1969–1970.
- Boot Hill, játék, Blume, Brian – Gygax, Gary – Kaye, Don, TSR Inc, 1975.
- Chainmail, játék, Gygax, Gary – Perren, Jeff, Guidon Games, 1971.
- Chivalry & Sorcery, játék, Simbalist, Edward E. – Backhaus, Wilf K., Fantasy Games Unlimited, 1977.
- Dalunk, dal, Wenczel Imre, Kék Iskola, 1984.
- Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache (DWDS), szótár, online verzió, 2024 április.
- Diplomacy, játék, Calhamer, Allan, saját kiadás Cambridge, 1959.
- Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures, játék, Gygax, Gary – Arneson, Dave, TSR Inc., 1974.
- Dungeons & Dragons Basic Set, játék, Holmes, J. Eri, TSR Inc., Lake Geneva, 1977.
- Dungeons & Dragons Basic Set, játék, Moldvay, Tom, TSR Inc., Lake Geneva, 1981.
- Élő Szerepjátékos Esték, rendezvénysorozat, Fodor Ákos, <https://www.facebook.com/groups/1104771107088790>
- Fight in the Skies, játék, Carr, Mike, War Game Inventors Guild, 1968.
- Fiume Crisis, larp, Parallel Worlds – Terrible Creations – Altera Cultura – Terre Spezzate, 2022. <https://parallelworlds.foundation/fiume-crisis>
- Flat/Line, larp, ConSensus LARP Studio, 2023. <https://flatline-larp.hu/>
- AGeekkirályszigete, podcast, Buttinger Gergely, 2021. <https://open.spotify.com/show/53sEYScoQ4zxJPdpVGEPTo>
- Harc és Varázslat, játék, Galgóczi Tamás – László Péter, Sportorg Kft., 1991.
- Kalandozók hőskora, podcast, Sygnum Code, 2024. <https://open.spotify.com/show/21FljYWHRR45vKUR6q8FsW>
- Kamaralarp hétvége, rendezvénysorozat, Ostromjáték Egyesület, 2018. <https://larp.ostromjatek.hu/>
- Kildar, YouTube-csatorna, Mesterházi Sándor, 2019. <https://www.youtube.com/@Kildar/featured>
- Kockák és Sárkányok, YouTube-csatorna, Dinnyés Gergely, 2018. <https://www.youtube.com/channel/UCpiw4otOUVvHXNTpC66aomQ>
- Kortárs folyóirat 2023/09, folyóirat, 2023. <https://www.kortarsfolyoirat.hu/archivum/2023/09/>
- Kreatív Kutatási Ötlet, díj, Budapesti Corvinus Egyetem, 2022. <https://www.uni-corvinus.hu/post/hir/phd-story-hartyandi-matyas-corvinus/>
- Kriegsspiel (Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles), játék, von Reiswitz, Georg Heinrich Rudolf Johann, Trowitzsch, Berlin, 1824.
- Legacy, játék, Feldt, David A., saját kiadás, Camden, 1978.
- Magyar nyelven megjelent szerepjátékok listája, oldal, Wikipédia. https://hu.wikipedia.org/wiki/Magyar_nyelven_megjelent_szerepj%C3%A1t%C3%A9kok_list%C3%A1ja
- Melee, játék, Jackson, Steve, Metagaming, 1977.
- Memento Morrison, larp, Hartyándi Mátyás, 2021. <https://alexandria.dk/en/data?scenarie=9077>
- Metamorphosis Alpha, játék, Ward, James M., TSR Inc., Lake Geneva, 1976.
- Nörd, podcast, Balázs Attila, 2023. <https://open.spotify.com/show/3QTVNDF80Y3A9XrEbUfjhl>
- Oxford English Dictionary 3. kiadás, szótár, Oxford University Press, online verzió, 2023 március.
- Rules for the Live Ring Game, játék, Hill, Wendell L., saját kiadás, 1973.
- Scopus Sources, tudományos adatbázis, Elsevier, online verzió, 2024 április.
- Strategos: The American Game of War, játék, Totten, Charles A. L. D. Appleton, New York, 1880.
- Superhero '44, játék, Saxman, Donald, saját kiadás, Indianapolis, 1977.
- Szerepjátékos gyilkosság, podcast, Telex, 2023. <https://telex.hu/podcast/2023/06/05/szerepjatekos-gyilkossag-igy-keszult-egy-meglepetes-es-ket-valasz-arra-hol-itt-a-szerepjatek>
- Traveller, játék, Miller, Marc – Chadwick, Frank – Harshman, John – Wiseman, Loren, Game Designers' Workshop, 1977.
- Tunnels & Trolls, játék, St. Andre, Ken, saját kiadás, Phoenix, 1975.
- Western Gunfight Wargame Rules, játék, Curtis, Steve – Colwill, Ian – Blake, Mike, Bristol Wargames Society, 1970.

MOLNÁR KINCŐ-BERNADETT

Az asztali szerepjátékok audiovizuális adaptációinak lehetőségei

A Vox Machina legendája és a

Dungeons & Dragons: Betyárbecsület példái

1. BEVEZETÉS

Az asztali szerepjáték kötődésű filmek kritikai és közönségsiker szempontjából hasonlóan jellemezhetők, mint a videojáték-adaptációk: miközben az utóbbi műfajban született produktumok a 2020-as évek előtt a kasszáknál és a szakíróknál is rendre alulteljesítettek, addig az elmúlt években több videojáték-adaptáció is jelentős népszerűsége telt szert. Elég csak az utóbbi évek sikeres animációjára, az *Arcane*-ra (2021) gondolni, ami többek között egy MMORPG világ, a *League of Legends* egy testvérpárjának – Jinxnek és Vinek – a megromlott kapcsolatára koncentrál. De élő szereplős sorozatok között is találunk sikeres darabokat, például az HBO-n debütált *The Last of Us* (2023) egy A-listás szereposztással is hozzájárult a sorozat sikeréhez. A 2024 tavaszán érkezett *Fallout* sorozat is pozitív visszajelzéseket kapott, a premier utáni héten a Prime streamingplatform be is rendelte a második évadot a posztapokaliptikus Los Angeles-i történetből. Ahogy az audiovizuális adaptációk készítői felfedezték, hogy a CRPG (számítógépes RPG) és az MMORPG (nagyon sok résztvevős online RPG)¹ műfajai is alkalmassak lehetnek arra, hogy jó sorozatot készítsenek belőlük, hasonlóképpen az asztali szerepjátékokat, a TRPG-eket is (újra)felfedezték mint potenciálisan adaptálható médiaszövegek.

Jelen tanulmány két audiovizuális asztaliszerepjáték-feldolgozás, *A Vox Machina legendája* (2022–) és a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* (2023) vizsgálatán keresztül arra a kérdésre keresi a választ, hogy mi a sikeres asztaliszerepjáték-adaptációk titka. A *Dungeons & Dragons* (vagy rövidítve: *D&D*) asztali szerepjáték kapcsán többször is próbálkoztak képernyőre készült adaptációkkal (Chalk, 2018). 1983–1985 között a CBS műsorán futott a három évadot megélt *Dungeons & Dragons* animációs sorozat. A rajzfilmadaptáció mellett filmes feldolgozások is születtek, bár ezek kevésbé mondhatók sikeresnek: *Dark Dungeons* (2014), *Dungeons & Dragons* filmsorozat (2000, 2005, 2012).

Az asztali szerepjátékok világát alapul vevő adaptációk esetében egy másik tendencia is megfigyelhető, amely főként sorozatokra jellemző: ezekben az alkotásokban nem lesz központi téma az asztali szerepjáték, csupán egy-egy epizód erejéig tematizálódik a kockadobások által meghatározott történetmesélő játék. Például a *Freaks & Geeks* (1999–2000) 18. részében a narratíva központi eleme az asztali szerepjáték: Danielnek, az iskola egyik rosszfiújának büntetésből csatlakoznia kell egy csapat kockához, akik rendszeresen *Dungeons & Dragonst* játszanak. A *Community* (2009–2015) sitcom 2. évadának 14. részében a tanulócsoport egy apafia kapcsolat remediálása miatt szervez egy *D&D*-játékkalkalmat. Az *Agymenők*nél (2007–2019) pedig rekurzív elem az asztali szerepjáték: a 6. évad 23. részében a főszereplők női párpai is megismerkednek a *D&D*-vel, a 12. évad 16. részében pedig már egy fiktív hírességekkel teli *D&D*-partira próbálnak bejutni Sheldonék. A sorozatok által alkalmazott epizodikus feltüntetése az asztali szerepjátéknak meghagyja a *D&D*-t a geek/kocka szubkultúra területén belül. A *Stranger Things*² az elmúlt tíz év első mainstream sorozata, amely központi narratív elemként nyúl a szerepjátékhoz. Ezt követően két mérföldkő jelenik meg a *D&D*-adaptációk kapcsán: 2022-ben megjelenik a Critical Role asztaliszerepjáték-streamjeiből készült animációs

sorozat, *A Vox Machina legendája*, majd 2023 tavaszán debütál a mozikban a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* című film. Két olyan audiovizuális adaptációt láthatunk, amelyek sikeresek, és központi elemként tematizálják az asztali szerepjátékot. *A Vox Machina legendája* és a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* két olyan adaptáció, melyek a fősodorbéli populáris kultúra szegmensében foglalnak helyett – így jelentőségük, hogy potenciálisan szélesebb közönséget érnek el, mint az összetett szabályrendszerrel rendelkező, nagy időbefektetést igénylő szabadidős tevékenység, az asztali szerepjáték. Mindkettő úgy tudja megjeleníteni az asztali szerepjátékot, hogy elszakad a mediális jellegzetességek ábrázolásától (például attól, hogy a játékosok egy asztal körül ülnek, kockával dobznak, és figurákat, térképeket használnak).

A Vox Machina legendája (2022–) animációs sorozat az Amazon–Critical Role–Titmouse hármas kollaborációjában készült. Bár paratextusaival jelöli, a címével nem tesz egyértelmű utalást arra, hogy az adaptáció forrásszövege egy asztaliszerepjáték-stream, ahol a játékosok a *Dungeons & Dragons* szabályrendszerét használják, hanem az asztaliszerepjáték-stream keretei között rögzített kampány történetivére utal. Nem a játékra mutat rá, hanem a történetre, amelyet a Critical Role elmesél első kampánya (2015–2017) alatt. A kampány és egyben a kalandozók csapatneve is Vox Machina. Ezzel szemben a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* (2023) expliciten utal arra, hogy a film része egy ismert transzmediális univerzumnak, a *Forgotten Realms*-nek, és ezzel együtt a legelterjedtebb asztaliszerepjáték-rendszernek is. Az előbbi példánál a játékkalkalmak narratívájának adaptációja látható, míg utóbbinál a *Forgotten Realms* univerzumán belül egy önálló történet került mozivászra. Bár a *Betyárbecsület* alapja egy korábbi kalandmodul,³ mégsem lehet egyértelműen adaptációként fémjelezni, mivel a kalandmodulok nem kész médiaszövegek, csupán egy történetvázlat és lehetséges forgatókönyveket tartalmaznak – nem rendelkeznek „kész” narratívával, ami az adaptáció-transzmedialitás-fikciós univerzumok témájánál egy lényeges szempont. „A transzmediális történetmesélés a világépítés művészete”, írja Jenkins, ahol a fogyasztó „levadász történetmorzsákat különböző médiacsatornákon keresztül” (2006, 21). Jenkins egyértelműen történetről beszél mint kritérium ahhoz, hogy egy médiaszöveg egy transzmediális univerzum alapja legyen. Bokody Péter megfogalmazásában „a modulok végeredményben olyan cselekménymagoknak tekinthetők, amelyekre nyugodtan lehetne regényt építeni” (2002, 1303). A modulok narratív vázai még kezdetlegesek ahhoz, hogy megalapozzanak fikcionális univerzumokat, hiszen a kalandmodulokban felvázolt cselekménymagok csupán a játékkalkalmak során lejátszódó narratívákban teljesednek ki, és lehetnek alapjai regény-, film-, illetve sorozatadaptációknak, vagyis egy asztaliszerepjáték-modul önmagában nem alapoz meg egy fikcionális univerzumot.

Jelen tanulmány a fentebb említett két audiovizuális alkotás elemzése során arra fókuszál, hogy miként értelmezhetőek önálló médiaszöveggként és egy nagyobb transzmediális univerzum részeként. *A Vox Machina legendájánál* a példák az adaptációs folyamatot, a médiumok közti különbségeket illusztrálják, míg a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* esetében a kiemelt szegmensek egyértelmű utalások az asztaliszerepjáték-mechanizmusára és a *Forgotten Realms* univerzumára. Mindkét mű esetében fontos szempont a történetelemek vándorlása mellett, hogy az asztali szerepjáték – mint speciális médiaszöveg – sajátosságait hogyan dolgozzák fel az audiovizuális feldolgozások. Mivel adaptációs alkotásokról van szó, fontos szem előtt tartani, hogy mindkét alkotás egy-egy nagyobb narratív univerzum része.

2.1. TRANZMEDIÁLIS UNIVERZUMOK

A transzmediális történetmesélés folyamatát Henry Jenkins (2003) a következőképpen fogalmazza meg: „a transzmediális történetmesélés ideális formájában mindegyik médium azt csinálja, amihez a legjobban ért – vagyis a történetet megismerhetjük egy filmen, kibővítheti a tv,

regények, képregények, és a világát felfedezhetjük game-playeken keresztül. A franchise mindegyik belépési pontja annyira kell, hogy önálló legyen, hogy egyedüli fogyasztásra is alkalmassá váljon.” Jenkins már a meghatározás korai szakaszában is kiemeli, hogy a médiumokon átívelő mesélésnél is elengedhetetlen, hogy az egyes szövegek individuális termékeként is megállják a helyüket. *Convergence Culture* című könyvében a transzmedialitás konceptualizálásához a *Mátrix* filmek világépítési stratégiáját veszi alapul. A könyv szójegyzékében a többplatformúságot emeli ki a transzmediális történetmesélés jellegzetességeként, illetve azt, hogy „mindegyik médium egyedi módon járul hozzá a franchise fejlődéséhez”. Utóbbi félmondatán ő maga is finomít a későbbiekben, 2007-ben már arról ír, hogy az egyedi hozzájárulás csupán „ideális esetben” valósul meg. Jenkins meghatározását Keserű József a következőképpen foglalja össze: „a transzmediális történetmondás ugyanabban a diegetikus világban játszódó történetek elmesélését jelenti különböző médiumok segítségével”, ahol a médiumok „kiegészítő jellege kerül előtérbe” (2021, 192, 194).

A *Vox Machina legendája* televíziós sorozat a történet szintjén a Critical Role asztaliszerepjáték-streamek adaptációja: az „eredeti narratívát reprodukálja egy új médiumban minimális változtatással, ami esszenciálisan redundáns lesz az eredeti munkára nézve” (Jenkins 2009). A történet keretét szolgáló világ, Exandria viszont transzmediális univerzumként működik, a befogadó számos különböző médiumon keresztül fedezheti fel ezt a világot – például képregények, regények és társasjátékok formájában. Akárcsak a *Gyűrűk Ura* filmek vagy a *Trónok harca* sorozat – amelyek szintén egyszerre adaptációk és egy-egy sajátos transzmediális univerzum lényeges elemei –, a *Vox Machina legendája* televíziós sorozat is hozzájárult ahhoz, hogy a mára már jól ismert fantáziavilág, Exandria transzmediálissá váljon (Keserű 2021, 199). Mikor Jenkins arról ír, hogy a redundancia megöli a rajongói érdeklődést a franchise felé (2006, 96), akkor szem előtt kell tartani, hogy a *Mátrix*-franchise-ot elemezve teszi megállapításait, amely a transzmediális univerzumok prototípusa. Sok esetben viszont a redundancia nem negatív kvalitás: szükség lehet egy-egy sikeres adaptációra, hogy egy fiktív világ el tudjon indulni a transzmedialitás útján. Christy Dana a „No-Adaptation” szabállyal és Jenkins sokat emlegetett nézetével száll szembe írásában, mikor arról ír, nincs bebizonyítva, hogy a rajongók negatív kvalitásként tekintenének az adaptáció redundanciájára. Példának hozza a mozifilmek jegyeladásait, amelyek egyértelműen azt támasztják alá, hogy az adaptációk igenis népszerűek és gazdaságilag jövedelmezők (2018, 200). Vivian Sobchack *Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában* (2015) című tanulmányában szintén foglalkozik a szuperhős-adaptációk sikerével vagy azzal a periódussal, amikor fantasyfilmek kapcsán elkezdene széles körben ismert történeteket adaptálni (2001-ben a *Gyűrűk Ura* és a *Harry Potter* filmek első részeinek sikere megágyazott további fantasyadaptációk és -franchise-ok hosszú sorának). Marie-Laure Ryan pedig arról ír, hogy „különböző médiumoknak különböző lehetőségei vannak, amik eltérő kifejezési hatalmat adnak nekik, ezért virtuálisan lehetetlen két különböző médiumban ugyanazt a világot közvetíteni” (2013, 368). Transzmediális adaptációk közti kapcsolatnál fontos szem előtt tartani, hogy míg egy regény a szereplők belső gondolataira tud fókuszálni, addig egy audiovizuális adaptáció a megjelenített látványvilágra fog koncentrálni. Ezért sem lehet egyértelműen redundanciáról beszélni az adaptációk kapcsán.

Egy jól ismert médiaszöveg adaptációjának bejelentése is hírértékkel bír, és ráirányítja első körben a rajongók, de szélesebb körben a potenciális új közönség figyelmét a készülő termékre és az eredeti médiaszövegre is. Ez történt a *Vox Machina legendája* animációs sorozat és az alapjául szolgáló kampány és játék-műsor, a *Critical Role: Vox Machina* esetében is. A transzmedialitás kapcsán fontos kitérni nemcsak a forgalmazói oldal mesélési stratégiáira, de a rajongók befogadási és részvételi kultúrájára is. A *Vox Machina legendája* adaptáció nem jöhetett volna létre a rajongók aktív „prosumer” megnyilvánulása, jelen esetben anyagi hozzájárulása nélkül.

2.2. TERMINOLÓGIA

Bár az asztali szerepjáték terminológiája az angol nyelvben letisztult és következetes, magyar nyelven ezek a kifejezések nem honosodtak meg. Az angol *campaign* tükörfordításban kampány, definíciója szerint: „egy kalandorozatra (a series of adventures-re) utal, amelyet visszatevő szereplőgárdával (játékosi és nem játékosi karakterekkel egyaránt) játszanak több játékalkalmon keresztül. Lehet nyitott végű, és folytatódhat addig, amíg a játékosokat érdekli a folytatás” (Zagal–Deterding 2018, 27). Mivel a Critical Role csapata az „évadokra” kampányokként hivatkozik, a továbbiakban én is megtartom ezt a terminust. A kalandorozatot a kampány szinonimájaként használom.

A kampányhoz kapcsolódóan még két terminus merül fel: a *campaign setting* és a *campaign module*. A *campaign setting* „előre gyártott szituációkeret, amelyet a gamerek megvehetnek könyvek formájában, hogy a segítségükkel megtervezzék saját kampányaikat”. Ezek a könyvek „építőkövek a GM számára” (Grouling 2021, 38–39). A *setting* magyar megfelelőjeként a keretet fogom használni, mivel ez magában hordozza, hogy csupán eszközöket, helyszíneket, PC-ket és NPC-ket ajánl fel a játékosoknak, de a könyveken túl a mesélőn múlik a történetív megalkotása. Így a *campaign setting* megfelelője a kampánykeret. A *campaign module* magyar fordításaként a történetívet használom: ez egy specifikus, előre megírt narratívát tartalmaz, kvázi egy nyers forgatókönyvet. Ha szisztematikusan, követve az angol verziót, mindhárom kifejezésben helyet kap a kampány szó, akkor a *campaign module* megfelelő fordítása a kampányváz, ellenben a kalandmodul elterjedtebb a magyar szóhasználatban. Jelen írásban a kampányvázat a kalandmodul szinonimájaként fogom használni.

3. KÉT ASZTALISZEREJPÁTÉK-ALAPÚ TRANSZMEDIÁLIS UNIVERZUM

3.1. *Forgotten Realms*

A *Vox Machina* legendájánál a streamadások, a *Betyárbecsület*nél pedig az univerzumot bemutató kampány és a Faerûn világában játszódó regények képezik az „eredeti világ (»ur world«)” alapjait (Keserű 2021, 188). A *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* a *Forgotten Realms* univerzumához tartozik. A transzmediális univerzum legkorábbi eleme, a játszható kampánykeret 1987-re datálható. A *Forgotten Realms* világ kitalálója Ed Greenwood, aki közreműködött Jeff Grubb-bal és Karen S. Martinnal, hogy megjelenjen a *Forgotten Realms Campaign Set* című könyv. A későbbiekben az alkotók közül Ed Greenwood, Jeff Grubb, illetve sokan mások is írtak regényeket a *Forgotten Realms* világában. A kampánykeret több fantasyregény és -regénysorozat narratívája számára kínált jó alapot. Greenwood nevéhez kötődik Elminster regénysorozata: a címadó varázsló a *Forgotten Realms* világnak egy ismert és rekurzív szereplője. A fiktív világ esztétikailag kidolgozottabb regénysorozatai közt szerepelnek R. A. Salvatore kötetei, amelyek 1988-tól jelennek meg, viszont az univerzum népszerűségét megalapozó *Sötételf* trilógiát csak 1990-ben adják ki. A *Drizzt legendája* sorozat volt az az eleme az univerzumnak, „amely fel tudta mutatni a világalapító munkák eredményeit: a történet Mélysötétben, egy hatalmas föld alatti barlangrendszerben játszódik. Drizzt a sötét elfek gonosz, önző társadalmának tagja, de amikor ráébred társai, rokonai elvetemültségére, szakít addigi életével, és kimenekül a felszínre” (Bokody 2002, 1304). Fontos, hogy az asztali szerepjátékok esetében egy-egy kampánykeret sosem kész termék – mindig csak a játékaltszámok során lesz teljes a médiaszöveg –, önmagukban csupán egy feltöltendő keretet biztosítanak a játékosok számára. Ezért lehet az, hogy a *Forgotten Realms* univerzuma is azután lett népszerű, hogy azokat Greenwood és Salvatore feltöltötték az univer-

zumban játszódó történetekkel. Bár időben a kampánykeret korábbi, mint a regények, pont annak mediális mivoltából eredő befejezetlensége miatt lehet akár egy Greenwood- vagy Salvatore-regényre is hivatkozni mint világalapító műre, holott a kronológiát alapul véve nem ezek az első médiaszövegei az univerzumnak.

Az elmúlt három évtizedben a kezdeti kampánykeret nemcsak irodalmi alkotásokkal bővült, hanem többek közt a *Neverwinter Nights* vagy a *Baldur's Gate* videojátékok is helyet kaptak a *Forgotten Realms* széles termékskáláján. A transzmediális viszony tetten érhető a regények és a videojátékok kapcsolatában is, hiszen a *Baldur's Gate* (I. és II. rész) során NPC-ként vizionálhatjuk Drizztet, sőt interakcióba is lépünk vele – akár meg is ölhetjük a sötételfet. A *Betyárbecsület* történetében nem találkozunk a sötételffel, de az univerzum más – részben regényekből híressé vált –, a *Forgotten Realms* rajongói által ismert karakterek visszaköszönnek a filmben. Például Elminster, a varázsló, Themberchaud, a barlang mélyén lévő vörös sárkány vagy a filmben jelen lévő antagonisták szervezete, Thay vörös varázslói is már régóta jelen vannak a *Forgotten Realms* birodalmában. A film cselekményének helyszíne szintén a jól ismert *Forgotten Realms* világa – a kamera néhány vágókép erejéig meg is mutatja Faerûn térképét. A térkép mint fantasy trópus is azt a benyomást keltheti a nézőben, hogy „a világ jóval nagyobb annál, mint azt a cselekmény alapján sejteni lehetett” (Keserű 2021, 151). A *Forgotten Realms* világa is jóval szélesebb annál, mint ahova a film cselekménye során a főszereplők, Edgin, Holga, Simon, Doric és Xenk eljutnak. A térkép megjelenítése inkább az előzetes ismeretekkel rendelkező rajongók „bennfentességéhez” szól, mintsem narratív funkcióval bír.

3.2. Exandria

Exandria fiktív világa – a nyilvánosság számára – a Critical Role asztali szerepjáték streamcsatorna⁴ adásaival kezdődik, és számos más médiumra kiterjed, de a streamek továbbra is megmaradnak centrális szerepben. Exandria világa – más fantasyuniverzumokhoz képest – még nagyon fiatal, az időbeliség pedig fontos tényező a transzmedialitás kialakulása kapcsán. Az adások 2015 óta elérhetők az interneten; a nyilvános streameket megelőzi két év otthoni játék Exandria világában a *Vox Machina* hőseivel. Egyaránt helytálló 2012 decemberét és 2015-öt feltüntetni mint az univerzum kezdetét.

A nyilvános stream előtti narratívát, illetve a karakterek előtörténetét már több mediális kiterjesztésen keresztül ismerhetjük meg. A *D&D* játékok egy fontos előzetes lépése a karakteralkotás, aminek egy lényeges szempontja a karakterek előtörténeteinek kidolgozása, melyek előkerülhetnek a közös játékok során, de az is lehet, hogy megmarad az információ a DM és az adott játékos között. A Critical Role médiavállalként meglátta a lehetőséget az előzménytörténetek hasznosításában, monetizálhatóságában. A Critical Role esetében még két év otthoni játék is a stream narratívája előtti „előzménytörténetként” szerepel. A *Vox Machina – Kötelékek* (2021)⁵ című regény az ikrek – Vex'ahlia és Vax'ildan – fiatalokból ölel fel fontos szegmenseket, és egészíti ki a rajongók szereplőkről vélt tudását. A *Vox Machina Origins* (2017–2019) képregények a karakterek előtörténeteit dolgozzák fel. A képregénysorozat legelső részében az ikrek és Keyleth találkozását ismerhetjük meg. Amíg a regény 807 PD⁶ játszódik, addig a képregény cselekménye két évvel későbbi, a *Vox Machina*-kampány pedig 810 PD-től veszi fel a narratíva fonalát. Amennyiben a rajongó/olvasó az előzménytörténetekkel csupán a mediatizált képregényeken/regényeken keresztül találkozhat, akkor számára ezek a nyomdai termékek lesznek az elsődleges források, amelyekre nem adaptációkként, hanem előzménytörténetekként, a narratív univerzum bővítéseiként fog tekinteni. A *Tal'Dorei Campaign Setting Reborn* (2021) pedig Exandria világában húsz évvel az első kampány befejezése után játszható (836 PD), így a *Vox Machina* hőseiről is megtudhatunk kampány utáni információkat,

vagy NPC-kként találkozhatunk velük (Mercer–Rose–Haeck 2021). A szinkronsínészek döntését, hogy saját PC karaktereiket nem bocsájtják a játékosok részére, lehet egyfajta korlátozásként is értelmezni, de inkább a streamjeikben megjelenő narratíva megőrzésére törekedtek, hogy az otthoni kalandok is illeszkedjenek a Critical Role kánonnarratívájába.

A Critical Role csapata 2016. szeptember 21-én jelentette be egy live show keretében, hogy érkezik az első, Exandria világában játszódó RPG-könyv, a *Tal'Dorei Campaign Setting*. A könyv 2017 augusztusában debütált a GenCon-on, vagyis 2017-től kezdve kalandozhatnak a Critterek Exandria világában. A Green Ronin Publishing kiadónál megjelent változatról a Critical Role a játékok előtti szponzori és bejelentések blokkban már beszámol, de még nem emelik ki, hogy a kampánykeret által a játékosok is aktív ágensei lehetnek a világnak. A *Tal'Dorei Campaign Setting Reborn* kiadására csupán a 3. kampány 8. részében hivatkoznak játékosok számára is hozzáférhető kampánykeretként: „Alig várjuk, hogy felfedezzétek, hogyan változott Tal'Dorei és a Vox Machina két évtized alatt, a kampányuk óta” (Critical Role 2021, camp 3, ep 8). A Critical Role csapata 2020 januárjában jelentette be, hogy a Wizards of the Coasttal együttműködve érkezik az *Explorer's Guide to Wildemount* című útmutató. Az útmutató jelen esetben egyaránt tartalmazza a kampánykeretet és négy játszható kalandmodult. A borítón lévő paratextus („[a]lkosd meg saját Critical Role kampányaidat ezzel a forráskönyvvel”) expliciten utal rá, hogy a nézők is aktív ágensei lehetnek a Critical Role világának. A könyv „egy teljes kampánykeret Wildemount kontinenséhez, amit ti, srácok néztetek ebben a kampányban [2. kampány], és még emellett is sok minden más” – jellemzi röviden Matt Mercer a kiadványt egyik streamük promóciós szegmensében (Critical Role 2020, camp 2, ep 91). Itt Matt is arra helyezi a hangsúlyt, hogy a kiadvány egyedisége abban rejlik, hogy a könyvben leírt helyszínek azok, ahol a Critical Role színészei kalandoztak a második kampány ideje alatt. Bár a legelső világukat bemutató könyv 2017-ben jelent meg, de a hivatalos közleményeikben a két későbbi könyv körüli diskurzusban hivatkoznak Exandriára mint a rajongók számára is hozzáférhető fiktív helyszínre. Exandria megalkotója Matthew Mercer, az első telepesei pedig a Critical Role játékosai. Napjainkban a szinkronsínészek jövőképei pozitívak a fantáziavilágról, amelyben hétről hétre kalandoznak: „szeretném azt tudni, hogy ennek a világnak, amelyet létrehoztunk és megtestesítettünk, lesz élete utánunk is. [...] Remélem, hogy Exandria egy olyan hely, ahova az emberek még sokáig mennek ezután is [...]. Exandriát úgy akarom itthagyni, hogy növekszik, és más emberek szívében is megtalálja a helyét”, nyilatkozta Laura Bailey a Wirednek adott interjújában (Russel 2023). Matt Mercer is hasonló véleményen van, mint szinkronsínésztársa: „Szeretném, hogy [Exandria] túléljen engem is” (Uo.). Matt attól sem zárkózik el, hogy a jövőben esetleg másokkal együttműködve gyarapítsák Exandria világát (Quip&Quill 2023). Hartyándi Mátyás is arról ír, hogy az asztali RPG-k gyakran számos „Tolkien Középföldéjéhez hasonló részletességgel kidolgozott fiktív világokkal, illetve komplex szabályrendszerekkel” rendelkeznek (2018, 371). Marie L. Ryan pedig a transzmedialitás kapcsán kifejti, hogy „a történetvilágot/fiktív világot nagy részletességgel kell kidolgozni a készítője”, majd a szerző is Tolkien munkásságát hozza fel eklatáns példának (Ryan 2013, 383). Vagyis a részletesség mint hangsúlyos kvalitás előkerül a TRPG fiktív világainál és a fantasyalapú transzmediális világoknál is, ezért is lehet az előbbi jó alap az utóbbi kialakításához. A Critical Role fiktív világának jövőbeni sorsa és transzmediális terjeszkedése kapcsán az a kérdés merül fel, hogy képes lesz-e fennmaradni, önállósulni és tovább formálódni akkor is, ha már nem jelennek meg a streamek heti rendszerességgel. Ígéretes, hogy az asztaliszerepjáték-stream mint zsáner meghonosodott az online platformokon, azon belül pedig a Critical Role lett az „arany standard az asztaliszerepjáték-streameknél” (Russel 2023). Ha valakinek sikerülhet asztali szerepjátékra alapozva felépítenie – de legalábbis elindítania – egy olyan transzmediális univerzumot, mint a Forgotten Realms vagy Középfölde, akkor arra a Critical Role-nak van a legtöbb esélye.

4. KALANDMESTERI ÉS JÁTEKOSI HOZZÁÁLLÁSOK

A *Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide*, az ötödik kiadás kalandmesteri kézikönyve azt részletezi, hogy a DM-nek ismernie kell a játékosait, hogy ők mit élveznek legjobban a kampányban, és ezek alapján a játékosai preferenciákhöz igazíthatja a kalandot. Ezek a játékosai kategóriák: színészkedő, felfedező, felbújtó, harcos, optimalizáló, problémamegoldó és mesélő. A DM-nek pedig az a feladata, hogy a preferenciákat is figyelembe véve lekösse a játékosokat, és az a cél, hogy mindkét fél élvezze a játékot (*Dungeons & Dragons* 2014, 6). Hasonló Grouling (2021) megfogalmazása is, aki definíciójában arra helyezi a hangsúlyt, hogy addig folytatódik egy kampány, „amíg a játékosokat érdekli a folytatás”.

A szabálykönyv egyik tanácsa, hogy a DM alkalmazkodjon a játékospreferenciákhoz, ezzel szemben a DnD Shorts YouTube-videó egy másik megközelítést használ a DM főbb archetípusait csoportosítva. Ezek a következők: Nick Fury (aki a kalandot harcra optimalizálta), a világépítő (kalandjaiban a világ komplex háttérrel és kidolgozott NPC-kkel rendelkezik), a vagány unokatestvér (számára az a fontos, hogy mindenki jól érezze magát, még ha ez a szabályok laza értelmezésével jár is), a dobozos (ragaszkodik az előre megírt kalandmodulhoz és a leírások minél pontosabb betartásához), a minimalista (érti az üres papír lehetőségét, és hagyja, hogy a játékosok képzelőereje formálja a világot), a vezető (szereti, ha a játékosok úgy cselekszenek, ahogy azt ő előzetesen eltervezte) és az építész (szeret játszani és belenyúlni a játék mechanikájába). Fontos megjegyezni, hogy ezek a kategóriák nem szegregáltak egymástól, hanem átfedésben képzelhetők el. Exandria világát Matthew Mercer alkotta meg részletekbe menő alapossággal. Matt többek közt a „világépítő” és „építész” kategóriába tartozik. Bár a DnD Shorts DM-kategorizációja egy laikus (és nem teljes körű) felosztás, mutat átfedéseket a szabálykönyvben használt játékosai típusokkal: például egy kampány, amelyben előtérbe kerül a mesélés, és a játékosok is hozzá akarnak tenni a narratívához, feltételez egy világépítő DM-et és mesélő játékosai preferenciákat. Amennyiben a játékosok szeretnek fejlődni, új eszközöket, varázslatokat szerezni, akkor valószínűleg ennek a csapatnak egy építész DM mesél, a játékosai preferenciák között pedig az optimalizáció kerül előtérbe.

Ha megfigyeljük az évadok közti időbeli csúsztatást a diegézis szintjén, a játékosok által megalkotott számos karaktert, illetve a kalandmester által játszott NPC-ket, akkor a Critical Role streamek egy nagyon részletgazdag világot tárnak fel, ahol nem idegen az idősíkok és ezzel együtt a kampányok közti kapcsolódás sem. A *Bells Hells* kampány *A Desperate Call* című részében Keyleth⁷ – NPC-ként, Matt által megformálva – segít a *Bells Hells*⁸ csapatának, hogy eljussanak Whitestone-ba, ahol többek közt az első évadból ismert Percival de Roloval, Vex'Ahlíával és Pike-kal⁹ – NPC-ként, Matt által megformálva – találkoznak. Az epizódban a csapat segítséget keres, hogy Laudnát visszahozzák az életbe. Laudna karakterét Marisha Ray alakítja a harmadik évadban, de az első évad során – NPC-ként – gyerekkorában Delilah Briarwood parancsára, többekkel együtt, Vox Machina jelmezben felakasztották, amely groteszk gesztust fenyegetésként szánták az első kampány hősei számára.¹⁰ A kampányok több szálon is összefüggnek, a Laudna karakteréhez köthető „retroaktív kapcsolódást” (Keserű 2021, 195) Marisha Ray karakteralkotása alapozta meg a harmadik kampány előkészítésénél. Legelőször azt az NPC-t preferálta volna, aki Pyke bábuját személyesítette meg a Sun Tree-n az előbbi groteszk fenyegetésnél, de ez a képernyőn problémás lett volna – egy halott karakter nem öregszik, így egy tízéves gyerek bőrében játszott volna egy ötvenéves karaktert. Végül Laudna „transznarratív karakterének” (uo.) az alapját Vex fára felakasztott bábuja képezte. A Critical Role belső öncenzúráját nagyban befolyásolta a stream képernyőképessége, mivel egy ötvenéves karakter egy tízéves testben egy felnőtt fantasytörténetben valószínűleg már a Twitch és a YouTube számára is problémás lett volna. Gary Alan Fine *Shared Fantasy* könyvében is olvashatunk olyan esetről, ahol megjelenik ez az öncenzúra folyamata játék közben, kiváltképp a szexuális erőszakkal összefüggésben – amenny-

nyiben a társaságba női játékosok is bekerültek, úgy a jelenetek brutalitásából a játékos-közösség visszavett (1983, 69–70).

5. MEGSZÓLALÁSTÍPUSOK

Az audiovizuális példák részletezése előtt fontos kitérni az asztali szerepjáték sajátos kommunikációjára, hogy látható legyen az adaptációs mechanizmus és a játékra jellemző kommunikáció kapcsolata. A TRPG alkalmakkor „a játék világát, beleértve PC, NPC karaktereket és cselekvéseiket, a bíró és a játékosok közti beszélgetés alkotja”, hívja fel egy fontos szempontra a figyelmet Zagal és Deterding (2018, 31). Mivel az asztali szerepjáték nagy része szóbeli kommunikáción keresztül zajlik, érdemes megvizsgálni mind *A Vox Machina legendája*, mind a *Betyárbeccsület* esetében, hogy melyek azok a kommunikációban megjelenő narratív elemek, amelyeket megtartottak az audiovizuális változatnál, és melyek azok, amelyeket figyelmen kívül hagytak, esetleg következtetni lehet rájuk mint easter eggekre. *A Vox Machina legendája* animációnál egyértelműen a narratíva adaptálására fókuszáltak a készítők, míg a *Betyárbeccsület*nél előtérbe kerülnek a játékmechanika különböző elemei, valamint a TRPG sajátos kommunikációját másolja le a film. Ezért (is) használhatók az elemzésnél az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport munkája nyomán bevezetett megszólaláskategóriák.

A Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékén működő Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport (röviden: ASZJK) kísérlete 2021-ben zajlott le. A kísérlet egyik fontos hozadéka a korábbi primer asztaliszerepjátékos-tapasztalattal nem rendelkező játékosok megszólalástípusainak kategorizálása. Az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport által azonosított nyolc kategória a következő: 1) karakterben történő megszólalás, 2) cselekvésleíró megszólalás, 3) állapotleíró megszólalás, 4) játéktechnikára vonatkozó leírás, 5) játékos megszólalás, 6) játékszituáción kívüli megszólalás, 7) átmenet a játékos és a karakterben történő megszólalás között, 8) átmenet a cselekvésleíró megszólalás és a karakterben történő megszólalás között (Hlavacska 2023, 20–21). A továbbiakban, hogy érthetőbb legyen az adaptációs jelleg, illetve hogy látható legyen, a két általam kiválasztott médiaszöveg milyen mértékben akar utalni az asztali szerepjátékkal való kapcsolatára, a kutatócsoport által felállított kategóriákat fogom alkalmazni a kiválasztott példánál.

Az asztali szerepjátékban nincs konszenzus arra nézve, hogy mi az ideális megszólalás-mód/játékmód. Illetve a fentebb említett megszólaláskategóriák között sem mindig éles a határ. Már G. A. Fine is megfigyelte, hogy vannak olyan szituációk, amikor a közönségre van bízva, hogy eldöntse, ki a megszólaló: a játékos vagy a játékos karaktere (1983, 201). A játékosok egy-egy szituációban pedig akár mondat közepén is *keretet* váltanak (uo., 202). Joris Dormans (2006) is hasonlóan fogalmaz: bár lehetnek olyan csapatok, ahol a játékaltszerek alatt a játékosok végig *karakterben* kommunikálnak, de „a legtöbb csoport keveri a karakterben történő [in character] és a karakteren kívüli [out of character] beszélgetéseket, zökkenőmentesen váltva egyik módból a másikba, vagy végig karakteren kívül maradnak”. José P. Zagal és Sebastian Deterding definíciókat taglaló fejezetében a LARP-pal szemben emelik ki, hogy a TRPG-ben a karakter fenntartása nem kap akkora hangsúlyt a játékosok részéről, ugyanis „a legtöbb TRPG-ben a játékosok könnyedén váltanak a között, hogy játékosként vagy karakterként beszélnek” (2018, 34). Kommunikáció során a legtöbb játékos vált a (karakterben történő és karakteren kívüli) beszéd módok, illetve a két világ *keretei* között. Az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport kísérletéből levont egyik megfigyelése, hogy az amatőr-kezdő szerepjátékosok szinte csak akkor szólalnak meg karakterként, ha a DM NPC-ként kezdeményezi a karakterben történő beszédet (Hlavacska 2024, 65).¹¹ Vagyis a kezdő játékosok jelentős többsége még nem sajátította el ezt a váltási mechanizmust.

Ha megnézzük a Critical Role-osok adásait – akik bár hivatásos szinkronszínészek és tapasztalt játékosok –, ők sem törekednek arra, és nem is elvárás velük szemben, hogy folyamatosan karakterben játsszanak, sőt, gyakran szándékosan megtörik saját beleélésüket is. Itt lényeges szempont a DM szerepe és helyzete a játékkalkalmak során, hiszen ő a játékosokkal van egy térben és időben, de csupán az általa megformált NPC-k vannak jelen a diegézis szintjén a történetben. Vagyis a DM bármilyen más megszólalását (például szabályellenőrzés, dobások magyarázata, opciók felvázolása, helyszín leírása) csupán a játékosoknak címezheti, nem a karaktereknek. Vagyis a DM cselekvésleírásai, állapotleírásai, játékosai megszólalásai, játéktechnikára vonatkozó leírásai nem lehetnek karakterben történő megszólalások. A DM „a karakterekhez viszonyítva egy elvont fogalom, egy omnipotens, omnisciens figura, aki nem rendelkezik fizikai manifesztációval”, foglalja össze Nagy Orsolya a DM pozíciója körüli ambivalenciát (2023, 51). Mindentudó narrátorként nincs jelen a történetben, csak ha NPC-t alakít. Ezért a DM-mel folytatott játékosai megbeszélések eleve nem lehetnek karakterben történő megszólalások a játékosok részéről sem. Ezért a játékstruktúrából következik, hogy a folyamatos karakterben történő megszólalás egy ambivalens törekvés lenne.

6.1. A VOX MACHINA LEGENDÁJA ÉS A CRITICAL ROLE VOX MACHINA KAMPÁNYA

Egyrészt már az animációs sorozat pre-production fázisa is figyelemre méltó folyamat volt: a Critical Role lelkesedése egy potenciális animációs sorozat kapcsán, a rajongók anyagi hozzájárulása és az Amazon mint médiavállalat csatlakozása a projekthez egyaránt szükséges volt egy asztaliszerepjáték-alapú animációs sorozat létrejöttéhez (Friedman 2021, 322–323; Molnár 2023, 23–33). A Critical Role Vox Machina kampánya 373 lejátszott játékorát tartalmaz,¹² így az animációs sorozat sikerességének másik kulcsa, hogy hogyan tud a hosszabb streamadásokat alapul véve egy izgalmas narratívát alkotni a rövidebb játékidővel rendelkező animáció során is.

A Critical Role streamjei megközelítőleg négyórás epizódokból állnak¹³ – napjaink audiovizuális műsorfogyasztási szokásaihoz képest a streamek hosszúak. Egy-egy rész kitesz egy fél évadnyi Netflix-sorozatot, hosszabb, mint a *Bosszúállók: Végjáték* (2019) vagy az *Avatar: A víz útja* (2022) című filmek. A Critical Role esetében heti szinten töltenek fel egy nagyjából négyórás adást, illetve a harmadik évadtól havi három adást. A streamekhez képest az animációnál egy-egy rész 25 perc. A leredukált epizódhosszból következik, hogy az adaptációs folyamat során az eredeti streamhez képest sűrítene, kihagynak (például a stream 53. részében Scanlan megkéri Pyke kezét; a karakterek találhatnak egy Gólemet, akit majd a sárkány elleni harcban bevetnek) vagy lerövidítene eseményeket (az 52. részben Grog evakuálása után a harc még egy órán keresztül folytatódik, az animációban a következő támadás a csata vége is egyben).

Az első kampány öt történetéből – az érkező harmadik évaddal együtt – kettőt dolgoz fel az animációs sorozat, a Briarwood és a Chroma Conclave történetívetek. Ezek a szegmensek a streamben 59 részt jelentenek – a 24. résztől a 83. részig –, ebből a tetemes mennyiségű „nyersanyagból” készült el a kétszer tizenkét részes animációs sorozat, illetve a készülő harmadik évad is ebből a mintából fog meríteni.

A streamben szereplő szinkronszínészek az animációs sorozatban is saját karaktereiknek kölcsönzik a hangjukat. Így Marisha Ray – Keyleth; Laura Bailey – Vex'ahlia (röviden Vex); Taliesin Jaffe – Percy; Ashley Johnson – Pike; Sam Riegel – Scanlan; Liam O'Brian – Vax'ildan (röviden Vax); Travis Willingham pedig Grog karakterét alakítja. Matthew Mercer, a DM az animációs sorozatban egy-egy főgonosz, illetve néhány NPC hangját kölcsönzi (Sylas Briarwood,¹⁴ Umbrasyl,¹⁵ Trinket vagy magyar fordításban Bizsu¹⁶ stb.). Bár az animációs sorozat szinkronizálásába bevonnak más személyeket is, de az nem merült fel, hogy saját játékos karaktereik szinkronszerpeit átengedjék másoknak. Egyrészt ez értelmezhető úgy,

hogyan szeretnék irányításuk alatt tartani Exandria világát és a Critical Role franchise-t, másrészt egybeesik azzal, hogy a *Tal'Dorei Campaign Setting Reborn* kiadása szerint sem lehet az ő streambeli karaktereiket játszani otthoni kampányokban, csupán NPC-ként jelenhetnek meg. Harmadrészt sikerességük egyik sarokköve pont szinkronszínészi kvalitásaikban rejlik. Az amerikai szinkroniparágban – videójátékok¹⁷ és animációk kapcsán – a Critical Role csapatát ismert és hozzáértő nevekként tartják számon. Karrierjükben is kiemelt szerepe van a hangjuk használatának, emellett az asztali szerepjáték alkalmak fizikai megvalósulásában is hangsúlyos szerepe van a karakterek megszólaltatásának, hiszen a korlátozott játéktér miatt felértékelődik a mimika, a gesztikuláció és a beszédképesség. Továbbá podcast formájában is visszahallgathatóak az adások, ahol az egész fikciós történettel csupán a színészek hangján keresztül találkozhatunk.

Az animációban – az első rész nagyjából egyperces bevezető, voiceover narrációjától¹⁸ eltekintve – nincs jelen narrátor. Hiányoznak a DM és a játékosok közti megbeszélések is: a játékos és a játéktechnikára vonatkozó megszólalások – az animációból kimaradnak azok a részek is, amelyekben a DM és a játékosok megtárgyalják, hogy megtehet-e valamit az adott karakter az adott szituációban, használhat-e egy varázslatot, kap-e előnyt vagy hátrányt egy dobásnál. Mivel ezek a megszólalástípusok a cselekvés tervezhetőségére vonatkoznak, nem képezik a történet narratívájának részét, nem is jelennek meg az adaptációban. Dobásokat, illetve dobókockákat sem látunk *A Vox Machina legendájában*. Bár az asztali szerepjátéknál a dobások eredményeinek direkt hatása van a cselekményre, azok sikerességét vagy sikertelenségét határozza meg, a Prime-sorozatban csak a megtörtént cselekvéseket látjuk.¹⁹

Kimaradnak továbbá a külső referenciák is, amely megszólalások játéksituáción kívüli megszólalásoknak minősülnek, hiszen a *Pokémon*, a *Trónok harca* vagy az *Óz, a csodák csodája* fogalmakat a karakterek nem ismerhetik – mert Exandriában nem léteznek –, csupán a nézők és a játékosok lehetnek jártasok a popkulturális utalásokban. A streamben gyakori, hogy a szinkronszínészek nem maradnak folyamatosan a karaktereik bőrében, hanem megtörik a karakterbe történő belemerülést popkulturális utalásokkal vagy kiszólásokkal (Molnár 2023, 27–28). Például Laura egyszerűen azt mondja, hogy karaktere, Vex egy „pokélabdában” szállítja medvéjét, Bizsut. A *Pokémon*-franchise a populáris regiszter része, így a nézők döntő többségének egyértelmű lesz, hogy Vex hasonló módon szállítja a medvéjét, mint Ash a pokémonjait. A pokélabda mint popkulturális referencia bár játéksituáción kívüli megszólalás, de gyakorlatilag egy, a diegézis szintjén jelenlévő tárgy működését magyarázza el a nézőknek és a játékosoknak. Azonban az animációban nem használják a pokélabda kifejezést, egyszerűen megmutatják, hogy a kis medál szállításra alkalmas eszköz. Itt a képesség vizuális megjelenítése nagyban megkönnyíti a néző számára, hogy érthető legyen a medál képessége bármiféle referencia vagy magyarázat nélkül.

Kimaradnak továbbá a játékos reflexiók és a szponzorizációk. A szponzori blokkoknak jelentős és rögzített részük van a streamadásokban – az elején, illetve a szünetben kapnak műsoridőt. A szponzorok egy-egy streamadást támogatnak, amihez képest az animáció egy másik médiaszöveg egy másik platformon. A Critical Role egy streamcsatorna Twitchen, YouTube-on és Beaconön, *A Vox Machina legendája* pedig egy animációs sorozat az Amazon streamingfelületén, a Prime Videón. Szintén kimaradnak a játékos reflexiók az aznapi kalandra, például mikor a játékot már abbahagyják a színészek, de a kamera még forog, és átbeszéli az aktuális részt, hogy mi volt a legérdekesebb benne. Az 1. kampány 52., *The Kill Box* című epizód egyik kulcsmomentumára, egy mentőakcióra a színészek még külön ki is térnek a stream végén, a játékos reflexiók során: Matt: „Grog kimenekítése kulcsfontosságú volt. Ha nem húztad volna ki őt, és szenvedted volna el azokat a közbeeseményeket [Laurának mondja], neked annyi lett volna [Travisre utal]. Nem álltak volna meg [az ellenséges törzs tagjai], amikor eléred a nullát. [...] Addig daraboltak volna, amíg bele nem halsz.” (Geek & Saundry 2016a)

6.2. A *THE KILL BOX* CÍMŰ EPIZÓD KULCSJELENETEI

A fentiek szemléltetésére érdemes az említett *The Kill Box* című epizódot közelebbről is megvizsgálni. Ennek az adásnak a cselekménye az animációs sorozat 2. évadának 10. epizódjában körülbelül hat percet tesz ki.²⁰ Ez az animáció második évadában az első főgonosz elleni harcnak (boss fight) felel meg. A stream 52. epizódjának nagyrésze egy két és félórás harcot mutat be, amelyben a Vox Machina csapata egy fosztogató törzsszel²¹ csap össze, amit nagy részben góliátok és barbárok alkotnak. A 2 óra 32 perc hosszú harc még asztali szerepjátékokhoz képest is hosszú.²² A csata egyik kulcsjelenetsorában Vex a fentebb említett pokélabda segítségével evakuálja Grogot a harc közepéről, majd ennek következtében négy közbeccsapást szenved el. A karakternek ez az egy cselekvése a stream játékidéből öt percet tesz ki: ezalatt Laura elmondja a DM-nek, hogy mit fog csinálni a karaktere, a DM ezt elnarrálja, a közbeccsapások értékeit kidobják, amelyek következtében Vex összesen 54 életerőpontot veszít. A streamben a pokélabdás evakuálás után még egy órán keresztül folytatódik a harc, az animációban viszont a mentés utáni következő támadás véget vet az összecsapásnak. Grog kimentése és a következő, egyben végső csapás nagyjából egy perc játékidő az Amazon adaptációjánál.

Az animáció önmagában is élvezetes, nem igényel háttértudást a streammel kapcsolatban, „szuverén alkotásként” is fogyasztható (Keserű 2021, 189). De akik látták/kövezték/olvasták a streamet, többletinformációkat, utalásokat fedezhetnek fel az animációban. Az animációs sorozat *The Killbox* részében 8 perc 15 másodpercnél Grogot – gyomrát átszúrva – egy fainstallációra szögeznek, és ezáltal teszik mozgásképtelenné – ennyit tudhat az a néző, aki csak az animációt látta. Viszont aki a streamet is követte, az tudhatja, hogy a díszlet alapjául fogpiszkálók szolgáltak (Geek & Saundry 2016b). Sőt, még arra is emlékezhet, hogy a szinkronszínészek még azon is viccelődtek egymás közt, hogy Matthew Mercer előző héten egy étteremből „lopta el” ezeket a fogpiszkálót:

„Taliesin: Három napja elmentünk vacsorázni, és [Matt] a sushibárt egy maroknyi fogpiszkálóval hagyta el, és azt mondta közben: »Terveim vannak ezekkel.« [idézi Taliesin Mattet].

Laura: Ez nagyon vicces.

Marisha: Ez igaz. Kérdeztem tőle: »Te fogpiszkálót loptál?« Megtette.” (Uo.)

Az alábbi diskurzusrészlet egyúttal példa arra is, hogy a játék-műsorban a színész-játékosok akár szándékosan is megbontják játékon kívüli megszólalásokkal a diegézist. A játéksituáción kívüli megszólalás gyakran humorforrás lesz a streamben.

Grog odaszögezését a dárdához Matt narrálja: „megfog, felemel és feltol/rányom az egyik, hátadnál lévő dárdára. Érzed, ahogy átszúrja a mellkasod elejét, olyan hat hüvelykre [...], tizenkét pont szűrő sebzést szenvedsz, lecsökkentve hatra. Ez semmi egy barbár számára, szimpla szúrás, mindegy. Viszont technikailag ez lefoglalt állapot [grappled] lenne, nem tudsz mozogni, amíg ezt nem sikerül megtörni.” (Uo.) Matt megszólalása egyaránt tartalmaz cselekvésleírást, játéktechnikára vonatkozó megszólalást, illetve játékos megszólalást, mikor azt mondja „[e]z semmi egy barbárnak, szimpla szúrás, mindegy”. A streamben Matt még élét is veszi a támadásnak, mikor arra utal, hogy bár a támadás látványos, de a sebzés értéke kicsi. A támadás nagyobbik negatívuma, hogy Grogot egy dárdához szögezték, ami mozgásképtelenné teszi a karaktert, és a következő körben egy teljes cselekvésébe kerül, hogy kiszabadítsa magát.

Az Amazon-sorozatban nem kapnak helyet a dobások vagy azok értékei, semmilyen játéktechnikára vonatkozó magyarázat nem hangzik el a sorozatban. Az animációban ez a jelenetsor sokkal drámaibbra és komolyabbra sikerült, mint a streamben: közelebbről látjuk a sebet – nem csupán Matt narrálásán és gesztikulációján keresztül tudja a néző elképzelni a jelenetet –, sőt a véres átszúrás pillanatait is mutatják. A Prime-sorozat képkockáit látva arra lehet következtetni, hogy itt Grog egy komoly sérülést szenvedett el, nem csupán egy „szimpla szúrást”.

7. A DUNGEONS & DRAGONS: BETYÁRBECSÜLET

A tanulmány másik asztali szerepjátékhoz köthető médiaszövege a *Dungeons & Dragons: Bettyárbecsület* című mozifilm. Az animációs sorozattal ellentétben a film nagyon sokszor él a metanarráció eszközeivel, utal a *D&D* rendszerére és a játék tevékenységére.

„Hozzá nem értőknek vicces kaland, hozzáértőknek pedig nat20” – összegzi a filmet kritikájában Szirmai Gergely (2023). A „nat20” itt a *natural twenty* kifejezést takarja, amikor játék közben a játékos a húszoldalú dobókockával különböző készségek értékeinek befolyásolása nélkül dobja meg a húszat, vagyis a maximális értéket. Szirmai bennfentes játékosként egyértelműen sikernek könyveli el az adaptációt. Jellemzése összecseng Bokody Péter fantasy szerepjáték-regények kapcsán megfogalmazott álláspontjával: ezek a regények „hihetetlen többletchez jutottak azáltal, hogy a »mi« univerzumunkhoz kapcsolódnak; ezekre a szerepjátékos olvasók abszolút bennfentesként, a »velünk is történhetett volna« patetikus pozíciójából tekintenek.” (Bokody 2002, 1303) Míg Bokody bennfentes olvasóról beszél, addig elmondható, hogy a mozifilm sikere nagymértékben volt köszönhető a „bennfentes nézőknek”.

Akárcsak Szirmai jellemzése, az egyik plakát is felveti ezt a kettőséget a nézői percepció kapcsán (IMDb 2023). A „No Experience Necessary”, vagyis „[n]incs szükség előzetes tapasztalatra” felirat denotatív szinten úgy értelmezhető, hogy bárki megnézheti a filmet, másrészt azáltal, hogy kiemeli a tapasztalatot, egyértelmű a konnotáció arra, hogy a film alapja egy (prototípusát tekintve) offline szabadidős tevékenység. Pont azáltal, hogy kiemeli, „[n]incs szükség előzetes tapasztalatra”, egyúttal a plakát figyelemfelhívó funkciója érvényesül arra vonatkozóan, hogy ez a mozifilm egy nagyobb univerzum (a *Forgotten Realms*) és egy nagyobb játékrendszer (a *Dungeons & Dragons*) része. Hogy ezek az audiovizuális alkotások „nyitva állnak” új nézők előtt is, a transzmediális univerzumok egyik lényeges szempontjára világít rá, miszerint „a világba bárhol (bármelyik médium felől) beléphetünk” (Kerész 2021, 190).

Már a címadás is kiemeli egy fontos játéktechnikai elemet, mégpedig a karakterek jellemét (alignment). Játékkalkulus során a karaktereket a jó–semleges–rossz, illetve törvényes–semleges–törvénytelen tengelyek keresztmetszetében lehet elhelyezni. A címben használt *Honor Among Thieves* és a magyar fordításban a *Betyárbecsület* egyaránt a törvényen kívüli karaktercsoportra tesz utalást, amelybe főszereplőink is tartoznak. A törvényenkívüli–jó karaktereket egy popkulturális referenciával jellemezve Robin Hoodokként említhetjük. Hőseink a törvényenkívüli–jó, illetve törvényenkívüli–semleges jellemekkel rendelkeznek.

A történet szerint Edgint és Holgát egykori bajtársuk, Forge elárulta. Holgának és Edginnek két év után nyílik lehetőségük megszökni a börtönből. Vissza akarják szerezni Edgin lányát, Kyrát, akit Forge mint Téltelen [Neverwinter] ura vett magához. Forge időközben hatalmas konszolidálása végett Thay vörös varázslóival szövetezett. Azért, hogy Kyrát visszaszerezzék, és megállítsák Thay vörös varázslóinak gonosz tervét, Edgin és Holga csapata kiegészül Simonnal, a kissé ügyetlen varázslóval és Doric-kal, a druidával.

Nemcsak Simonra, de a főszerepben lévő négyes csapatra is jellemző, hogy kissé ügyetlenek: nem ismernek fel varázstárgyakat, csapdákat aktiválnak véletlenül, lebuknak álcázás közben, és sokszor öniróniával beszélnek saját kalandjukról. Az általam használt gondolatkezet szerint a film olyan, mintha kezdő játékosok játékát adaptálták volna, és ezt tükrözik a szereplők dialógusai és megoldásaik is. Az érintett dialógusoknál az ASZJK kezdő játékosokra használt megszólalástípusait lehetett felismerni. A kutatócsoport megszólalástípusait alapul véve az alábbi részlet egy átmeneti megszólalás játékos és karakterben történő megszólalás között – nincs egy erős referencia a kaland világára, viszont nem is sérti meg a diegézis világát, így akár a játékosok, de a karakterek is mondhatták:

„Simon: Én felolvasom a varázsigét erről az amuletről, itt kell lennie valahol. Megvan! Szóval, amikor a halott felébred, feltehetünk neki öt kérdést, minekutána újból meghal, és többet nem éledhet fel.

Doric: Miért pont ötöt?

Simon: Nem tudom, így működik.

Doric: Randomnak tűnik.

Edgin: Esetleg tudnánk haladni?”

Az asztali szerepjátéknak esszenciális tulajdonsága, hogy a mágia nem mindenható, hanem szintjei, korlátai vannak, és a legtöbb esetben el kell teljen egy történetbeli nap, hogy újra használni lehessen bizonyos varázslatokat. Ez megint csak visszavezethető a karakterlapok számadataira, ahol pontosan meg van szabva, hogy melyik varázslatot és hányszor lehet használni egy történetnap. „Rühellem, hogy mindenki azt hiszi, hogy mágiával mindent meg lehet oldani. Vannak határok, ez nem valami esti mese” – foglalja össze a mágia korlátozottságát kicsit ingerülten Simon.

Ugyancsak átmeneti játékos és karakterben történő megszólalásként értelmezhető, mikor a lovag karaktere, Xenk az elmefalók tulajdonságait ecseteli:

„Xenk: Rochnonok, elmefalók. Kicsik, de erősek. Lebénítják a zsákmányt, felemésztik az agyát, és irányítják a testét.

Simon: Mit csináljunk?

Xenk: Egy hangot se! Érzik a mentális energiát. Minél intelligensebb a préda, annál valószínűbb, hogy támadnak.”

A humor fontos elem a szerepjátéknál, a szerepjáték játék-műsornál, illetve a szerepjátékhoz köthető mozifilmnél is. A karakter- és helyzetkomikum alkalmazása a *Betyárbecsületnél* is gyakori. Például a lovag által veszélyesként titulált szörnyek, az elmefalók egyszerűen elsétálnak hőseink előtt, mert „minél intelligensebb a préda, annál valószínűbb, hogy támadnak”. A film narratívájában ez azt jelenti, hogy főhőseink nem éles eszű karakterek, viszont emiatt elkerültek egy potenciális támadást. A játék eszköztárának nyelvén az, hogy valamely karakterek kevésbé „okosak”, csupán annyit jelent, hogy karakterlapjukon intelligencia-pontszámuk az átlagosnál alacsonyabb.

Xenk karaktere a filmben egy prototipikus lovagot alakít: „rettenthetetlen Harcos, aki az első sorban küzd. A csapat védelmezője, aki hatalmas erővel sújt le ellenségeire istene hatalmával, a gyengék és elesettek védelmezője” – mutatja be Kárpáti András a Taverna YouTube-csatornán a karaktert (2019). Harc során az egyik fő fegyvere a karakternek a Divine Smite, „amikor az isteni esszencia átjárja fegyverét, ezzel növelve nagymértékben a sebzését”. (Uo.) Harc közben a lovag elhasználhat egy spellslot-ot,²³ hogy a fegyver sebzésén fölül további sugárzó sebzést okozzon. Xenk a kazamatarendszer mélyén használja Divine Smite képességét Thay vörös varázslóival szemben.

Bár Xenk átlagon felüli erős (overpowered) karakter – ami szintén a karakterlap számadataiból látszódna –, de nem a szavak embere, nem tud/nem akar egy-egy beszólásra válaszolni, nem érti, mit jelent egy-egy kifejezés:

„Holga: Más szóval Forge egy igazi anyaszomorító.

Xenk: Az édesanyja sem elégedett vele?

Holga: Mi? Nem, ez csak egy kifejezés.

Xenk: Értem. Nem vagyok otthon a szófordulatokban.

Holga: És nagy mókamester se vagy.”

„Xenk: Én adtam az eszközt, ti hasznosítsátok.

Simon: Nem hasznosítanád nekünk? Sokkal jobban megy neked a harc, a stratégia, a...

Edgin: Minden, kivéve a beszéd. Nem vagy egy dumafranci.”

A lovag karaktere végig egy fennkölt nyelvezetet igyekszik használni, míg ezzel szemben a főszereplők egy hétköznapi, beszólásokkal átszőtt nyelvet beszélnek. Ez olyan benyomást kelthet a nézőben, hogy itt a négy főszereplő között az a konszenzus, hogy nem kell arra törekedni, hogy a karakterek megszólalásai látványosan hűek legyenek a történet világához (egy elképzelt középkori világhoz). Ellenben az epizódszereplő Xenk megszólalásai pont azért tűnhetnek idegennek a szöveggörnyezetben, mert ő az egyedüli, akinek a karaktere egy, a történet világához hű nyelvezetet használ. Xenk játékos a valószínűleg tapasztaltabb és gyakorlottabb, mint a többi játékos, mivel statisztikáiban is jobb képességei vannak, mint a főszereplőknek, valószínűleg magasabb szinten is van a karaktere – számára egyértelmű, hogy a lovag megszólalásainál törekedni fog arra, hogy alkalmazkodjon a kalandmodul környezetéhez.

A játékmechanika egyik meghatározó eleme még a harci térkép négyzethálós kialakítása. A legelterjedtebb felosztás szerint egy négyzet 5 lábnak (feetnek) felel meg. Vagyis ha egy karakter körönként 30 lábat tud mozogni, akkor az 6 négyzetet jelent. A filmben az aréna padlózatának négyzetrácsos kialakítása megidézi az összecsapások során használt harci térképet. A filmben az aréna egyik csapdája egy savas kocka: játékmechanikára lefordítva ez azt jelenti, hogy a csapda hatótávolsága az az egy négyzet, amelyen azt elhelyezték, vagyis 5 láb.

A filmben és egy-egy kampány kezdetén is fontos a szereplők háttértörténete, illetve narratíva szempontjából a szereplők motivációja. A film is felfedi a főszereplők háttértörténetét, vagy legalábbis utal rá. A háttértörténet mint motiváció egyrészt a film cselekményszálának szempontjából is felfed ok-okozati viszonyokat. Így például megtudjuk, hogy Holgát fajtársai kiközösítették, mert nem a sajátjai közül választott párt magának. Ez az előtörténet pedig felvet még egy szempontot, ami az asztali szerepjáték–politikai korrektség–társadalmi érzékenyítés tengelyén helyezkedik el. A fajok közti ellenségeskedés nemcsak az előbbi konfliktusban érhető tetten, hanem – mint megtudjuk – Doric karaktere is találkozott a jelenséggel saját szülei révén: „Emberek a szüleim, de nem kellett nekik a kis pokolfajzat [tiefeling] [...], sejtethed, hogy nem bízom az emberekben. Utálatosak és önzőek vagytok.” Ahogy a Critical Role-nál Laudna karakterénél előkerült a társadalmilag problémás/képernyőképes karakterválasztás, úgy a *Betyárbecsület* esetében is előkerülnek társadalmilag érzékeny témák. Mivel a fantasyre nem vonatkoznak korunk társadalmi normái, alkalmas arra, hogy a társadalmi atrocitásokat, kirekesztést, faji megkülönböztetés témáit expliciten tárgyalja. A szabálykönyvet ért vádak, a morális pánik sajtódiskurzusa, a játék meg nem értettsége, az orkok „eredendően gonosz karakter” mivolta, a szerepjáték oktatásban betöltött szerepe, a sötét felfedezés – explicit színterek, ahol a szerepjátékkal kapcsolatban a társadalmilag érzékeny, tabu témákat tárgyalni lehet.

Mindenképp ígéretes, hogy az Amazon platformja több évadra tervez *A Vox Machina legendájával*. A *Betyárbecsület* – bár mind a kritikusok, mind a rajongók körében pozitív visszhangot kapott – finansziális szempontból a Paramount nem könyvelhette el sikerként: 150 millió dollárból készült el, és 208,2 millió dollárt gyűjtött (Benke 2023). Egy potenciális második rész kapcsán „ki kell találjunk egy módot, hogy kevesebbe kerüljön” – nyilatkozta a Varietynek adott interjúban Brian Robbins, a Paramount Picture CEO-ja. Már az is biztató, hogy nem egyből a potenciális film-franchise elkaszálásán gondolkodnak, másrészt a fantasy a fiktív világ ábrázolása miatt mindig is költséges műfajnak számított, ehhez társul jelen esetben az A-listás szereposztás is.

8. KONKLÚZIÓ

Mindazok ellenére, hogy az asztali szerepjáték és a *D&D* népszerűsége az utóbbi tíz évben növekedett, valószínűleg továbbra is megmarad egy nieche, geek/kocka, kissé külön hobbiként. De azok a médiaszövegek, amelyek a *D&D*-ből inspirálódnak, részei a mainstream médiának, *A Vox Machina legendája* a Prime Video streamingfelületére, míg a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* mozivászonra készült. Mindkét alkotás fontos az asztali szerepjáték szempontjából, hiszen rávehetnek új játékosokat, hogy kipróbálják, de legalábbis felületesen megismerjék a játék világát, fantasykörnyezetét. A két audiovizuális médialkotás jelentősége, hogy meg tudják mutatni a nézőknek – a potenciális új játékosoknak –, hogy van egy régi, de még működő analóg játékforma, amit érdemes lehet megismerni. Ez az asztali szerepjáték megismerésének egy újfajta módszere lehet. A bevett megismerési forma a játéknál, hogy egy tapasztaltabb játékos bevezeti az új játékosokat az asztali szerepjáték világába. Az utóbbi években viszont a hagyományos bevezetési rítus alternatívájaként jelennek meg ezek a médiaszövegek. A játék oldaláról nézve az audiovizuális adaptációk sikerességének egyik mérőfoka lehet, hogy meg tudott-e győzni új játékosokat, hogy kipróbálják az asztali szerepjátékot.

A Vox Machina legendájánál konkrét játékkalkalmak narratív, a diegézis szintjén megvalósult cselekmény adaptálásával találkozhat a néző. Bár része egy nagyobb transzmediális univerzumnak, a sorozat önmagában is élvezhető, nem szükséges hozzá különösebb háttértudás. Bokody Péter így fogalmaz a szerepjátékos fantasyregények kapcsán: „ezek a művek nagyon kényes egyensúlyon alapulnak: egyrészt rá vannak utalva a szerepjáték, a kaland nyújtotta háttérre, másrészt éppen ezt a háttérrel kell valahogy letagadniuk vagy legalábbis az inspirációs forrás keretei között megtartaniuk” (2002, 1304). Az adaptáció során ezt a kritikus pontot sikerült teljesítenie a sorozatnak, tartalmaz easter eggeket azok számára, akik jártasak Exandria világában, de a játékmechanikát elrejtí az animáció.

A Prime animációval ellentétben a *Betyárbecsület* éppen azzal próbálta meg felhívni magára a figyelmet, hogy nagyon is sokszor utal játékelőzményeire: visszatérő szereplők a lore-ból, négyzethálós harci térkép, sematikus karakterek (a lovag), a háttértörténetek beépítése a kalandba; narratív evidenciaként pedig, ahogy a cím is utal rá, hőseink leereszkednek egy kazamatarendszerbe, és egy sárkánnyal találkoznak. Érdekes, hogy a filmben a főszereplők mint ha maguk is kezdő játékosok lennének: kicsit ügyetlenek, fejlődniük kell, és sokszor nem lehet egyértelműen eldönteni, hogy egy-egy szituációban karakterként vagy játékosként beszélnek – az egyes filmbeli megszólalásaikat lehet úgy értelmezni, mint a kezdő szerepjátékosoknál megfigyelt átmeneti kategóriákhoz tartozó dialógusokat. A lovag karakterétől eltérően a négy főszereplő nem ragaszkodik hozzá, hogy egy, a fantáziavilághoz illő nyelvezetet használjon. Ezek pedig továbbgondolják az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport által használt szempontrendszer hasznosíthatóságát. Bár eredetileg a nyolc megszólalástípus az asztaliszerepjátékalkalmakra lett kifejlesztve, de a *Betyárbecsület* pont arra példa, hogy egyes megszólalástípusok más médiaszövegek – jelen esetben egy film – elemzésénél is használhatók.

IRODALOMJEGYZÉK

- Benke Attila, *Bukása ellenére nem kizárt, hogy elkészül a Dungeons & Dragons 2. része, de ennek van egy feltétele*, IGNHungary, 2023. július 26. (letöltés helye: <https://hu.ign.com/dungeons-dragons/88352/news/bukasa-ellenere-nem-kizart-hogy-elkeszul-a-dungeons-dragons-2-resze-de-ennek-van-egy-feltetele>)
- Bokody Péter, *Szerepjáték és fantasy*, Holmi 2002/10, 1299–1307.
- 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/>)

- Dana, Christy, *Transmedia Adaptation: Revisiting the No-Adaptation Rule* = Freeman, Matthew – Gambarato, Renira Rampazzo (szerk.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Routledge, New York, 2018.
- Dormans, Joris, *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*, gamestudies.org, 2006/1. (letöltés helye: <https://gamestudies.org/06010601/articles/dormans>)
- Dungeons & Dragons, *Dungeon Master's Guide*, Wizards of the Coast LLC, Renton, 2014.
- Fine, Gary Alan, *Shared fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, University of Chicago Press, Chicago and London, 1983.
- Friedman, Emily C., „Is it Thursday yet?” *Narrative Time in a Live-Streamed Tabletop RPG* = Hedge, Stephanie – Grouling, Jennifer (szerk.), *Roleplaying Games in the Digital Age Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, 2021.
- Grouling, Jennifer, *Paratextuality and Transmediation in D&D Board Games* = Hedge, Stephanie – Grouling, Jennifer (szerk.), *Roleplaying Games in the Digital Age*, McFarland & Company, Jefferson, 2021.
- Hartyándi Mátyás, *Szójátékok a „szerepjáték” kifejezéssel. Az analóg RPG-k és pedagógiai felhasználásuk*, Ember-társ 2018/4, 369–386.
- Hlavacska András, *Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba: Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához*, Kortárs 2023/9, 13–22.
- Hlavacska András, *Te mondd, vagy a karaktered? Megszólalástípusok vizsgálata asztaliszerepjáték-résztvevők körében*, Kortárs 2024/10, 59–69.
- IMDb, *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves*, Photo Gallery, IMDb, 2023. (letöltés helye: https://www.imdb.com/title/tt2906216/mmediaviewer/rm3687393793?ref=ttmi_mi_all_pos_332)
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006.
- Jenkins, Henry, *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*, henryjenkins.org, 2009. december 12. (letöltés helye: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Jenkins, Henry, *Transmedia Storytelling 101*, henryjenkins.org, 2007. március 21. (letöltés helye: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- Jenkins, Henry, *Transmedia Storytelling*, MIT Technology Review, 2003. január 15. (letöltés helye: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>)
- Keserű József, *Lehetnek Sárkányaid is. A fantáziavilágok építése mint kulturális gyakorlat*, Prae, Budapest, 2021.
- Krek Norbert, *Egy szerepjáték-konvergencia felé A Critical Role kollaboratív projektjei az Obsidian Entertainment és a Larian Studios fejlesztőcsapatokkal*, Kortárs 2023/9, 34–43.
- Kricsfalusi Beatrix, *Teatralitás és medialitás, avagy miért nem definiálható „a” színház?*, Játéktér 2020, 3–18.
- Mercer, Matthew – Rose, Hannah – Haeck J., James, *Tal'Dorei Campaign Setting Reborn*, Darrington Press LLC., 2021.
- Molnár Kincső-Bernadett, *Critical Role: asztali szerepjáték, show vagy transzmediális univerzum?*, Kortárs 2023/9, 23–33.
- Nagy Orsolya, *A cosplay és az asztali szerepjáték transzmediális kapcsolata a The Wayward Wanderers kalandso-rozatban*, Kortárs 2023/9, 44–58.
- Nijkamp, Marieke, *Vox Machina – Kötelékek*, ford. Szántai Zita, Tuan, Budapest, 2023.
- Pratchett, Terry, *A mágia színe*, ford. Kornya Zsolt – Nemes István, Cherubion, Budapest, 2001.
- Russel, Laurence, *Critical Role Lays Out the Next Era in Tabletop Games and Live-Action Role-Play*, wired.com, 2023. július 26. (letöltés helye: <https://www.wired.com/story/critical-role-future-tabletop-games-live-action-role-play/>)
- Ryan, Marie-Laure, *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, Poetics Today 2013/ősz, 362–388.
- Slavin, Michael, *Honor Among Thieves owes a lot to this classic D&D adventure*, dicebreaker.com, 2023. március 30. (letöltés helye: <https://www.dicebreaker.com/series/dungeons-and-dragons/opinion/dnd-honor-among-thieves-classic-adventure-neverwinter>)
- Sobchack, Vivian, *Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában*, ford. Erdei Lilla, Apertúra 2015/tavaszi-nyár. (letöltés helye: <https://uj.apertura.hu/2015/tavaszi-nyar/sobchack-mittudomanyos-fantasztikum-egy-mufaj-hanyatlasa-a-technologiai-varazslat-koraban/>)
- Tisza Eleonóra, *Kalandod itt véget ért? – A félelmetes könyves fantáziajáték múltjáról és jelenéről*, Kortárs Online, 2022. október 1. (letöltés helye: <https://kortaronline.hu/aktual/kaland-jatek-kockazat.html>)
- Zagal, P. José – Deterding, Sebastian, *Definitions of „Role-Playing Games”* = Uők (szerk.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundation*, Routledge, Taylor and Francis, New York–London, 2018, 19–51.

MÉDIA

Critical Role [YouTube], *A Woodworker's Quandary* | *Critical Role* | *Campaign 3, Episode 8*, 2021. december 20. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=cwbLO_649Vg&t=487s&ab_channel=CriticalRole)

Critical Role [YouTube], *Exandria: An Intimate History* | *Narrated by Matthew Mercer*, 2021. október 13. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=DYBM3myR914&ab_channel=CriticalRole)

Critical Role [YouTube], *Stone to Clay* | *Critical Role* | *Campaign 2, Episode 91*, 2020. január 20. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=mN6jDz0UPdo&t=7s&ab_channel=CriticalRole)

Geek & Saundry [YouTube], *Test of Pride* | *Critical Role: Vox Machina* | *Episode 51*, 2016. június 15. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=9g3cnEacrEo&ab_channel=Geek%26Sundry)

Geek & Saundry [YouTube], *The Kill Box* | *Critical Role: Vox Machina* | *Episode 52*, 2016. június 22. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=9QXZ4LfSi84&ab_channel=Geek%26Sundry)

Quip&Quill [YouTube], *Chatting with Matthew Mercer*, 2023. november 10. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=r-YRpN9Ni0k&ab_channel=Quip%26QuillPodcast)

Szirmai Gergely, *Dungeons and Dragons Speedkritika!*, Instagram, 2023. május 17. (letöltés helye: <https://www.instagram.com/reel/CsWgoqsqWyJ/>)

Taverna [YouTube], *KASZTBEMUTATÓ: Paladin* | *Taverna* | *D&D 5. Kiadás*, 2019. április. 13. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=gYrW1J82hg4&ab_channel=Taverna)

JEGYZETEK

¹ A szerepjáték almfajainak meghatározásához lásd: Hartyándi 2018.

² A *Stranger Things* és a szerepjáték tematizálásának lehetőségéről lásd: Tisza 2022.

³ *Gates of Neverdeath* (2011) modul. A modulról és az eszközölt változtatásokról bővebben lásd: Slavin 2023.

⁴ Ez a streamjáték egy érdekes mediális szituáció, mert amíg „a” színház koncepciójának egyik lényeges sarokköve a „produkció és a recepció interperszonális egyidejűségében rejlik”, addig a szerepjátékstreamek úgy vannak kitalálva, hogy csupán az „élőzés» médiatechnológiájá(n) és/vagy kultúrtechnikájá(n)” keresztül követhetjük nyomon. „A” színház és medialitás kapcsolatáról lásd: Kricsfalusi 2020. Ami „a” színház mediális sajátossága, az a Critical Role játékkalkulainál csupán a live show-k keretében valósul meg, azon ritka alkalmakkor, mikor ténylegesen nézők előtt egy színpadon játszanak a szinkronszínészek.

⁵ Amellett, hogy a könyv alapját a szereplők háttértörténete és a két szinkronszínész az írónnal folytatott megbeszélései adják, még jelentős szerepe volt egy privát játékkalkulomnak, ahol a Critical Role csapatából csupán Ashley és Liam voltak jelen. Ezen az alkalmon került először kapcsolatba Vaxszal a Kapocs (a regény magyar fordítása alapján, vagy angolul The Clasp) nevű bűnszervezet.

⁶ Az exandriai időszámítás szerint egy év 328 napból áll, vagyis 11 hónapból, a napok ott is 24 órából állnak, és egy hétnak hét napja van. Az időszámítást pedig a Divergenciához mérik, így alakultak ki a Before Divergence, BD és Post Divergence, PD időszakai.

⁷ Az első kampányban (*Vox Machina*) Marisha Ray alakítja.

⁸ A harmadik évad kalandozócsapata, egyúttal a harmadik kampány neve is.

⁹ Az játékosok PC karakterei az első kampányból.

¹⁰ A streamben a *The Sun Tree* című epizód (1. kampány, 28. rész), a *Vox Machina legendája* animációban az 5. rész.

¹¹ Lásd a kísérlet eredményeinek vonatkozásában bővebben: Hlavacska 2024.

¹² Ez csak a játékkal töltött képernyőidő. A statisztikák elérhetők a CR Stats weboldalon: Vox Machina Campaign Stat, criticalrolestat.com, (letöltés helye: <https://www.critrolestats.com/stats-vm>). Az oldalt 2024. január 1-jétől lezárták, de a Critical Role régebbi statisztikai adatai továbbra is elérhetőek, a harmadik kampány statisztikái pedig teljes egészében hozzáférhetőek az Omen Archive weboldalon: <https://www.omenarchive.com/>. Mindkét honlap független projektként működik, nem állnak kapcsolatban a Critical Role, LLC-vel.

¹³ Az első kampány átlagos játékidője: 3:55:37. <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Zx1N0cQcd1fJadUw-ar7f2hJ2p61qoX7lctsValEa5uM/edit#gid=0>

¹⁴ Vámpír antagonist a Briarwood történetéből.

¹⁵ Ősi fekete sárkány, a Chroma konklávé tagja.

¹⁶ A *Vox Machina – Kötelékek* című előzménykötet alapján (Nijkamp 2023). Jelenleg ez az egyetlen magyar nyelvre lefordított Critical Role-hoz kapcsolódó médiaszöveg. Biszu Vex'ahlia medvéje.

¹⁷ A Critical Role résztvevői számos szerepjáték tematikájú videojátékokhoz is kölcsönzik hangjukat. Például a *Pillars of Eternity I* (2015) és *Pillars of Eternity II, Deadfire* (2018) részében is szerepelnek. A két rész között eltelt

három év alatt látszik a Critical Role fejlődése: az elsőben „csak szinkronszínészként” vannak jelen, míg a másodikban szinkronszínészként és mint az RPG iparágának jelentős médiavállalata. Erről lásd bővebben: Krek 2023, 34–43.

¹⁸ Az extradiegetikus narrációban Matt Exandria történelméből csupán a Skizmára utal, majd egy nagy átkötéssel egyből a Vox Machina kampány idejébe érkezik a történet. Tal' Dorei kontinensén régen istenek és titánok harcoltak, majd sokáig béke honolt, és fejlődött a civilizáció, amíg fel nem tűnt az új gonosz. *A Vox Machina legendája*, 1. rész., 0:07. A bevezető narráció szerepe az animációs sorozatban csupán annyi, hogy az animáció számára teremtsen kontextust, nem az egész Critical Role narratívához. Ezzel szemben a YouTube-on található *Exandria: An Intimate History* videó célja nyilván az Exandriáról meglévő tudás rendszerezése volt (Critical Role: Exandria: An Intimate History 2021).

¹⁹ A metanarráció nem megszokott az asztali szerepjátékhoz kapcsolódó irodalmi vagy filmes alkotásoknál, de nem is példa nélküli: Terry Pratchett *A mágia színe* című regényében az istenek birodalmába kapunk így betekintést, akiknek a szerepjátékra hasonlító tevékenysége hatással van a történetre: „A játéktábla a Korongvilág gondos kézzel faragott, négyzethálós térképe volt. Egyik-másik négyzetben csodálatos kidolgozású, élethű játéktáblák álltak. Kettő közülük gyanúsán emlékeztetett Bravdra és a Menyétre. A többi más hőseket és bajnokokat jelképezett – a Korongvilágnak fölös készlete volt belőlük. [...] Az Úrnő biccentett. Fölemelte a kockavető dobát. Sziklaszilárdan tartotta az asztal fölött, ám valamennyi isten tisztán hallotta bentről a három kocka zörgését. Aztán dobott, és a kockák végigpattogtak az asztalon. Egy hatos. Egy hármás. Egy ötös.” (Pratchett 2001, 56–57) A metanarrációt az is hangsúlyozza, hogy az istenek „szerepjátéka” a *Nyolcas szám szörnye* című fejezet prologusaként van feltüntetve, szövegszintjén is el van határolva a történet többi részétől a könyvben.

²⁰ Az animációban a 2. évad 10. része szintén a *The Killbox* címet viseli.

²¹ Név szerint Herd of Storms, mely csapatnak egykoron a Vox Machina csapattag, Grog is tagja volt.

²² A Critical Role Vox Machina kampányának átlag harcideje: 00:55:30, Vox Machina Campaign Stat, Combat Time: critrolestats.com (letöltés helye: <https://www.critrolestats.com/stats-vm>).

²³ Az a mutató, ami meghatározza, hogy egy történetnap hányszor varázsolhat a karakter. A szintek növekedésével a varázslatok helyeinek száma növelhető.



UGHY ISTVÁN, Vörös duma – Kék duma, 2022–24, akril, olaj, vászon, 95x135 cm

TISZA ELEONÓRA

She is the Hero (?)

A játékkönyvek a romantika tükrében

1. WHO IS THE HERO? – SZÁMÚZÖTT NŐI JÁTÉKOSOK

Jelen írás célja, hogy egy szokatlan műfaji-formai hibridet, a lapozgatós könyvek vagy játékkönyvek (továbbá a belőlük inspirálódó interaktív filmek) és a romantikus történetek keveredését vizsgálja. A klasszikus játékkönyvek (*Choose Your Own Adventure* és a *Fighting Fantasy [FF]* vagy Magyarországon *Kaland, játék, kockázat [KJK]* sorozat) fénykorukban leginkább a fiúkhoz, fiatal férfiakhoz szóltak, mostanság pedig úgy tűnik, a formátummal együtt felnövő rajongói közösség viszi tovább a klasszikus kötetek örökségét. Mellettük azonban olyan magyar szerzők is dolgoznak a játékkönyvek jellegzetességeivel, mint Bojti Anna, Varró Dániel, Moskát Anita vagy Berg Judit, akik már jelentősen szélesebb és sokszínűbb olvasói rétegekhez szólnak. A nemek arányának tekintetében sokáig hasonlót mondhattunk el az asztali szerepjátékok, majd később a videojátékok esetében is: a népszerű közvélekedés sokáig úgy tartotta, a lányok egyáltalán nem vagy csak nagyon keveset játszanak. Manapság ezek a sztereotípiák jelentősen megkoptak, azért nem tűntek el maradéktalanul. A női gamer alakja ma is jellemzően inkább egy túlszexualizált ideához kapcsolódik, és persze nem véletlen, hogy az utóbbi években számos kutatás született a női játékosok attitűdjét, játékos szokásait vagy akár az asztali szerepjátszás és a gender kérdéseit feltérképezendő területeken, így a választott formátumban alapvetően indokoltnak tűnik a női nézőpont felvetése. Pintér Róbert szerint például az eNET kutatásai alapján azoknál, akik nem rendszeresen, csupán alkalmanként játszanak, kiegyenlítettebbek a nemi viszonyok, míg a hardcore gamerek esetében már csak minden kilencedik játékos nő (2023, 11).

Tanulmányom fő kérdése, hogy hogyan talál utat magának a romantika műfaja a lapozgatós játékkönyvek könyvpiaci szegmensében, amely kiemelendően egy férfiakra szabott formátum. Ezen elsődlegesen azt értem, hogy a célközönség férfiakból áll, továbbá a leggyakrabban egyes szám második személyű főszereplő beleértett neme is férfi, a klasszikusnak tekinthető játékkönyvekre – például a *KJK*-könyvekre – pedig nem jellemző bármilyen romantikus narratívának az ábrázolása. Így tehát a két téma, a lapozgatós könyvek és a romantika találkozási pontjaira tekintve keresem a választ arra, hogyan formálja át vagy formálja saját képére a románc és a romantika a játékkönyvek formátumának sajátosságait.

A téma megtalálásának története és szakmai okai fontos párhuzammal szolgálhatnak. Az elsődleges kiindulópontot a kortárs young adult (továbbiakban: YA) irodalom területén folytatott kutatásaim adták: a 2000-es évektől, leginkább a *Harry Potter*-sorozattal új lendületet kapó irodalmi szegmens olyan blockbuster-filmeket és bestseller-köteteket termelt, mint *Az éhezők viadala*, az *Alkonyat* és az *Útvesztő*. Mára kifejezetten jellemző a kategóriára, hogy az irodalmi szövegeket leginkább nők állítják elő, valamint a produkciós folyamatok esetében is megfigyelhető ez: a szerzőkön túl a fordítók, a kiadók, a szerkesztők túlnyomó része is nő. Hasonló tendenciák természetesen az olvasóknak és a fikciós szereplőknek is láthatóvá válnak. Ez jellemzően a narratívában olyan műfaji hibridek megjelenéséhez is vezethet, amelyeknél a romantikus történetszál hasonlóan fontos, mint a disztópikus vagy fantasztikus elemek, tehát a tökéletes pár megtalálása vagy az aktuális szerelmi háromszög feloldása a főhős számára hasonló erejű problémákat jelentenek, mint a „világmegmentés”-narratíva. A kortárs YA fantasyban tehát a románc sokkalta hangsúlyosabb szerepet kap, de ez nem azt jelenti, hogy a ször-

nyek legyőzése, a királyság megmentése és az általános rend visszaállítása nem feladatai a főhősnek, csupán egy hibrid egymásmelletti séget eredményez ez a két történetstruktúra. Az ebből a furcsa házasságból származó műfaji hibridek vizsgálata szolgáltatja a párhuzamot, hiszen a játékkönyvek esetében is hasonló tendenciák fedezhetők fel. Ez leginkább abból is fakadhat, hogy a YA fantasy és a lapozgatós játékkönyvek gyökerei is a klasszikus tolkien fantasyra vezethetők vissza.

A romantika és a lapozgatós formátum izgalmas könyvpiaci találkozása már a játékkönyvek hazai indulásánál megfigyelhető. A KJK-könyveket Magyarországon huzamosabb ideig a Rakéta Kiadó jelentette meg, rövid időre – 1989 és 1992 között – pedig az Új Vénusz Kiadó is átvette a sorozatot. Mindkét kiadóra jellemző volt a filléres, füzetszerű kötetek megjelentetése, így a játékkönyvek mellett tematikus romantikus sorozatokat is gyakran piacra dobtak – leginkább kórházi környezetben játszódó vagy történelmi románcokat. A könyvpiac logikájában e két típus nem esik olyan messze egymástól: mindkettő a szórakoztató irodalom kategóriáján belül pozicionált filléresek szegmense, de míg az egyik a női célcsoportot, addig a másik leginkább a fiatal férfiakat célozza meg. Ha az ebben az időben kiadott játékkönyveket a gyerekirodalom alá soroljuk, további közös pont a két típusban, hogy mind a gyerekeknek szóló könyvek, mind pedig a romantikus történetek produkciós szempontból a leginkább alkalmasak arra, hogy hatalmas méretű profitot termeljenek egy kiadónak.

A KJK-történetekben és a legtöbb lapozgatós könyvben a hős egy nemtelen figura (Tisza 2022), nincsenek személyiségjegyei, így az olvasó számára a legmarkánsabb azonosulás létesülhet. Gyakran a legkézzelfoghatóbb személyiségjegye a szakmája – tengerész, vándor, esetleg kalandor vagy lovag. Ezeknek a szövegeknek – csakúgy, mint a videojátékoknak vagy az asztali szerepjátékoknak – célja az immerzió, tehát a karakterbe való beleélés, belemerülés a játék világába (Hlavacska 2023). Ezt a KJK jól ismert mottója – „A főhős TE vagy!” – csak még inkább megerősíti. Ha az olvasó valóban kísérletet tesz arra, hogy belemerüljön a narratívába, és főhősként azonosítsa magát, a hősburok megtöltése interakció és személyiség hiányában nehéz feladat. Persze a klasszikus fantasy szereplőitől nem áll távol az egysíkúság, az unikális, háromdimenziós hősök ritkák, a leggyakoribb tulajdonságok pedig kimerülnek abban, hogy a főszereplő férfi, erős, hősies, becsületes, megvédi a gyengéket, és megbünteti a gonoszokat. A küldetés narratívájára is ez a keret jellemző, a hős és a gonosz mélylélektani, egyéni motivációja hiányzik, a szituációk, szerepek leginkább adottak, a gonosz eredendően gonosz, a hős természeténél fogva kalandvágyó és becsületes, a többi részletet pedig az olvasó fantáziája teheti hozzá a történethez.

Mindezek nem jelentik, hogy lányok, nők nem olvassák vagy olvasták gyerekkorukban ezeket a történeteket, de valószínűleg jelentősen kevesebbet találkoztak ilyen típusú narratívákkal, és kevésbé hozhatták lázba őket a formátumhoz kapcsolódó könyvsorozatok. Manapság a girl power – nevezzük most ezt a jelenséget egyfajta kulturális kódolásnak – a kultúra minden területére beszivárog, trendszerűvé válik a különböző adaptációkban a feminista nézőpontok kiemelése, a korábban negatívként, gonoszként ábrázolt női karakterek új fénytörésbe helyezése. Ennek a hullámnak és az interaktív fikció népszerűsödésének is az oka, hogy (ismét) megjelennek a romantikus narratívát lapozgatós formátumban megvalósító könyvek, valamint ez utóbbiak logikája alapján működő filmek is.

A gender kérdése a játékkönyvek témájában a Jonathan Green által írt *You are the Hero* című coffetable book lapjain is felmerül. A kötet egyfajta ünneplése és áttekintése a lapozgatós játékkönyvek történetének („part history, part celebration” – ahogy a fűlszövegben definiálja a szerző), a Steve Jackson és Ian Livingstone által elindított *Fighting Fantasy* sorozatra koncentrálva. Green kötete egy enciklopédikus album tele gazdagon illusztrált oldalakkal, képekkel a könyvek borítójáról, szörnyekről, helyszínekről, térképekről és szerzőkről. A szöveg inkább egy lelkes rajongó rendkívül alapos munkájaként fogható fel – ezt az is bizonyítja, hogy a kiadáshoz szükséges összeget a Kickstarter felületén közösségi finanszírozású kampányban

gyűjtötték össze –, mintsem tudományos szöveggént, azonban azt fontos kiemelni, hogy történetileg, valamint a bemutatott kötetek, rajongói közösségek és a szerzők sokaságát illetően rendkívül pontos és széles körű tudást örökít meg.

A szerző már a bevezetőben arról ír, hogy bár az *FF*-könyvek nagyon ritkán jelölték meg, hogy kihez szólnak (pontosabban milyen neműként azonosítják a hősüket), tehát gendersemlegesként működtek, mivel a könyvek olvasóbázisának jelentős része férfi, ezért ő is követi a hagyományt: a címben olvasható „hőst” a „he” személyes névmással jelöli (Green 2014, 8). Utal rá, hogy „részben a józan ész kedvéért” [„partly for sanity's sake”] (uo.) választja ezt a módszert, ezen feltehetően azt érti, hogy az angol „he” és „she” személyes névmások keveredése vagy váltakozó használata az olvasók összezavarásához vezethet. Ezen a ponton érdemes megemlítenünk, hogy történetileg egy ideig, leginkább a 18. század folyamán az angol nyelv a „he” személyes névmást gendersemleges névmásként is alkalmazta, tehát nem csak férfiakra utalva használták, és bár ez a későbbiekben kikopott és átalakult, a „he” megnevezésnek még ma is van egy ódivatúnak számító általános (generic) jellege, tehát utalhat bármilyen nemű emberre. Ebből adódik, hogy egészen sokáig útmutatókban, használati utasításokban, nyelv-könyvekben vagy akár hírek esetében is a beleértett „szereplőt”, az utalás elsődleges tárgyát „he” személyes névmással jelölték, és ritkán jelölik ma is, az egyre inkább elterjedő they helyett (Foertsch–Gernsbacher 1997, 106–111).

Green könyve később egy rövidebb szegmensben foglalkozik érintőlegesen és meglehetősen elnagyoltan a női célközönség kérdésével. Ebben a részletben leginkább idézetekkel támasztja alá, hogy a könyvek népszerűek voltak a kislányok körében is, valamint hogy a legtöbb megnyilatkozót nem akadályozta vagy zavarta az olvasás során a hős nemének kérdése – legalábbis nem fogalmazódott meg bennük ez irányú aggály. Az egyik idézet így szól: „Nem specifikálták, hogy férfi lovagnak kell lenned, de ha jól emlékszem, volt egy kis lánymegmentés is azért. [...] Soha nem éreztem úgy, hogy azt mondanák: »Hé, te lány vagy, ez nem neked való!«, de ráébresztettek arra, hogy a női szerepek történelmileg gyakran mennyire korlátozóak voltak” (Green 2014, 211). A megszólított később arra is utal, hogy leginkább a klasszikus fantasy-narratívákra jellemző férfiközpontúság és a középkori történelmi környezet miatt is nehéz elképzelni, hogy ezeknek a történeteknek a főszereplője egy nő lehetne.

Antero Garcia a rassz és a gender kérdéseit vizsgálja az asztali szerepjátékban a *D&D*-szabályrendszereket alapul véve. Garcia több ponton utal rá, hogy a játék a textusok szintjén is hogyan szorította háttérbe a női játékosokat, például hogy az első három megjelenő *D&D*-könyv alcíme *Men & Magic* volt, valamint hogy a *Felkészülés a kampányra* fejezetcím után csak férfiakra utaló névmást (he) használtak a játékosok megnevezésére (2017, 237–238). Garcia úgy fogalmaz: „mire az első szabálykönyvek megjelentek, a férfiak által dominált zsáner kitörölte a női játékosokat a könyv hatóköréből” (uo., 237). Garcia szintén idézi az *Advanced Dungeons & Dragons Player's Handbook* második kiadásából a névmásokra vonatkozó részt. Ebben David Cook így ír a nyelvi problémáról: „Az *AD&D* játékszabályok második kiadásában kizárólag a férfiakra utaló névmás (he, him, his) használatos. Reméljük, hogy ezt senki sem fogja úgy értelmezni, hogy ezzel a játékból ki akarjuk zárni a nőket, vagy azt akarjuk sugallni, hogy kizárjuk őket a játékból. Az évszázados használat neutrálissá tette a férfiakra utaló névmást” (Cook 1989, 9). A *D&D* ötödik kiadása ehhez képest konzisztens a „he” és „she” névmások használatában, tehát megadja a választás szabad lehetőségét a játékosnak. A karakteralkotásról szóló fejezetekben így írnak a nemi kérdésről: „Nem kell a nemek bináris felfogásához ragaszkodnod. Játshatsz olyan női karaktert is, aki férfinak adja ki magát, de egy női testben csapdába esett férfit is [...]. Hasonlóképpen a karaktered szexuális irányultságát is neked kell eldöntened” (*Dungeons & Dragons Player's Handbook* 2014, 221).

Csak röviden kitekintve az elágazó narratívájú játékkönyvek szakirodalmára, fontos megemlítenünk Espen J. Aarseth (1997) kutatásait, aki elsősorban az online tér és az írásbeliség kapcsolatát vizsgálva alkotta meg fogalmi hálóját. Elgondolása szerint minden szöveg, amely

az olvasójától nem triviális, tehát nem egyértelmű cselekvéseket vár el, ergodikusnak nevezhető. Az ergodikus írárok nem olvashatóak lineárisan; megpróbálhatjuk, de kevésbé lesz hatékony a történet előrehaladása szempontjából. Legtöbbször számozott bekezdések segítségével navigálhatunk a szövegben. Az ergodikus történetek nem kínálják fel magukat az olvasónak, nem szkennelhetünk bennük az éppen minket érdeklő információ után kutatva, nem tudunk csupán bizonyos részeket kiragadni, hiszen akkor nem ismerjük meg a történetet. A formátum szépsége a játékoságában és az időigényességben is rejlik, az olvasónak a szó legnemesebb értelmében át kell küzdenie magát a szövegben, a különböző döntési helyzeteken, ha a történet végére kíván jutni. Egy videojátékhoz vagy társasjátékhoz hasonlóan az olvasó, a játékos akár meg is halhat, ha rossz döntéseket hoz, vagy nem képes legyőzni az előtte álló akadályokat. A jó lapozgatós könyveknek számos végkimenetele, történetbeli leágazása lehetséges attól függően, hogy mikor és hogyan döntünk. Az újrajátszhatóság és az újraolvashatóság izgalmas befogadói élményt nyújt, felfedezhetjük a többi lehetséges útvonalat, meghalhatunk, hogy aztán újra feltámadjunk. A lapozgatós könyvek további műfajokkal is rokoníthatók, abban az esetben, ha ez a találkozás a romantikával történik, talán nem nagy meglepetés, hogy a hős végcélja nem a világ megmentése, a kincs felkutatása vagy a gonosz legyőzése, hanem a megfelelő pár megtalálása lesz.

2. A PIAC CSÁBÍTÁSA – KORAI TÖREKVÉSEK A ROMANTIKUS LAPOZGATÓS KÖNYVEK NÉPSZERŰSÍTÉSÉÉRT

Talán kevésbé ismert, hogy az első könyv, amely már modern értelemben alkalmazta az elágazó narratívák adta lehetőségeket, tehát a főhős ténylegesen döntési helyzetekkel nézett szembe és ráhatása volt a történetre, 1930-ban jelent meg Doris Webster és Mary Alden Hopkins tollából *Consider the Consequences!* címen. A fülszöveg szerint a történet főszereplője Helen Rogers, a három karakter közül az egyik, akinek döntéseit irányíthatjuk. Helennek két férfi közül kell választania, így tulajdonképpen háromféle nézőpontot ismerünk meg, amelyek önállóan működnek, de többszörösen találkoznak, átfedésben vannak egymással. A három szekció elején még ágrajzokat is találhatunk, valószínűleg ezek az első ágrajzok, amelyek ilyen értelemben elágazó narratívákat és döntési helyzeteket ábrázolnak. A kezdésnél azt is eldönthetjük, melyik karakter történetyszálát szeretnénk megismerni, kinek a bőrébe bújunk először. A *Consider the Consequences!* jelentősen megelőzte a korát, különösen a témája, a formátuma és a két nő szerző társulása tekintetében, valamint figyelemre méltó, hogy a későbbi fantasztikus témájú utódaitól eltérően elsősorban felnőttekhez, és nem gyerekekhez szólt, romantikus témában.

A *Dungeons & Dragons* hőskorában, 1982-ban jelent meg a TSR amerikai játékkiadó gondozásában az *Endless Quest* játékkönyvsorozaton belül a *HeartQuest Books* hatrészes sorozat (a kötetek sorban: *Ring of the Ruby Dragon*, *Talisman of Valdegarde*, *Secret Sorceress*, *Isle of Illusion*, *Moon Dragon Summer*, *Lady of the Winds*). Míg az Egyesült Királyságban maga a TSR terjesztette a könyveket, az Amerikai Egyesült Államokban a Penguin Random House kiadóval kötött a játékkiadó disztribúciós szerződést. A kezdeményezést egyértelműen az motiválhatta, hogy a *D&D* világában játszódó játékkönyvek segítségével a lányokhoz is közelebb hozzák az akkorra már igen népszerű asztali szerepjátékot (Ball 2021). A hat részt megélt sorozatot mind a szerepjátékos, mind a játékkönyveket kedvelő közönség elfeledte, a kötetek ma már ritkaságnak számítanak a rajongók között, de nem övezi őket semmilyen különösebb kritikai vagy rajongói emlékezet. A szerzői gárdát többségben a játékkönyvek világában alkotó vagy a TSR oktatási osztályán dolgozó nők jegyezték saját vagy álnevek alatt. Ez alól két kötet (*Talisman of Valdegarde*, *Isle of Illusion*) képez kivételt, amelyeket Madeleine Simon álneven alkotott Morris Simon, számos regény és játékkönyv szerzője. A hat borítón olvasható szlogen így határozza

meg a könyvek célját: „Pick a path to romance and adventure.” Hasonlóan működik ez is, mint a *Fighting Fantasy* ikonikussá vált „You are the hero!” mottója, emellett egészen világossá teszi a kiadó szándékát, hogy a *D&D* világába ágyazott fantasykaland és egy románc kibontakozását teszi lehetővé a kötet.

A romantikus pozicionálást egyértelműen jelzik a női álnevű szerzők, a borítótérvek és a női főhős figurája is. A sorozat úgynevezett stepback borítókat alkalmaz, tehát a borítón túl, leggyakrabban közvetlenül mögötte láthatunk egy teljes oldalas grafikát, festményt vagy fotót. A stepback mint borítótérvezési forma egyértelműen a romantikus regényekhez, azon belül leggyakrabban a történelmi romantikusokhoz kapcsolódik, bár nem csak ez a műfaj alkalmazta. Aranykora leginkább a hetvenes, nyolcvanas évekre tehető, mára már visszaszorult a használat. A teljes oldalas rajzon kívül még egy ablakos megoldással is élnek a könyvek, tehát a borító lyukas részén már bepillantást nyerhetünk a hátrébb található illusztrációba – ez szintén egy romantikus könyvtárgyakra jellemző megoldás. A kötetek főszereplői különböző kasztokat reprezentálnak, így lehetünk druida papnők, harcosok vagy varázslók is. A hat kötet szerelmi szálai viszonylag különbözőek, akad köztük szerelmi háromszög két nő és egy férfi, gyakrabban két férfi és egy nő között; akad olyan történet is, amely mellőzi a hármas felállásokat, és csak két karakterre koncentrál. Szintén gyakori jellemző a családtag, elveszett vagy elrabolt testvér vagy apa megmentésére irányuló küldetés, amely során egy társ szegődik a főszereplő mellé, a közös út során pedig különböző szörnyekkel kell megküzdeniük.

Jonathan Green a fentebb említett könyvében arról is ír röviden, hogy az *Endless Quest* sorozat – amely alig egy hónappal az első *Fighting Fantasy* kötet, a *Warlock of the Firetop Mountain* előtt debütált 1982-ben – nem tekinthető igazi játékkönyvnek, hiszen nem ágaznak el valójában a történetek, az olvasónak csupán néhány helyen vannak döntési lehetőségei, amelyek valamennyire előreviszik a történéseket, de nem kifejezetten nyitnak ki új kapukat a narratívában. Green azt is kiemeli, hogy 2008-ban kapott egy újragondolt reprintet a *Claw of the Dragon*, a harmincnegyedik kötet az *Endless Quest* sorozatban: az eredeti koncepció szerint a főhősnek neve és háttértörténete is volt, az új kiadásban viszont már a *Fighting Fantasy* kötetek hagyományát követték, így a karakternek nem megnevezett sem a neve, sem a háttere (Green 2014, 16). Ezzel Green arra is utal, hogy a játékkönyvek – legalábbis az általa értelmezett *Fighting Fantasy* jellegű, „igazi” játékkönyvek – esetében sosem definiált a nem, hanem minden esetben egy neutrális karaktert kapunk, nemi markerek nélkül.

A TSR kiadványvállalata persze okkal választotta a műfaji hibridizációnak és a formának ezt a különleges válfaját. Pamela Regis *A Natural History of the Romance Novel* című munkájában már a bevezetésben úgy utal a romantika irodalmi műfajára, mint a „legnépszerűbb, legkevésbé tisztelt irodalmi zsánerre” (2013, XI). Regis kifejti, a tisztelet hiánya nagyrészt a megértés hiányából fakad, hiszen a zsánert nők működtetik; meglátása szerint a férfiak valahol ott lépnek be a folyamatba, hogy ők döntenek el, melyik kötetről szülessen kritika. A férfiak számára az áthidalandó távolság egy ilyen könyv olvasása során hatalmas, a nők sokkal gyorsabban és hamarabb korrigálják ezt a távolságot, hiszen az első olvasással töltött éveikben is már erre az aktusra kondicionálják őket. Jane Tompkinsra hivatkozva azt írja Regis, hogy a lányok már nagyon fiatal korban megtanulnak férfi hősökkel azonosulni, hiszen a férfiakról szóló történetek az egész emberiségről szóló történetekként funkcionálnak (1992, 17). Ez egybevág azzal, amit a Green által megszólaltatott lányok is említettek: nem akadályozta őket az olvasásban, hogy férfi karakterekkel kellett azonosulási pontokat keresniük. Tehát számukra ennek a genderhatárnak az átlépése egy természetesebb folyamat, míg fiúk számára az, hogy női hősről olvassanak, valószínűleg nagyobb erőfeszítéseket igényelne.

A TSR után a Puffin Books is megpróbálkozott saját romantikus játékkönyvsorozat indításával, a *Starlight Adventures* az *Adventure Gamebooks* márka alatt jelent meg. Ide sorolhatók még a klasszikus *Fighting Fantasy* és a *Sorcery!* kötetek is, ezek népszerűsége mellett szinte eltörpül a *Starlight Adventures*, legalábbis a mából visszatekintve. A *HeartQuest Booksho* ha-

sonlóan hatrészes sorozatot kapunk, a történetek itt sem kapcsolódnak egymáshoz, csupán a márkanév köti össze őket. A női szerzők, a romantikusnak szánt borítók és a románc kihangsúlyozása ebben az esetben is jellemző, a kötetek 1985-ben néhány évvel a TSR romantikus próbálkozásai után jelentek meg. Jelentős változás történik a műfaji hibridizációban, ugyanis a sorozat esetében elhagyjuk a klasszikus *D&D*-re jellemző középkori környezetet, a fantasztikum világa helyett a modern korban játszódó misztikus történetek kerülnek a főszerepbe, ahol a hős valamiféle nyomozást végez, de legalábbis felderít bizonyos titkokat. A borítókön található mottóra tekintve míg az előző két példánál csupán egy állítás, felszólítás fogalmazódott meg („A Hős te vagy”, illetve „Válassz egy utat a szerelem és a kaland felé”), ebben az esetben egy kérdést láthatunk: „Ambition, mystery and romance. Can YOU play the game?” A mottó első része viszonylag problémamentesen értelmezhető, kijelöli a történet főbb vázait. A misztikum és a románc mellett az ambíció leginkább a munkára utalhat: ahogy a *Fighting Fantasy* sorozat esetében is a főszereplők legbiztosabb tulajdonsága általában a szakmájuk, a *Starlight Adventures* köteteire is jellemző munkakörök kijelölése. A főszereplők között akad nővér, lóversenyző és rádiós is. Azonban a mottó második része – „Can YOU play the game?” [„TE tudod játszani a játékot?”] – nem feltételez túl sokat az olvasójától. Egy misztikus történeteket egybegyűjtő sorozat esetében eljátszhatunk a gondolattal, hogy milyen egyéb szlogenek lettek volna működőképesek. Valószínűleg a „can you solve the mystery?” vagy a „can you find your love?” mind alkalmas megközelítések lehettek volna, attól függően, hogy a kiadó éppen a románcra vagy a misztikus vonalra szeretne volna fektetni a hangsúlyt.

3. AZ INTERAKTÍV EROTIKUS KÖNYV – ROMANTIKUS LAPOZGATÓSOK ÚJ KÖNTÖSBEN

A manapság megjelent romantikus lapozgatósok között nincs túlkínálat a hazai könyvpiacra. A Goodreads listái és az angolszász kiadók kínálatát nézve ez még nemzetközi tekintetben is egy igen kicsi piacnak számít. Az itthon megjelent kötetek közül említésre érdemes a 2014-ben megjelent *Egy lány belép a bárba* című. Helena S. Paige trilógiájának második részét, az *Egy lány beállít az esküvőre* című könyvet még kiadta a Libri itthon, de a harmadik kötet (*A Girl Walks into a Blind Date*) már nem került fel a hazai könyvesboltok polcaira. A kiadó egyébként az interaktív erotikus regény felirattal látta el a könyveket, a borító tetején pedig a következő felirat olvasható: „A te vágyaid, a te döntésed, a te történeted.” Azt ennyi példa áttekintése után is kijelenthetjük, hogy a játékkönyv logikát alkalmazó könyvtárgyakra szinte kivétel nélkül jellemző a borítóra helyezett mottó, amelyben újraértelmeződni látszik Roland Barthes azon gondolata, hogy „az olvasó születésének ára a Szerző halála”, hiszen világosan megfogalmazva az olvasói kompetenciákra helyeződik a hangsúly (1996, 55).

A kötet alapvetően egyszerű koncepciókat kínál az olvasónak, egy fiatal nő egy bárban, majd a második részben egy esküvőn ismerkedik, és különböző férfiak közül választhat, akikkel erotikus kalandokba keveredik. A felsorolt példák közül talán ez a sorozat valósítja meg leginkább azt a célkitűzést, hogy tényleg az olvasó váljon a történet hőisévé, erre már a címben megjelölt „egy lány” kifejezés is erősen utal. A főszereplő személyisége nem kifejtett, a neve azonban világosan kijelölt – ezzel szigorúan meghatározva a potenciális befogadók körét. Anélkül, hogy mélyebben belebonyolódnánk a narratíva részletes elemzésébe, kiemelendő, hogy az *Egy lány belép a bárba* bár erotikusként azonosítja magát, nem a sejtetés és a rejtve megmutatás a használt eszköztár része, így pornográf tartalomként is felfogható. Barthes szerint a pornográf és az erotikus közötti különbséget, bár ő elsősorban a fotó kapcsán ír erről, abban határozhatjuk meg, hogy a pornográf tartalom a nemi szerveket teszi az elsődleges témává, nem hagyva mást a képzeletnek, az erotikus ezzel szemben jóval sejtetőbb, vagy egyáltalán nem mutatja a nemi szerveket, vagy kívül helyezve a nézőjét arra ösztönöz, hogy a meztelenség mögé lásson, és keresse a vágy okát (Barthes 1985, 66–68). Pornográf jellegű

szöveghez képest a történet szinte konzervatív, de legalábbis jól példázza, hogy a romantikus, erotikus történetek beszédmódját követendőnek tartja, és nem kívánja elhagyni ezeket a formai kereteket. Ez két ponton érhető tetten a szövegtestben: a könyv legelején egy fehérenemű-választás előtt állunk, ez a küszöb, a belépési pont a történetbe, az első döntés. A könyv négy lehetséges opciót kínál fel, ezek közül háromban fehéreneműt választhatunk, egyben pedig lemondhatunk annak viseléséről. A szöveg egyértelműen jelzi, hogy szerinte melyik a helyes döntés, ugyanis csupán egy lehetséges út létezik, tehát egy választás enged tovább minket a történet további részéhez. Sem az nem derülhet ki, hogy mit jelentene fehérenemű nélkül belépni a bárba, sem pedig a többi, kevésbé partiképes fehérenemű nem lehet opció, hiába sorakoztatja őket fel a könyv választhatóként. A következő ilyen lehetőség, amikor az egyik férfi partner egy olyan fétis kielégítését kéri a főhőstől, amely kifejezetten ritkán reprezentált a heteronormatívként definiált szexuális kapcsolatok esetében. Amennyiben azt választjuk, hogy eleget teszünk ennek a kérésnek, az alábbiakat olvashatjuk: „Na neee! Megbolondultál??? Ki van zárva! Szégyelld magad!” (Paige 2014, 73) Majd ezután visszavigál minket a könyv az előző jelenethez, hogy megválaszthassuk az egyetlen helyesnek tűnő döntést a két opció közül – vagyis faképnél hagyjuk a partnerünket. A folyamat, pláne egy döntésalapú játékkönyv esetében, illiberálisnak, parodisztikusnak is hathat. Ez utóbbi jellemzőt egy moly.hu-n található értékelésben is olvashatjuk. Az olvasói véleményt azért is érdemes kiemelni, mert egy női olvasó jegyzi, aki magát *KJK*-rajongóként pozicionálja, az értelmezés keretét így számára egyértelműen ezek a klasszikus játékkönyvek jelentik. Következtetése, hogy ezek tükrében Paige könyve paródiaként dekódolható. „Nagy Kaland-Játék-Kockázat könyvrajongóként erre a sorozatra egyszerűen nem tudok másként tekinteni, mint paródiára. [...] Ahogy a műfaj klasszikus darabjaiban azt döntheted el, hogy a sárkányt, az orkot, a bérgyilkost vagy a gonosz varázslót támadod-e meg, itt olyan örületesen nagy dilemmák állnak előtted, hogy az ártatlanul fiatalka pultosfiúval, a szívödöglesztő George Clooney-klónnal, a sztárfotóssal, a rockzenésszel, a táncosnővel vagy éppen a kínai büfé szakácsával bonyolódasz-e szexuális kapcsolatba” (NyZita 2023).

4. A NETFLIX ÉS A ROMANTIKUS INTERAKTÍV FILM

A Netflix számos interaktív filmmel kísérletezett az utóbbi években: a kínálatban található alkotások többsége gyerekeknek szóló tartalom, többek között a *Barbie*, a *Jurassic World* vagy a *Szilaj világába* tartozó mesék. Ezeken túl a legjelentősebb vállalkozás mind összetettség, mind pedig befogadói visszajelzések szempontjából, a *Bandersnatch* című *Black Mirror* epizód. Említésre méltó még az *Unbreakable Kimmy Schmidt* sorozat egy különleges epizódja, a *Kimmy vs the Reverend*, valamint négy különböző *You vs the Wild* címen futó, különkiadásokra és egy nyolcrészes sorozatra épülő széria, amely Bear Grylls túlélő reality jellegű kalandjaira koncentrál. A legújabb, 2023-ban debütált interaktív film a *Choose Love*, amely a romantika eszközeivel közelít a formabontó formátumhoz. Ezekre a médiaszövegekre általánosan jellemző, hogy a fogadtatásuk igen vegyes, mind kritikai, mind rajongói vélemények tekintetében megosztott a közönség. A kritikák egybehangzóak abban, hogy az interaktivitás, a nézői ágencia növelése érdekében beiktatott mesterséges döntési helyzetek izgalmas és újszerű megközelítései a streamingszolgáltatóknak, az otthoni televíziózásnak is egy új élményét hozhatják el a jövőben; a kritikusok és a nézők szerint leginkább a megvalósításnál kezdődnek a problémák (lásd például DD 2023). Ebből a diskurzusból emelkedett ki valamelyest a *Bandersnatch*, amely nemcsak formátumában tematizálta az elágazó narratívákat, de témáját tekintve is megjelenítette a textuális előfutárokat, a főszereplő ugyanis egy *Choose Your Own Adventure* típusú könyvet próbál videojátékká adaptálni. Az interaktív filmekre jellemző, hogy metatextusként utalnak a lapozgatós könyvekre, a *Bandersnatch*ben egészen világos és kidolgozott ez az utalás.

A *Kimmy vs the Reverend*ben szintén, hiszen Kimmy talál a hátizsákjában egy lapozgatós játékkönyvet, amely mozgásba hozza a cselekményt. Az interaktív filmek tehát annak ellenére, hogy egészen különálló, új streaming-műsorformátumról van szó, öndefiníció szerint a lapozgatós könyvek modern folytatásaként tekintenek magukra, legalábbis bevallottan és világosan reflektálnak a formátumra. Definíció szerint – a Netflix kategóriái alapján – ezek az alkotások az interaktív film, interactive special kategóriába sorolandóak. Bár ez a nézők számára egyértelművé teszi a filmek természetét, azonban az világos, hogy népszerűvé ezek a tartalmak az interaktivitás révén válnak, így mégis van valamiféle kapcsolatuk a videojátékokkal is, amire a megnevezések nem reflektálnak. Ez a kapcsolat a műfajok szintjén is tetten érhető, a Bear Grylls-filmek ötleteit és döntési helyzeteket nézve közel állnak a survival simulator típusú játékokhoz, a lassabb bővebben tárgyalt *Choose Love* pedig a dating simulatorok világát idézi meg.

A 2023-ban debütált *Choose Love* interaktív romantikus vígjáték alaphelyzete viszonylag gyorsan kirajzolódik, a főhősnek három férfi közül kell választania: a meglévő párja, egy korábbi exé és egy rockszár karaktere közül. A *Choose Love* sok tekintetben hasonló logikával építi a diegézist, mint a játékkönyvek. A film főszereplőjének legfontosabb tulajdonságait a szakmája (hangmérnök) szolgáltatja – ez kidolgozottabb, mint a lapozgatós könyvek esetében, ahol többségében egy bátor és erős harcos vagy kincsvadász a karakterünk, ezen túl nem tudunk meg sokat róla.

A főszereplő, Cami (Laura Marano) egy tipikus szomszéd lány karakter. Marano egyértelműen ennek a típusnak a tökéletes karakterszínésze, leginkább az olyan tinédzserek számára készült sorozatokban való szerepléssel szerezte hírnevét, mint az *Austin és Ally*. A nyitó jelenetben Marano egy jósnőhöz látogat, aki megjövendöli a három férfi megjelenését, mindezzel mintha jelezni is a narratíva, hogy hajlandó magyarázatot szolgáltatni a történésekre, és a döntési helyzetek reflexívvé válnak. Az első választási jelenetnél, amikor arról kell döntenünk, hogy a jósnő a jó vagy a rossz hírt közölje velünk először, Marano kinéz a közönségre, sőt beszél is hozzánk. A negyedik fal megtörése mára már nem különösebben ritka eszköze a televíziós sorozatoknak, az *Office* munkatársai szintén a kamerába nézve osztották meg problémáikat, de más sorozatok számára, mint a *House of Cards* is jelentős feszültségkeltő eszköz ez a módszer. A *Choose Love* ebben a tekintetben – megvalósításában és funkciójában egyaránt – a Phoebe Waller-Bridge *Fleabag* című sorozatából ismert negyedik fal megtöréshez áll a legközelebb. Így a néző részévé válik a történetnek, játékkönyvekre egyáltalán nem jellemző módon. A *Choose Love* esetében a negyedik fal megtörése felrúgni látszik a játékkönyvek egy alapszabályát (a főhős te vagy), hiszen a főszereplő kinéz ránk, „lát” minket, cinkosunkká válik és a segítségünket kéri, tehát egyáltalán nem vagyunk vele azonosíthatóak. A legtöbb interaktív kalandkönyv az egyes szám második személyű névmást használja arra, hogy a történetbeli hősré és egyben az olvasóra is utaljon. A netflixes interaktív filmek a médium vizuális természetéből adódóan nem tudják ezt a megközelítést alkalmazni. Nem tesznek kísérletet a kettős deixis létrehozására, hiszen a történet főhőse nem a néző. Ez további erőviszonyokat is feltételez. A nézőt a kíváncsiság, a főszereplő segítségének vágya hajtja majd, valamint hogy a számára legmegfelelőbb végkimenetel alakuljon ki – vagy épp ellenkezőleg egy olyan megközelítés érvényesül, amelyben az összes akadályt igyekszünk a főszereplő elé gördíteni. Ezt árnyalja a kikacsintás, kibeszélés a néző felé és a negyedik fal folyamatos megtörése, hiszen ezzel mi nézők segítők vagy a főszereplő barátai leszünk. Ezzel egy egészen újfajta nézői, olvasói szerepet is foganatosít a médiaszöveg. Ezt csak tovább erősíti, hogy Cami egy-egy kibeszélés során kifejezetten közli a nézővel: őt fogja okolni, ha a döntése miatt hátrány éri az adott szituációban.

A három férfivel való találkozás és a hozzájuk kapcsolódó döntés megidézi a randiszimulátorok világát is. A Netflix felületén a film megtekintése közben folyamatosan látható egy *undo* opció, amellyel visszaugorhatunk az utolsó döntési helyzethez. Ez rokonítható a játékkönyvek reális befogadói gyakorlatával: az olvasónak elvileg nincs lehetősége visszalapozni,

mégis kialakult az a befogadói stratégia, hogy az olvasók visszalapoztak bizonyos szituációkhoz, hogy egy másik útvonalat is felfedezzenek, adott esetben újrapróbálkozzanak a sikertelen küldetés vagy halál után.

Ezen a ponton hasznos lehet megemlíteni Michel de Certeau (2011) elméletét a mindennapi életünk során alkalmazott stratégiákról és taktikákról. A stratégiák olyan gyakorlatok, amelyeket a termelők, az intézmények alkotnak a felhasználóknak, akik egyéni taktikákat alkalmaznak arra, hogy saját képükre, használati módjukra formáljanak bizonyos tevékenységeket. A szerző talán leghíresebb példája erre az úthálózatok, járdák és utak mentén kialakult kitaposott ösvények, ahol a gyalogosok általában lerövidítik az útjukat. Ilyen technikaként értelmezhető a lapozgatós könyvek esetében a folyamatos visszalapozás is, az, hogy az olvasó általában nem teljesen kezdi újra a kötetet, ha meghalt. Sokkal gyakoribb, hogy visszalapoz egy korábbi fontos döntés helyszínére, és onnan próbálja megmenteni a karakterét. Ebben a tekintetben a *Choose Love* nem kényszerít minket arra, hogy az elejéről végignézzük a filmet: ha úgy érezzük, elrontottunk valamit, engedni a visszalépést az előző döntési pontra, figyelembe véve azt a nyilvánvaló tény is, hogy a Netflix többségében fiatalokból álló célközönségének médiafogyasztásától az ilyen típusú elkötelezettség már idegen lenne – nem fognak a film újramegtekintésére több órát szánni, ha nem engedik szabadon mozogni őket a narratívában. A *Choose Love* több ponton is kísérletezik a műfaji, formai konvenciók áthágásával. A történet hat lehetséges befejezéssel rendelkezik, amelyek közül kettőben a főszereplő elutasítja mindhárom férfi közeledését, és szingliként zárul a narratíva, felrúgva ezzel a hagyományos romantikus filmek klasszikus zárlatát.

5. KONKLÚZIÓ ÉS TOVÁBBI KÉRDÉSEK FELVETÉSE

A romantikus műfajú szövegek lapozgatós játékkönyvekkel való találkozása számos izgalmas kiadványt, lehetőséget tartogat. Azonban a két kategória házasítása felvet néhány tisztázandó kérdést – az alábbiakban inkább ezek körüljárására, semmint megválaszolására vállalkozom. Kiemelendő tanulságnak látszik, hogy a médiaszövegek nyelvi megformáltsága alapvetően fogja meghatározni a célközönséget és a befogadói élményüket. A fent említett példákból ezt sokan igen szélsőségesnek látták (például Garcia), vagy kifejezetten elhanyagolható apróságnak tekintették (például Green), amelyen a női olvasók, játékosok könnyűszerrel átlendülnek. A szélsőségeken túl mindenesetre kimondható, hogy a női olvasók történetileg és szocializációjukat tekintve is könnyebben, gyorsabban adaptálódnak az olyan típusú médiaszövegekhez, amelyek nem feltétlenül tekintik elsődleges célközönségnek őket. Itt egy generációs szakadék is felfedezhető, hiszen míg a nyolcvanas, kilencvenes években ez nem bátorította, de azért nem is tántorította el teljesen a női olvasókat attól, hogy egy nyelvileg is férfiakra szabott játékkönyvet a kezükbe vegyenek, ma már valószínűsíthetjük, hogy ez nem működne ilyen könnyedén, a metoo mozgalom és a girl power korában sem a szülők, sem a lányaik nem rajongának különösebben az ilyen kiadványokért.

Azt, hogy a különböző kiadók a romantikában látták az egyetlen kapaszkodót, amellyel lányolvasókat szerezhetnek maguknak, a nyolcvanas évek popkulturális szegénységi bizonyítványának tekinthetjük. A fantasztikum médiaszövegeiben az olyan vászonra vitt női hősök, mint Xena vagy Buffy csak később, a kilencvenes években érkeznek meg. Időben kissé közelebb a *Starlight Adventures* és a *HeartQuest Books* sorozathoz, Ellen Ripley (1979) és Sarah Connor (1984) megjelenései állnak. Azonban azt is fontos megjegyeznünk, hogy 1983-ban jelenik meg Tamora Pierce négyrészes sorozatának, *A Nőstényoroszlán énekének* az első kötete, amely egy lovagi ambíciókra törő lány szemszögéből olyan témákat ábrázol, mint a crossdressing és az első menstruáció megélése. A sorozat egyébként a *Dungeons & Dragons* világához kifejezetten hasonló fantasy-szöveggént működik, klasszikus kardozós, varázslós

(sword and sorcery) világot mutat be, amely népszerű is volt a lányok körében a megjelenésekor. A Tortall Universe jelenleg 18 kötetet számlál egyéb kiegészítő könyvek mellett. A Time 2020-ban beválasztotta minden idők 100 legjobb fantasykönyve közé. Kissé érthetetlen is, hogy miért nem inspirálódtak Pierce írásmódjából azok, akik lányokhoz kívántak szólni ebben az időben.

A tanulmány a lapozgatós könyvek és a romantika kapcsolatának feltérképezését tűzte ki célul. E kategóriák találkozási pontjainál több kutatási irány is kirajzolódik. A korai elődök szekcióban tárgyalt sorozatok, a *HeartQuest Book* vagy a *Starlight Adventures* az ellenkezőjére mutat rá annak, amely gondolatból a tanulmány született. Korai hipotézisem volt, hogy a romantika ilyen módon saját képére formálja, „gyarmatosítja” a férfiak által uralt lapozgatós könyvek univerzumát, azonban ezekből a példákban inkább úgy tűnik, ennek a fordítottja igaz: sokkal inkább a lapozgatós könyvek kiadói, játékkiadók és könyvkiadók, tehát a produkciós folyamatokat működtető férfiak azok, akik arra próbálják felhasználni a nők által kedvelt szánert, hogy újabb olvasóközönséget vonjanak be. Az is beszédes, hogy ezekben az esetekben soha nem az eredeti játékkönyvsorozatokat alakították át – akár úgy, hogy női karakterek is játszhatóak legyenek, vagy vegyes névmásokat használjanak –, hanem minden esetben egy különálló „női öltözőként” funkcionáló tesztorozatot hoztak létre, ahol próbálkoztak a női rajongók bevonásával, anélkül hogy kockáztatták volna az eredeti sorozat népszerűségét vagy a meglévő olvasói bázis önértékét. A modern kiadványok ezzel szemben akár parodisztikusan is értelmezhetőek. Az elemzett interaktív film esetében egy műfajhoz hűségesebb megvalósítást látunk, a befejezésben a modern trendek is megmutatkoznak (a szingli életmód választása), ezzel kissé árnyalva a romantika rózsaszín kódét.

Felvetődhet a gondolat, hogy amennyiben a férfiaknak szánt lapozgatós könyvek célja valamiféle heroikus küldetés beteljesítése, a kincs megtalálása, a gonosz legyőzése, a világ megmentése, addig a nőkre szabott narratívák esetében ez kimerül a románc potenciális beteljesülésében, amelyet kiegészít egy misztikus rejtély vagy egy (segítséggel végrehajtott) küldetés is. Ideológiai szempontból a lapozgatós könyvek és a romantika műfajának kapcsolata egy problémás világnézetet közvetít, amelyben a párválasztás egyfajta párvadászatként is értelmezhető, és a megfelelő partner megtalálása a narratíva kibogozásának kulcsává válik. Azonban azt fontos tisztáznunk, hogy ez nem csak kifejezetten ennek a műfaji-formai hibridnek lesz a sajátja, hiszen a kortárs sorozatipar legnépszerűbb termékei a párválasztást hasonló kontextusban értelmezik (gondolva a *Szex és New York* vagy az *Így jártam anyáttal* című klaszszikusokra). Ebben a tekintetben a vizsgált kategória nem rombolja tovább a kislányok párválasztással kapcsolatos nézeteit, abban a tekintetben azonban szomorúan kell végigtekintenünk az elemzett kínálaton, hogy igazán eredeti világgal rendelkező könyveket, amelyek egyesítenék magukban a fantasztikum és a romantika elemeinek izgalmaikat, nem igazán találhatunk a piacon.

IRODALOMJEGYZÉK

- Aarseth, Espen, *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, John Hopkins University Press, Baltimore, 1997.
- Ball, Meghan, *Roll for Romance: The Forgotten D&D Romance Novels of 1983*, Reactormag, 2021. 11. 18. (letöltés helye: <https://reactormag.com/roll-for-romance-the-forgotten-dd-romance-novels-of-1983/>)
- Barthes, Roland, *A szerző halála*, ford. Babarczy Eszter = Barthes, Roland, *A szöveg öröme*, Osiris, Budapest, 1996.
- Barthes, Roland, *Világoskamra – Jegyzetek a fotográfiáról*, ford. Ferch Magda, Európa, Budapest, 1985.
- Cook, D., *Player's Handbook*, TSR Inc., Lake Geneva, 1989.
- DD, *Játéknak mókás, filmnek értelmezhetetlen a Netflix interaktív romkomja – Megnéztük a Válaszd a szerelmet! című interaktív filmet*, WMN, 2023. 09. 01. (letöltés helye: <https://wmn.hu/kult/60818-valasz-a-szerelmet-interaktiv-film-netflix>)
- de Certeau, Michel, *The Practice of Everyday Life*, translated by Steven F. Rendall, University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London, 2011.
- Dungeons & Dragons Player's Handbook*, Wizards of the Coast, 2014.

Foertsch, Julie – Gernsbacher, Morton Ann, *In Search of Gender Neutrality: Is Singular „They” a Cognitively Efficient Substitute for Generic „He”?*, Psychological Science 1997/2, 106–111.

Garcia, Antero, *Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games*, Mind, Culture, and Activity 2017/3, 232–246.

Green, Jonathan, *You are the Hero*, Snowbooks Ltd, Haddenham, 2014.

Hlavacska András, *Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba – Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához*, Kortárs 2023/9, 13–22.

NyZita, *NyZita értékelése – Helena S. Paige: Egy lány belép a bárba*, moly, 202, (letöltés helye: <https://moly.hu/ertekelesek/6773619>)

Paige, Helena S., *Egy lány belép a bárba*, Libri, Budapest, 2014.

Pintér Róbert, *A gyerekkori videojátékozás néhány aspektusa Magyarországon*, Médiakutató 2023/2, 9–28.

Regis, Pamela, *A Natural History of the Romance Novel*, University of Pennsylvania Press, Pennsylvania, 2013.

The 100 Best Fantasy Books of All Time, 2020. (letöltés helye: <https://time.com/collection/100-best-fantasy-books/5898458/alanna-the-first-adventure/>)

Tisza Eleonóra, *Kalandod itt véget ért? – A félelmetes könyves fantáziajáték múltjáról és jelenéről*, Kortárs Online, 2022. 10. 01. (letöltés helye: <https://kortarsonline.hu/aktual/kaland-jatek-kockazat.html>)

Tompkins, Jane, *West of Everything: The Inner Life of Westerns*, Oxford University Press, Oxford–London, 1992.



HLAVACSKA ANDRÁS

Te mondd, vagy a karaktered?

Megszólalástípusok vizsgálata

asztaliszerepjáték-résztvevők körében

1. BEVEZETŐ

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

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

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

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

2. AZ ASZTALISZEREJPJÁTÉK-RÉSZTVEVŐK MEGSZÓLALÁSTÍPUSAI

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

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

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

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

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

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

5) Játékosi megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyeket egyértelműen nem egy karaktert megszemélyesítve tesznek, nem játékbeli cselekvést vagy történést írnak le, és nem a játéktechnikára vonatkoznak. A legtisztább megvalósulása a két játékos vagy egy játékos és a kalandmester közötti információcsere. Ide soroljuk azokat a megszólalásokat is, amelyek egy cselekvés vagy történés 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) Játékszituáción kívüli megszólalás: A résztvevők azon megszólalásait jelöli, amelyek látványosan a játékszituáción kívüli történésre, információra vonatkoznak. (Például: KM: „Egy játékon belüli és egy játékon kívüli rész. A játékon kívüli: bocsnat, 'ASZJK-15', meg kell hogy kérjem, hogy tedd el a mobilodat.”)

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

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

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

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

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

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

3. ASZTALISZEREJPÁTEK-RÉSZTVEVŐK MEGSZÓLALÁSAINAK TÍPUS SZERINTI MEGOSZLÁSA

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

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

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

1. táblázat: A játékosok és a kalandmester megszólalásainak megoszlása három játékalkalom során.
Forrás: a szerző szerkesztése

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

2. táblázat: A játékosok és a kalandmester megszólalásainak típus szerinti megoszlása három játékalkalom során.
Forrás: a szerző szerkesztése

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

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

3.1. Karakterben történő megszólalás

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

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

3.2. Cselekvésleíró megszólalás

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

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

3.3. Állapotleíró megszólalás

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

3.4. Játéktechnikára vonatkozó megszólalás

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

3.5. Játékos megszólalás

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

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

3.6. Játékszituáción kívüli megszólalás

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

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

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

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

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

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

4. KONKLÚZIÓ

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

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

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

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

IRODALOMJEGYZÉK

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

JEGYZETEK

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

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

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

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

„Jézussal”

Tóth Csaba beszélget Ughy István festőművésszel

► **Tóth Csaba:** 2023 Adventjében ezzel a címmel nyílt egy profetikus erejű gyűjteményes kiállítás a pápai Pannonia Reformata Múzeumban.¹ A fogadó kép Joseph Ratzinger bíborost, a későbbi XVI. Benedek pápát ábrázolta, amint Szent Györgyként megküzd a sárkánnyal, illetve a gonosszal, és legyőzi azt. A festmény 2005. április 4-én készült, tehát még a pápává választása (2005. április 19.) előtt, ugyanakkor már ezt a feliratot olvashatjuk rajta „*Habemus Papam!*” (Van Pápánk!). XVI. Benedek pápa rendíthetetlen csodálójaként és tisztelőjeként engem nagyon meglepett a képpel való profétálásod. Vissza tudnád idézni azokat az időköt, hogyan fogant meg benned a kép gondolata, egyáltalán hogyan született meg ez a történelmi jelentőségű festményed?

► **Ughy István:** Érdekes a kezdet! Nemhiába kezdtem a kiállításomat is ezzel a képpel. Úgy ítélem meg, hogy Ő az egyetlen olyan pápa, aki értelmiségi is, és végképp el tudja törölni a maradványait is a kommunizmusnak. Azóta kiderült számunkra, hogy egy ilyen pápa sem tud tavaszt csinálni. Keményen berágta magát a kommunizmus a csontjainkba! Fontos volt az is a számomra, hogy fajtámbeli volt, BAJOR. Saját fajtájában jobban megbízik az ember, nem mint ha nem bíznék a másik két fajtámban, a székelyben és a magyarban. (Különösen ezt a szót, hogy FAJTA, szeretem hangsúlyozni, mert az ÁLLATvilágban ez nagyon fontos.) És valószínű volt az is, hogy egy nemzetiszínű lengyel pápát nem fog követni egy színtelen, mismás pápa. II. János Pál a transzcendenciából parancsolt. Ő lesz a PÁPA. Punktum.

► **T. Cs.:** XVI. Benedek pápa, úgy gondolom, mégiscsak betöltötte küldetését, meghirdette a kienegesztelődést az egyház modernista és tradicionalista szárnya közt, ami akkor már szinte szétszakította az egyházat, nem rajta múlt, hogy halálával ez a megbékélés félbeszakadt. Ma látjuk csak, hogy milyen óriási káosz keletkezett XVI. Benedek után, ami persze a II. Vatikáni Zsinattal vette kezdetét, amikor a liturgiában a miséző pap hátat fordított az oltárnak, és melléte megtagadta a latin kereszténység szakrális nyelvét. Visszatérve a pápai kiállításodra, ott is olvasható volt a gyönyörű ars poeticád, amit már korábban többször publikáltál, én annyira szeretem, és annyira kivételesnek és példaértékűnek tartom, hogy idézem: „A Jóistennek és felmenőimnek tartozom köszönettel, hálával, hogy életem folyamán sosem kellett földi nagyságok és törpe helytartók előtt toporognom. Jó korán eldöntöttem, hogy szabad ember leszek. Majdnem mindig azt tettem, amit bensőm diktált. Bennem határtalan a kíváncsiság és a szabadságvágy. Amit művészi téren csinálok, sosem kell magyaráznom. Ami az emberi tényezőzt illeti, szerintem évezredek óta nem változott semmi, és nyugodt szívvel mondom, hogy nem is fog változni. Tulajdonképpen arról van szó, hogy a múlt iránti mélységes tisztelet, csodálat megmentett attól, hogy koldusa legyek a mának. Igazi múzeumi ember vagyok, semmiféle furcsa kimenetelű harcban nem tudom elképzelni magam.” Az ars poetica bölcsessége megrendítő, „a múlt iránti mélységes tisztelet és csodálat” annyira hiányzik korunkból, napjaink művészetéből, hogy sokan talán nem is értik, miről beszélsz itt. Pedig ez minden művészetek alapja, a jézusi küldetés és apostolkodás, az igazsághoz való hűség valódi mértéke, ami a keleti, a bizánci eredetű kereszténységben ma is természetes, az ikonológia, az ikonográfia lényege a hagyomány megőrzése, továbbadása, ami a te festészetednek, képzőművészetednek a kezdetektől meghatározója. Hogy születél, nőttél bele ebbe a felemelő hagyománytiszteletbe?

► **U. I.:** Kiköböztem [‘kitaláltam, rájöttem’], hogyan mutathatom én magam jónak. A jóért harcolnak akkor, ha a világ szükségszerűen rossz, a világ mindig egyformán olyan, amilyen, ne vi-

gasztald magad azzal, hogy rossz, s te azért vagy JÓ. A jóság ab ovo jön természetedből, azzal kell születni, telve energiával, tehát rózsának, nem mákvirágnak. Itt van a kutya elásva. Festményeim azért lőttek túl a célon (ami elkedvetlenítő hatásukat illeti), mert feltételeztem, hogy a világ túl gonosz, talán az én optikámban van a hiba, vagy az emberek születtek túl rossznak, gonosznak? Nem. Tehát akkor is hiszem, hogy a világ jó és nem gonosz, hogyha minden elromlott. Bízz a legfőbb ALKOTÓBAN, ő tudja, hogy mi hogy s mikor romlott el, és Ő javítja meg, akkor te is jó leszel, csak imádkozz! Ha Jézussal akarsz példálózni, akkor kőbe vésett igazságokkal találkozol. Ezek az igazságok benned vannak eltemetve, ki kell bontani, felszínre hozni. Arra utalok, hogy sokszor meg kell gondold, hogy mit festesz, és hogyan. A kiállításomra térve, illetve kiállításaimra, ha lett volna megfelelő nagy tér, akkor a kompozícióimat együtt állítottam volna ki a tájképeimmel (és ezért is született egy időben a két tárlat),² mert tudom, hogy a kompozíciók nehezen emészthetők, és összezsúfolva „verik” egymást. Tájképeimben nem tudok nem optimista lenni. Különösen, ha tombol a NAP. Épp te jegyezted meg egyik megnyitómon, ahol csak tájképeim szerepeltek, hogy „ez az öröm festészete”. A sors iróniája, hogy nincsenek megfelelő kiállítóhelyiségek, mint Nyugaton, még kis helyiségekben is! „Magyarország, Te ne kultúrkuckakodj a kiállításaidal, merjél KICSİ lenni ebben is!” De ez már így megtörtént, talán egy új katalógusban majd egymás mellé kerülnek. Igen, több fontos kitétel van ebben a hitvallásban, és egyszerre jött ki belőlem, nem kellett csiszolgatnom, szerves részei egymásnak. A múlt csodálata történelmi ismereteimből, régészkedő hajlamomból fakad, nyolcévesen már régészeti rajzokat készíték a keresztúri múzeumnak, édesapámnak köszönhetően (ő festő szeretett volna lenni, belőlem csinált festőt), és kicsit később, középiskolás, egyetemista koromban (és később életem során mindig) nyaraim múzeumi munkákkal telnek. Fanatikusan ÁSÓ régész lettem. A múlt tisztelete maga után vonja az ősök tiszteletét. Felmenőid tisztelete elsőrendű dolgod, mert tudod, hogy kik ők. Múzeumi dolgozó vagy, sok mindent tudsz a múlt-ról, a régészet mellett belekontárkodsz a néprajzba, időszak kiállítások rendezésébe, diorámák festésébe, reliefek, egyáltalán berendezések elkészítésébe. Mindemellett FESTŐ is voltam, évi kiállításokon részt venni stb. Később lettem múzeumi munkatárs, mert nem volt alkalmazotti helye a múzeumnak. Külsős munkatárs voltam, jószérével ajándékba, esetleg bagóért dolgoztam, fanatikusan. Ez az utóbbi volt a lényeg, mindig, másként nincs „múzeumos” (mint ha leprás lenne valaki). Nyaraim mindig foglaltak voltak, a vakációim is. A makettkészítés csodálatosan ördögös munkája ugyancsak ide tartozik. Ha hűséges vagy ahhoz, amit a föld ad neked, mintegy lapozva a földkönyvben, „lapjait” olvasva, máris a krisztusi úton vagy, írva és mondva! Miért írtam, hogy nem lettem koldusa a mának vagy az időknak? Mert ez általam szabadalmaztatott munka volt, a pénz sem kötött le, a töretlen szeretet ehhez a SZABAD munkálkodáshoz mentett meg. Nem kellett tényleg toporogjak senki előtt, mert ki előtt kellett volna?! Időm se jutott furcsa kimenetelű akciókban részt venni, a múlt története mindig lekötött. A Székelykeresztúri Múzeumon is rajta van a kezem nyoma. „Múzeumépítő”, élcélődtek velem az itteni kollégáim. Az igaz, hogy több múzeumtervet rajzoltam, a keresztúri múzeumnak terveztem egy nagy kiállítótermet, 10×10 métereset, végül az új igazgatóm, Fülöp Lajos vérszermet kapott, és emeletet terveztetett, mellékhelyiségekkel. Megfőztük F. J. minisztert, aki kétszer volt vendégünk (megfestettem apját, anyját, őt magát), ugyanis a régi kaszinó épületére, ahol a múzeumi kiállítás leledzett, nem lehetett volna emeletet húzni. Csodás régi homlokzatot terveztem a múzeumnak, kettőt is, az egyiket szecessziós stílusban, persze a pénzszerke nem engedte, hogy réginek nézzen ki, a 10×10-es nagyterem sem épült meg. Lajos agilitása, gátakat nem ismerő energiája így is csodát művelt. Igazi Múzeuma van Keresztúrnak. Torockó³ ötven éven keresztül meghatározó hely volt az életemben, tájképeim zömét, majdnem egészét ott festettem. Balogh Annamáriának, a torockói szépségnek ezért is nagyon sokat köszönhetek, aki a feleségem lett, és hozzásegített, hogy továbbra is „burokban” éljem az életem. A festő sokszor nem ad számot arról, hogy feleslege a társadalomnak, a TÁRS jelenléte átsegíti a buktatókon. Érdekes fény vetül az akaratomon kívüli rejtőzködésemmre, hogy soha senki nem írt

arról, hogy U. I. egyik ma élő festője Torockónak. Mi több, egy teljesen új múzeumi kiállítást csináltam a falunak a régi gyenge eresztés helyett. Egy csodásat, látványosat, erről sincs egy szó sem, többmillió értékű tárlókat, múzeumi berendezést szállítottam oda ajándékba. Valami kis „AJÁNDÉKRA” számíthattam volna, például hogy ingyenes jegyet kapok a falunapokkor, amire adnak egy tányér tordai pecsenyét. De semmi...

► **T. Cs.:** Már Nagybányán szakadás történt a magyar festészetben *Hollósék* német, illetve az úgynevezett *neósok* francia orientáltsága közt. Ez a törésvonal ma is kitapintható az erdélyi magyar és a hazai képzőművészképzésben. A magyar képzőművészetet dominánsan mindig egy német-osztrák dominancia jellemezte,⁴ míg a Kolozsvári Ion Andreescu Képzőművészeti Főiskolát, ahol a diplomádat szerezted, egy párizsi irányultság. A múlt század hatvanas éveinek elején, amikor diplomáztál, kicsit persze más volt a képlet, Budapesten ekkor a szovjet mintakövetésnek állt a zászló, de Kolozsvárott ugyanúgy megmaradt Párizs, illetve az École de Paris, a Párizsi Iskola, ami egyet jelentett a francia avantgárral, Picassóval, Modiglianival, Soutine-nel, Chagall-lal, Rouault-lal. Ugyanakkor nálad a német expresszionizmus is jelen van a festészetedben, Kirchner, Franz Marc, August Macke és Lovis Corinth. Ezekből az életművekből építkeztél, ezeket a látásmódokat formáltad, szabta magadra. Jól látom ezt? Kérlek, igazíts ki, ha tévedtem.

► **U. I.:** Most fel kell kötnöm a felkötnivalómat, mert át kell, hogy fésüljem a művészettörténeti ismeretemet, száz meg száz festő, szobrász stb. munkáit, alkotásait. Az biztos, hogy a művészetre való igazi rácsodálkozás (s hogy én ki legyek?), már az első években Dürerrel kezdődött. Aztán Rembrandt szerettem volna lenni, ő a hegy csúcsa, majd Velázquez, de számtalan mesterem volt, akitől tanulni lehet. A magyaroktól Munkácsy, Paál László, Mészöly stb. (mind realisták és figurákat festők). Az avantgárral (túl a kerítésen, magyarul) az egyetemen ismerkedtem meg, az impresszionistákkal, posztimpresszionistákkal is. Itt is divat volt a szocreál, a MODERNEK dokumentumrészlegre voltak zárva, engedéllyel nézhettük, fertőztek. Braque, Picasso stb. tiltottak voltak tulajdonképpen. Van Gogh, Cézanne, nekem Cézanne volt a kedvencem. Kádár Tibor volt a tanárom az első éven, ő volt a felforgató, akit öngyilkosba kergettek kollégái. Emlékszem, milyen nehezen nyílt meg nekem Cézanne. (Sésame [Cézanne], ouvre-toi!) Bartókkal is pont így jártam, egyszer csak MEGNYÍLT. Aztán jött az egész 20. század, az expresszionistákkal később kötöttem örök szövetséget, főleg George Rouault-lal, James Ensorral a torz pofák furcsa maszkjai miatt, Kandinszkij óriás köztük. Otto Dix, Oscar Kokoschka megint kedvencem, Emile Nolde különösképpen. Végül is miattuk éreztem úgy, hogy megengedhetek magamnak némi TOMBOLÁST.

► **T. Cs.:** A kortárs magyar művészetben Sváby Lajos és Szokos Iván áll a festészetedhez a legközelebb, a te formaképzésed viszont talán kicsit kubisztikusabb, vagy legalábbis némi rokonságot mutat Picassóval. Volt-e, van-e valami kapcsolatod ezekkel a festőkkel?

► **U. I.:** Sajnos se Svábyval, se Szokossal nem volt kapcsolatam, sokszor ostromoztam magam, hogy nem vagyok egy kicsit bátrabb, talán ha autóvezető is lehettem volna, több kiválósággal is megismerkedhettem volna, no meg itt újra fel kellett építeni azt, amit ott elvesztettünk, ez rengeteg időmet elvette. Sváby és Szokos is szívem csücske. Festők igazi értelemben. Ami Picassót illeti, mindenkre rányomta bélyegét, van, akire tragikusan, én ki tudtam szabadítani magam béklyóiból. A rengeteg, ezrével rajzolt régészeti rajz befolyásolt inkább a naturalisztikus expresszionizmus felé. Ha van ilyen?!

► **T. Cs.:** Filep Sándorral, Horváth Lajossal, Legény Péterrel és még néhány kortárs alkotóval létrehoztátok az F (Figuratív) csoportot, ami egyfajta figurális művészeti tömörülés. Figurális művésznek lenni ma önmagában is ars poetica, és egyfajta kontinuitás, elköteleződés a képírás, az ikonográfiai hagyomány mellett. A kép a múltban mindig is a világ fogalmi és képi viszszatükrözését, újraalkotását jelentette, „az ontológia síkján az egész látható világ sajátos értékkel bír, transzcendens elhivatottsággal, rendeltetéssel”.⁵ Ilyen alapon, ami nem ábrázoló művészet, az nem is kép. És akkor már ott is vagyunk a képromboló avantgárdnál, ami a kép-

re, a szakrális ábrázolásra szinte anatómát hirdetett. Miért kellett lerombolni az avantgárdnak a képet, a szakralitást, illetve ti miért tettétek fel az életeteket mégis a képre és a nyugati ikonográfiai tradícióra?

➤ **U. I.:** Ami a Figuratív csoportot illeti, néhányan hoztuk létre, akik elégedetlenek voltunk a Veszprémi Művész Céh⁶ csendesen kérődző mivoltával. No meg, ahogy szokássá is vált, egyeseket kiemelve a csapatszellemből módfelett díjaztak, előzni kezdett a nonfiguratívitas, a nihilfestés ajnározása. A kérdésed végével kezdem: miért kellett lerombolni a képi világot, és miért? Az úgynevezett modern nonfiguratív művészetet azért hozták létre a MEGMONDÓK, mert társa volt az új irányzatnak, mely a múltat akarta végképp eltörölni, ám volt még egy bűne, a legmarkánsabb, az egyházművészetből nőtte ki magát, mondjuk, Cimabuéból, de ötven „festőt” is lehet említeni. Ezzel is, mint minden megmondással célt tévesztenek, mert új, érdekes figurativitások születnek, szuper naturalizmusok. Mi még azért is ragaszkodni fogunk a MÚLTHOZ, én pláne. A csoportunk fő hajtószíja Horváth Lajos volt, kifőzői inkább mi ketten, de be volt avatva Kádár Tibor is, aztán ő vette át a stafétabotot, mert Veszprémben neki volt a legbefolyásosabb baráti köre. Tibor lett az elnökünk, festő, Horváth Lajos festő, Filep Sándor festő-grafikus, Dienes Attila szobrász, Párkányi Raab Péter szobrász, Legény Péter festő, művészeti író, kritikus, én, Törő László néprajzos, Horváth Lajos barátja, ő a titkári teendőket végezte, kellett volna egy mindentudó, nagy kitekintésű vezető, nem akadt. Néhány évig azért működtünk.

➤ **T. Cs.:** Nem is olyan régen volt egy nagyszabású és figyelemre méltó kiállításotok Marosvásárhelyen⁷ *A három Ughy* címmel. Miklóst, a fiadat én is taníthattam Szombathelyen anno, unokaöcséd, Levente jelentette a harmadik Ughyt, aki faszobrász, de mindhármatok látásmódja, képi világa nagyon hasonló, amiben azonban téged érezlek az „ősapának”. Nekem azonnal a Szervátiusz művészcsalád jutott eszembe rólatok. Sőt, jelentőségében is csak hozzájuk mérhető ez a triász. Azonban ismertségetek meg sem közelíti azokét. Ezen biztosan sokat gondolkodtál, tudsz valamilyen magyarázatot adni erre?

➤ **U. I.:** Nekem ez a kiállításom adósság volt Vásárhely felé, mégiscsak ő nevelt festővé, Izsák Márton szobrász igazgatónk középiskolája. De mivel művészi hitvallásom, úgy ítélt meg, hogy nem találkozik a korszellem követelményével, vártam a kiállításokkal, mígnem múzeumi kolléga lett a polgármester, tehát ezt az időszakot választottam. Másik tervem, hogy unokaöcsémet, Leventét bemutassam a városnak, magam mellett, mert nemigen ismerték el szobrásznak „művész” társai, mivel nem volt papírja róla. (Az apja mondta, a testvérem, hogy „a holtakat a föld, az élőket a papír takarja.”) Lehetsz olyan tehetséges, mint Tiziano, ha nincs papírod, senki vagy. Visszatérve a nagyokhoz, ismertekhez, az a kor, amikor ők (Szervátiuszék) éltek, a szecesszió, a Jugendstil volt a nagy port felkavaró Európa-szerte, mi sem maradhatunk ki belőle, és kellettnek a művészek az épületek belsejének, külsejének dekorálásához. Szerencsés kor volt, a mai mindenképpen átmeneti, valamibe. Még egyszer visszatérve kérdésedre, hogy miért nem vagyunk mi olyan elismertek, mint Szervátiuszék: Miklós fiam még nincs ott az időben, Levinél a diplomahiány, én meg hol muzeológus voltam, hol meg festő. Nem identifikálható UFO.

➤ **T. Cs.:** Mielőtt személyesen megismertük volna egymást, én már rég megjegyeztem a nevedet Benkő Elekkel közösen elkészített, a Kriterion Könyvkiadónál megjelent *Székelyszerű kályhacsempék* könyvetek kapcsán. A kályhacsempék archaikus képi világa és a festészeted közt fel lehet fedezni rokon jelenségeket. Mennyire befolyásolt ez a több száz éves képrási tradíció? A narratív festészeted sajátos dramaturgiára épül, ami a népdalok, népballadák, régi eposzok, hősének dramaturgiájával is párhuzamba állítható. Ha ilyen mélyre ásunk, akkor a küldetésed egészen bartóki–kodályi–Kós Károly-i örökségnek is tekinthető. Felmerültek benned ezek a példaképek, ősképek?

➤ **U. I.:** Benkő Elek egy rendkívüli ember, egy fenomén, én örövendek, hogy együtt dolgozhattam vele. Rengeteg csempetörédeket ástunk ki, amikből újra lehetett alkotni kályhaszemeket, dombozműves csempealkatrészeket. Az Erdélyi csempevilág rendkívül gazdag díszítettségében,

kész szobrászoknak mondott munkákban. Én több ilyen témás domborműves darabot le is rajzoltam, ugyanis munkaköri leírásom szerint régészeti rajzoló is voltam, de felhasználtam kompozícióimhoz is. Restaurálásom (mert az is voltam, ott is, itt is) koronája az volt, mikor egy egész középkori csempekályhát kellett rekonstruálni.

▼ **T. Cs.:** Amikor, még a rendszerváltás előtt, először jártam Erdélyben, az volt az érzésem, hogy ott jobban magyarnak érzem magam, mint idehaza. A történelmi táj, az ottani emberek vendégszeretete, veretes, tiszta magyar nyelve nagyon mélyen megérintett. A festészetteddel is így vagyok, magyarabbnak érzem az úgynevezett kortárs magyar művészetnél, mélyebben megérinti a magyar lelket. Ahogy a kilencvenes évek elején „magyar anyanyelvűnek” nevezte Molnár Sándor festőművész az Európai Iskola előtti magyar művészetet. Mitől „magyar anyanyelvű” a festészeted?

▼ **U. I.:** Valahogy úgy lehet megadni a választ, hogy nincs elég hangerőnk, de egyéb markáns tulajdonságnak is híjával vagyunk. Az adott társadalomnak is készsége kell, hogy legyen a befogadásra, a kultúrára való éhség tomboljon. Legalább.

▼ **T. Cs.:** Korábban említetted, hogy gyermekkorodban Székelykeresztúron fogalmazódott meg benned a vallásos, hitvalló festészetre való elköteleződés. Felidézhetnénk, hogy pontosan miként történt ez?

▼ **U. I.:** Igen, már a hittanórákon, Keresztúron a sok színes vagy nem színes, Bibliából vett ábrákat s más vallásos témát, főleg Jézus egyéniségét megismerve egyszerű volt eldöntennem, hogy én Jézus életét fogom festeni. A mai napig ezt teszem. Köszönhető ez Orbán János esperesünknek is, de édesapámnak is. Itt játszódik le a szemünk előtt egy embernek az élete, aki SZENTNEK született, Bőjte Csabáé. Csak egy kis mozdulatot tett, és ezzel „hegyeket” mozgatót meg. Kiválóság, mondjuk, hát persze, a szeretni akarását erősítette fel, terjesztette ki az emberiségre, az árva gyerekekre. Bárki megtehetette volna. De Ő volt az első, az AKARAT.

▼ **T. Cs.:** Ha már ennyire visszakanyarodtunk térben és időben, érdekelne az Ughyk múltja, úgy tudom, már Dante *Isteni színjátékában* találkozunk a felmenőiddel.

▼ **U. I.:** Ami az Ughyk múltját illeti, érdekes feltételezésre jutottam. Dante *Isteni színjátékát* olvasva édesapám akadt rá az Ughi névre. De én már korábban is, budapesti rokonunknál érdeklődtem, hogy mit kutatott ki az Ug nevet illetően. Különleges név, Erdélyben nem is létezik. Ő mondta, hogy valami szigetig jutott, de Horvátországban is talált egy szálát, ő még nem említette a firenzei jelenlétet. Dante a következőket írja a Paradicsom-jelenetben, a XVI. ének (*A régi nemesség*) fejezetben, 88. sor: „Láttam az Ughi, Grecci, Catellini fajt, Normannit, Filippit, Alberighit nagynek előbb, majd pusztulással vinni.” A nevekben a „ghi” betétek Alberighi, Ardinghi, Bosteghi stb. szúrt szemet nekem (?!). A magyarban közkedvelt ez a GHI betét a nevekben. Firenzében ma is elég sok Ughi név van. Rómában is van egy elég neves hegedűművész, az utókor majd tisztázza. Ma itt, az Oroszi-helység határában a földben van az Árpád-kori falucska, az UGH-i praetoria (majorság). A török dúlás után néptelenedik el. Az 1250-es évek után, 1300 felé írja művét Dante, ekkor száműzik a guelf nemességet, ekkor van nálunk az Árpád-kor. Miért ne menekülhettek volna idáig, a Somló-hegy alá az Ughik? Dokumentum nem áll rendelkezésünkre, hogy mi e nemesség rokonai lennének, ennek bizonyítékát a genetika dönthetné el. Az útirány esetleg a horvátországi jelenlétet is alátámaszthatja. De van egy kacifántosabb rokoni szál Dürer felé, Gyuláról. Ugyanis Haán Lajos, Gyula monográfusa írja, hogy Ajtósi Dürer nagyapját Száraz Antalnak hívták, aki Ajtósról költözik be Gyulára, és ötvös (az ötvösség említésről még gyerekkoromból emlékszem). Az én üknagyapám is gyulai, Száraz Antal, pályaács volt. Csak 400 évet kellene áthidalni. De az 1400-as évek Gyuláján nem hemzseghettek a Száraz Antal nevek. Ajtós mára már Gyulába olvadt. Itt is szóba jöhetne a „genetika”... Még fokozhatnám az eminens ősök, üknagyapák társaságát egy olyan ükkel, aki nemzetgyűlési képviselő volt az 1840-es években, és ellenzéki szónok, Pálffy János író, *A Magyar és Erdélyi urak* szerzője, földbirtokos, vagyonát, ingóságát, egyéb irományait az Erdélyi Múzeumra hagyta. Korán halt meg tüdőbajban, vagyonát testvére, Dénes megszerezte, tüdőbaja mi-

att mentették fel a halálbüntetés alól, házi fogságra. Haynau halálra ítélte parázs ellenzéki-
ge miatt. Bécs, Ferenc Józsefet sértette meg.

➤ **T. Cs.:** Ez már szinte családi legendárium. De térjünk rá egy múlt év végén megjelent könyv-
re, Garas Kálmán „...személyiségnek lenni a legtöbb” című fotóalbumára, amiben te is helyet
kaptál. Rádásul egészen kiemelkedő kiválóságok közt (Andrásfalvy Bertalan, Berecz András,
Fekete György, Kallós Zoltán, Nagy László, Jankovics Marcell, Melocco Miklós, Ökrös Csaba, Se-
bestyén Márta, Sebő Ferenc, Schrammel Imre, Szörényi Levente, Weöres Sándor és még sokan
mások). Ha az előbbi példaképekre és mitikus ősökre gondolunk, igenis megillett téged az élet-
műved alapján ez a szellemi közeg. Ott voltál a szombathelyi könyvbemutatón, milyen érzés
volt átlapozni ezt a monumentális tablót?

➤ **U. I.:** Ez a teljesítmény Kálmántól elképesztő. Hogy tudott lefedni ekkora kultúrréteget, és
ilyen tökélyrel? Főleg a fiatalság számára hasznos könyv, a kezdetektől úgy indulj, hogy légy
valaki, de ne erőszakból, a szeretet vezényeljen, a jobbító szándék, akár a kultúráról legyen
szó. Mindenben megvan, fellelhető a jobbító szándék. Hiába van háború és gyilkolás, jók
akarnak lenni az emberek, kulturált körülmények közt élni, szép virágos városokban, falvak-
ban, gazdag természeti környezetben. Nagyon beteg kell, hogy legyen valaki, hogy ne ezt akar-
ja, hogy egy csupasz barlangban akarjon élni. Mi, akik e könyvben vagyunk, elfogadjuk egy-
más, a sors intézte, hogy így legyen. Részben mi alakítjuk a sorsot, tőlünk függ, hogy lesz-e
belőle szép könyv. Kíváncsi vagyok, hogy sokan forgassák lapjait.

JEGYZETEK

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=GxhbBKRLH5w>
² A nagybányás szemléletű plein-air tájképek Torockón készültek. https://papamediacentrum.hu/Kedvenc_tajaim/
³ Lásd az előbbi lábjegyzet.
⁴ Idehaza 1968-tól látenszen, majd 1989-től leplezetlenül egy amerikanizálódás indult meg, egyfajta önkéntes
behódolás az euroatlanti *rocky horror picture show*-nak, ami végül felszámolta a művészet szakrális, eurázsiai,
zsidó-keresztény gyökérzetét.
⁵ Vlagyimir LEPAHIN, *Az orosz kultúra ikonarcúsága*, Szeged, 1993, 33.
⁶ <https://www.muveszetekhaza.hu/hu/kiallitas/veszpremi-muvesz-ceh-30-2019-12-07>
⁷ <https://www.e-nepujas.ro/articles/a-harom-ughy-csodalatos-idoutazasa>



UGHY ISTVÁN, *Adj innom!*, 2024., olaj, vászon, 95X135 cm



UGHY ISTVÁN, Habemus Papam! (Ratzinger), 2005, akril, olaj, vászon, 72x102 cm

UGHY ISTVÁN, Keresztút, 2008, akril, olaj, vászon, 126x191 cm





UGHY ISTVÁN, Krisztus-faragó, 2008, akril, olaj, vászon, 94x134 cm

UGHY ISTVÁN, Siratók, 2008, akril, olaj, vászon, 125x191 cm





UGHY ISTVÁN, Nárcisszus, 2009, akril, olaj, vászon, 90x120 cm

UGHY ISTVÁN, Pilátus, 2009, akril, olaj, vászon, 134x186 cm





UGHY ISTVÁN, Ádám-Éva kimentése, 2009, akril, olaj, vászon, 95x135 cm

UGHY ISTVÁN, A szörny, 2008–09, akril, olaj, vászon, 105x145 cm





UGHY ISTVÁN, Adjátok vissza a falumat (Bözödújfalú), 2010, akril, olaj, vászon, 133x185 cm

UGHY ISTVÁN, Pálosok, 2011, akril, olaj, vászon, 134x187 cm





UGHY ISTVÁN, Velköztető bizottság, 2011, akril, olaj, vászon, 106x120 cm

UGHY ISTVÁN, A szörny, Szép új világ, 2011, akril, olaj, vászon, 134x186 cm



UGHY ISTVÁN, Aranykor, 2012, akril, olaj, arany, vászon, 134x186 cm; Júdások, 2015–23, akril, olaj, vászon, 110x120 cm





UGHY ISTVÁN, Atilla, 2015, akril, olaj, vászon, 134x186 cm

UGHY ISTVÁN, Pásztorok látogatása, 2009–13, akril, olaj, vászon, 125x180 cm



UGHY ISTVÁN, A mutatóványos (Trianon), 2018–22, akril, olaj, vászon, 95x135 cm





UGHY ISTVÁN, Sok kicsi Jézust adok, 2020, akril, olaj, vászon, 95x135 cm







UGHY ISTVÁN, Garast adó, 2023, akril, olaj, vászon, 95x135 cm

UGHY ISTVÁN, Aranyborjú IV., 2024, akril, olaj, vászon, 95x135 cm





UGHY ISTVÁN, A Koponyahegyen, 2023, akril, olaj, vászon, 95x135 cm

UGHY ISTVÁN, Háború, búcsúzkodok, 2024, akril, olaj, vászon, 95x135 cm



SZILASI LÁSZLÓ

[18.48: telefon]

(El nem hangzott beszélgetések anyámmal)

Naplóregény: zsoltosma és mantra (2. rész)

06. 27. • Ma van a névnapom, de majdnem mindenki elfelejtette, ajándékot se kaptam, hacsak azt nem, hogy újabban elkezdünk uszodába járni, úszok a hosszú medencében négy teljes hosszat (csak életmentő úszásom van, életmentő mellúszás, semmi más, örökké kint van a fejem, nagyon fárasztó, két tempó alatt kifújom, hogy aztán – rettegve – újra levegőt vehessek, nagyon figyel az uszodaőr, már közelebb húzta magához a mentőeszközeit), aztán négyet a kis melegben, keresztbe, aztán vissza a hideg vízbe, újabb négy hossz, soha, de soha nem fogom elérni a szemben lévő falat, Eric Moussambani, a világegyetem leglassabb olimpiai úszója, Guinea, vagy még csak ő se, de az egész túra valahogy mégiscsak *elegánsabb*, mint legutóbb, kifinomultabban fuldoklom, csak a szakértők veszik észre, az eszeveszetten gyorsan suhanó nyugdíjasok, szeretik a magamfajta fiatalokat, akiket leelőzhetnek, értük vagyok, aztán szauna, az egyik idős hölgyet a lábáról ismerem fel, nagyon szép neki is a lábfeje, de nem mondom neki, mert esetleg félreértené, aztán lassan behúzzák a pályákat elválasztó műanyag szerelvényt, oda lehet látni, vízilabdaedzés lesz, egy bérletes bácsi későn érkezik, zavarba kerül, úszkáljon itt össze-vissza, vagy mi lesz, én pedig közben némán káromkodok, Jamina, bazmeg, Jamina, nemcsak az volt a baj vele, hogy a Franklin 36. két kilométeres sugarú körében nem volt egyetlen ember se, aki – leszámítva a tótot, de az csakis a bunkóké – beszélt volna bármiféle idegen nyelvet, hanem az is, hogy egy ember se volt, aki tudott volna úszni, és nem is hiányolta senki ezt a tudást, és aztán a lányok a gimnáziumban kicsúfoltak a strandon, nem tudsz, nem tudsz, miért nem tudsz (mert a strandra azért kijártam, nem engedték volna el, de nem kéredeztem el, hanem hazudtam valamit), de ezt se mondom ki, mert a barátnőm szerint mégiscsak ezekből a hiányokból élek, a falusias környezetünkéből, a szegénységünkéből, a kevés könyvünkéből meg abból, hogy délutánra leszemezttem magamnak néhány fürt szőlőt, és amellet olvastam a kisebbik diófa alatt a könyvtári könyveket, *A tizenöt éves kapitányt – Dick kitépte övéből a kést, és teljes erejéből Harris mellébe döfte.*

06. 29. • Van egy csabai hallgatóm, akinek ki kellett költöznie a kollégiumából, haza kellett mennie a lakótelepi lakásukba, ahol csak az apja él, meg az anyja, már nem szeretik egymást, ha otthon vannak, csak bökdösik süketen az okostelefonjukat a félsötétben, a hallgató gyerekük fel se kel, majd csak pénteken, az ágyában olvas, félig sírva, mélységes a depressziója, itt hagyta Szegeden, a szegedi bölcsészkaron minden motivációját, és olyanokat ír, hogy *a kabátom persze olyan, mint a jó keresztény, / hiába veri az ég, tompán tudomásul veszi, értem én, nagyon is értem, talán én értem ezen a Földön a legjobban, a te legnagyobb felháborodásodra pontosan így éreztem én is az első egyetemi vakációmon, eljöttetek értem autóval, kirámoltunk (egy alagsorban éltem,*

a garázsszal szemben, a kis műhelyben, WC az autó mellett, zuhanyozni a kolégiumokba jártam), hazamentünk, és akkor hirtelen becsukódott az ég, bedeszálták az eget a micisapkás munkások kopott, keményfa pallókkal, keringtem a házban meg a telken, sehol sem találtam semmit, a testvéreim betonhülyék voltak, nagyon örültek nekem, és nem hagytak olvasni, te elkezd-tél pszichológushoz járni, *az nem lehet igaz, hogy neked ennyire rossz itt nálunk* (de, bazmeg, lehet), és esténként, lefekvés előtt az volt a fantazmagóriám, hogy most elalszom, és soha többé nem fogok felébredni, de ekkor legalább megvi-gasztalhattál, és másnap reggel tényleg felébredtem, nagyon büszke voltál magadra, de hát miért, a gimnázium zárva volt, a kocsmák üresek, a könyvtár is üres, noha már épül az új, a volt osztálytársaimat nem találom, a vonalas te-lefonokat szinte mindig az apa veszi fel, mogorva szararcok, nem emlékeznek rám, a Pikk Dámában néha van egy-két arc, de ők meg túl jók, van ez a vidéki finomság, a fiatalembereké, ami nálam mindent visz, otthonos és vagány, *egy Unkaszt kérek*, így kéri a gyomorkeserűjüket, csak hát ez is semmi, nincsen ennek se tartalma, ez is üres, hiányoznak a barátaim, el is megyünk (apró-pénzből) egy lengyelországi körutazásra (*exodus*, hogy te is értsd), még tombol a *Solidarność*, láttuk a papot, aki gyóntatta őket, és az ablaktalan mikrobusz-ban letagadom, hogy a csajom a feleségem lenne, pedig az lesz.

07. 01. • Ma elementünk Pestre (vonattal, ne idegeskedjél), megszűnt az IC-n a helyjegy, azaz a helyjegyet nem kell megvenni, ingyen adják, oda, ahova ők sze-retnék, a jegy ára meg felment, már a nem-IC-szakaszra sem kell jegyet venni, azt is adják, akárcsak az első osztályét, olcsón, azaz nagyon drágán, kb. ezer forint a (MÁV szerint: nem létező) helyjegy ára, látod, anyám, milyen bonyolult szerkezet a nyelv, a megértéséből és az előállításából élek, de ezt csak úgy mondom, alázatosan és pökhendien, mert nehezen érthető, hogy én valójában mit is csinállok, miért kapom a pénzemet, talán csak nem a semmiért, már Kiskundorozsmán is megáll a vonat, meg hosszabb az útidő, minek, de azért általában akadálytalanul suhanunk, és vittük a bicikliket is, mostanában azzal járunk a nagy Budapesten (napok telnek el, senki sem dudál, senki nem ká-romkodik, még mindig civilizáltabbak erre az emberek), azért mentünk a fővá-roshoz, mert a Városmajori Szabadtéri Színpadon bemutatták a magyarkanizsai francia emigráns, Nagy József, avagy József Nadj *OMMA* című művét, nyolc fe-kete ember van a színpadon, négy nagyon kigyúrt és kopasz, négy vékony és hosszú hajú, bő egy órát táncolnak, közben néha magyar szavakat próbálnak mondani (*egy, kettő, fekete, miért*), én pedig el se tudom képzelni, hogyan lehet ezt a rengeteg mozgást *megjegyezni*, felolvadnak az individuumok a táncban, vagy éppen kiteljesednek, a darab – állítólag – a idegenek megismeréséről szól (ismerd meg őket, aztán találd meg magadat bennük, ezt mondta az előadás előtt az igazgatóságos asszony), végigtáncolják az életüket, meg a miénket is, temetés a vége, dupla temetés, az egyik halott a szájában piros madzaggal emeli fel a másik fejét, döbbenetes vég, és aztán nevetve elmenekülnek a tán-cosok, előttünk hat nő ül, fiatalságuk utolsó, rothadó pampuskáit rágják, ná-lunk a Széchenyi téri Roncsderby nevű retrodiszkóba járnának, itt viszont erre a műsorra jöttek el, és biztos vagyok benne, hogy soha nem fogják ellenezni (ahogy Szegeden mondják:) a *migráncsok* bejövételét és letelepedését, ki tud-ja, talán előtte se tették volna, mert ebben a városmajori teltházban, úgy tűnik, a katarzis után ilyen a közlés.

07. 03. • Édesanyám, te mindig azt mondtad, hogy nem érted a számítógépeket, pedig hát már ebben a többes számban benne volt az értés, jóval több, mint Umberto Eco *Foucault ingájában*, ahol azt hiszik, hogy az egyes számítógép a kérdés, nem az összekapcsoltak, nem a rendszer, nem a hálózat, de azt talán mégiscsak nehéz lenne megértened, hogy a szeged.ma nevű oldalon van egy *mindennapi kenyérünket* című cikk, sok hibás, mégis tökéletes Fortepan-fotóval, régi aratások, és tényleg oda van írva az egyik kép alá, hogy *Hofherr-Schrantz-Clayton-Shuttleworth cséplőgép*, olyan, mintha apám mondaná, de mégse lehet visszakeresni, mert a számítógépek nem mindig őrzik a régi megjelenéseket, a mondatom tényleg vonatkozó típusú, mégis visszakereshetetlen, a gép tetején gyerekek és felnőtt nők adagolják a búzát, de van ott egy férfi is, lent villás emberek állnak, van közöttük egy szakállas-bajuszos öregember is, lehet, hogy neki ez az utolsó aratása, büszkén veti fel a fejét, gőgös rá, hogy még mindig dolgozik, hátul pedig három masiniszta, simléderes sapkában, őket – jól láthatóan – nem érdekli a betakarítás, csak a profit, már mennek is tovább, te mélyen lenézted ezt a világot, nem akartál paraszt maradni, nem akartad a földet túrni, ahogy az apád sem akarta, túl *egyszerű* volt neked ez a világ, közönséges, nyers, durva, nem láttál rá az aratás kimondhatatlan és mitikus szépségeire, *Hofherr-Schrantz-Clayton-Shuttleworth*, vak voltál ezekre, hála az Istennek, különben még én is a földet túrnám és túratnám másokkal, a Dutráimmal vagy a számítógépes és légkondicionált John Deere traktoraimmal, valahol Fürjesen, vagy ki tudja, hol, és lenézted a tót nyelvet is, mert az a bunkóké, ez volt a véleményed, a nyelvük okán kirekesztetted őket a műveltek világából, és lehet, hogy épp ez a – később alaposan megutált – kirekesztés kellett a felemelkedésedhez, hogy ott éltünk abban a kibaszott Jaminában, és te mégis kiiskoláztattad a fiadat (az egyik tanár lett, a másik lelkész, a harmadik kertész – így szoktad mondani), hatalom nem, de izolálás, embargó és bojkott kellett mindehhez, és le kellett tagadnod, hogy te is anyanyelvi szinten beszéled a tótot, *tágyeme na körgát, vízállás megtekintovaty*.

06. 04. • Ma múltotték a kisfiamat Pozsonyban (az egy olyan város, hogy HÉV-vel lehet átmenni belőle Bécsbe, nyolcvan kilométer, mindössze félmillióan laknak a szlovákok fővárosában), a gyermek anyja nagyon elégedetten telefonált, minden simán ment, szép volt a környezet, az ápolónő valóban magyarul beszélt, mindenki kedves volt, a gyermeket elkábították, mielőtt levették volna a vérét, amiből előállították a plazmát, abba tették bele az őssejteket, és aztán ezt az egyveleget egy branülon keresztül töltötték bele a majdnem érzéketlen testbe, nem tartott sokáig, a fiú hamar magához tért, elhagyták az objektumot, majd ősszel kell visszatérni, kontroll és, talán, második beavatkozás, kétmillió forint az egész, és nem öt vagy nyolc, mint Bécsben vagy Svájcban, nagyon örül mindenki, és én is nagyon örülök, hogy már itt tart a tudomány, és hogy a nagymama ki tudja fizetni érte ezt a hatalmas összeget, autóval mentek, reggel indultak, estére már itthon is voltak, négyszáz kilométer az egész, pompás a működés, ez egy működő világ, csodálatos a Visegrádi Négyek birodalma, az pedig nem jut az eszébe senkinek, hogy mindez – hitem szerint – Isten munkája, nekem a fiamért kellett imádkoznom, nem, teszem azt, Recep Tayyip Erdoğanért, és most már otthon van a gyermek, várja a gyógyulást, várja a felépülést, a következő hét végéig még óvodába is fog járni, jó helye van Baktóban, a nagyszülőknél, játékok a kertben, teknősbékák, hálós trambulin és kutya (majdnem olyan jó lehet, mint nekem a Pozsonyi u. 50-ben, a '60-as évek má-

sodik felében, a diófa alatt, a téglaudvaron), de neki talán *trauma* mindez, és – egyelőre – nem tudja elmondani, mi minden a baja (én például *gyötörni* szoktam, *elkap az izomzat*, ahogy nálunk mondják, gyűröm az arcát, nyomogatással és feszítésekkel határozottan fejlesztem a négyfejű combizmát, csiklandozom is, és lehet, hogy ő valójában gyűlöli mindezt, de mindig nevet, kacag, röhög, és néha kéri is a különböző *gyötörtetések*, és az tényleg nem jó), nem, tényleg nem jó a nyelv, pontatlan és kifejezetten elnagyolt, de a nyelven túl se jobb, innen se rosszabb, és épp ezért azt várom a talán mégiscsak beépülő összejektől, hogy referáló & nem pusztító nyelvet adjon a fiamnak.

07. 05. • A Franklin u. 36-ot eladtuk, és az összeg rám eső egyharmadából ki tudom fizetni a középső gyerek tanulmányait, számomra talán ez az örökség legfontosabb része, még apám anyjáiék is örülnének ennek a felhasználási módnak, úgy gondolom, de az is igaz, hogy apránként igyekezem elhordani a dobozaidat a fürjesi testvéremtől, őt nem érdekli, mi van bennük, bizonyos értelemben *undorodik* a ládikóidtól (nem hibáztatom, ez is egy védhető hozzáállás: gyász esetén – gondolom – *minden* megengedett), legutóbb egy Mulino Biancós fémdobozt hoztam el tőle (valaha teljes kiőrlésű édes keksz volt benne, úgy emlékszem, nagyon szeretted), van benne egy tiszta, füzetből kiszakított papírlap, a gyönyörű kézírásoddal (*2022. VIII. Robikánál /temetésemmre/ 300.000 Ft van*), egy nagyobb, kopott boríték, amin csak számok vannak, nem értem őket, aztán egy levél hátoldala, a levelet én írtam egy hirtelen felbukkant idős rokonnak (*Apám meghalt, a kisfiam pedig már négy és fél éves, minden elkopik, eltűnik, nem szeretem, hogy odatesznek a kapcsolatok is, ilyeneket írtam*, 2021. március 19-én), egy 2022. januári levél a Magyar Államkincstár Nyugdíjfolyósító Igazgatóságától (*Saját ny. 92.810.-, Pali ny. egyharmada 39.965.- = 132.775.-*), és aztán, mindezek alatt, egy kicsike, félbehajtott boríték (*Karikagyűrű, Szilasi Pálné*), felnyitom, és tényleg ott van benne a karikagyűrűd, kívülről körül is rajzoltad kétszer-háromszor egy golyóstollal, soha nem lehetett lehúzni az ujjadról, és most mégis itt van (egy korábbi kórházi kezelésednél vette le egy ápolónő, beszappanozta a gyűrűsujjadat, és már csusszant is lefele), szép, tiszta, nagyon egyszerű, és sokkal kisebb, mint ahogy emlékeztem rá, apám húzta fel a kezére 1960. augusztus 20-án, a jaminai evangélikus templomban (a sajátja elveszett egy ház építéskor, elnyelte a vályog), és aztán egy életen át rajtad volt, az utólag általam kiszínezett képeken is látom, látni vélem, szégyellem magam, mégis sírok, talán azért, mert vannak *erős jelölők*, a kontextusuktól függetlenül erősek, és a gyűrű biztosan ilyen, mit csináljak vele, a Jókai-regényekben az anya ékszerét mindig a saját kedvesének adja a fiú, én is ezt fogom tenni, vagy bedobom a Dunába, a Tiszába, a Drávába, a Szávába.

07. 06. • Kevés könyvünk volt otthon, de némelyik túlságosan korán szembe-sített az alapproblémákkal, például azzal, hogy *nyúlfarknyi villanás az élet*, ez egy *A Világirodalom Legszebb Versei*-típusú kötetben volt, hülyeségnek találtam, ne már, élnek az emberek hetven, feljebb nyolcvan évet, aztán befekszenek a párjukkal a franciaágyukba, majd *eljő* a feltámadás, hol itt a probléma, a hetven, feljebb nyolcvan év villanásnak korántsem nyúlfarknyi, ráadásul nem is ér vele véget az a kurva *élet*, bármi legyen is az, de mostanában más lett a véleményem, a barátaim nyugdíjba mennek vagy készülnek, egyre többen halnak meg, már David Bowie (*A Rock Kaméleonja*) is elpusztult, pedig (az azóta szintén halott) Tina Turner majdnem megőrült, amikor 1985-ben ezzel a férfi-

val táncolhatott a *Tonightra, I will love you till I die*, szeretlek, amíg meg nem halok, ez volt a közös elképzelésük (Turner negyvenhat volt ekkor, Bowie harmincnyolc – és utána már tényleg csak egy nyúlfarknyi villanás), de megvolt P. L. Travers *A csodálatos Mary Poppins* című könyve is, ami nemcsak arra tanított meg, hogy az általad annyira óhajtott középosztály mennyire sebezhető valami (*Jól van, jól van – mondta hirtelen Banks mama, ámbár szerette volna, ha Mary Poppins nem ismeri annyival jobban az előkelő emberek szokásait, mint ő*), hanem arra is, hogy én alighanem brit lehettem az előző életemben, egy fiatal brit alattvaló, titkosszolga és kém, John le Carré modorában, aki örökké fog élni, megéli a világháborúkat és a hidegháborút, túléli mindet, és iszonyúan romantikus élete lesz egy kis, franciaországi birtokon, és csak ezek után költözik át az ősi területeitől békediktátummal megfosztott & búval ki-be baszott & nagyon szegény Magyarországra, 1964. január 1-én, a kanalas orvosságoknak (a személyektől függően) eperfagylalt, citromszörp és égetett rum íze volt, a nagymama volt Mary Poppins, ez a csodálatos tündérboszorkány, és innen persze igazából nem lehetett elhinni, hogy tényleg nyúlfarknyi villanás lehetne az élet, és nagyon sok évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy Mary Poppinst elvigye tőlünk, belőlem a megfordult szél – *Michael kapta az iránytűt, a kép a tiéd, au revoir!*

07. 07. • A nőrokonaim végre fölhívtak Athénból, és ez azért fontos nekem, mert annak idején ott voltunk nászúton az első feleségemmel, az akkor elegánsnak számító Omonia tér közelében laktunk, egy pompás szállodában, módszeresen feléltük a lakodalmas pénzünket az utolsó *leptonig*, mára megváltozott a hely, feltűnően sok a hajléktalan, a migráns és éjszaka a prostituált, mindkét nemből, ha szabad ilyet mondanom neked, Amstelt ittunk az utcákon, és ezek most ott vannak, engem pedig itthon felejtettek, mert – állítólag – csak két pluszágy van otthon, hiszi a piszi, és aztán (meglepetés!) egy ötórás komputtal átmentek Szifnosz szigetére, ahol az idősebbik lányom lovagja dolgozik, mindenki megelégedésére, egy campingben, és az első exem sehogyan sem találja azokat az érzéseket, amiket a nyugat-európai kapitalista mocsokban megtaláltunk (*igenis, elmehetsz te is nyaralni, te alsó középosztálybeli disznó © 1968*), itt rend van, tisztaság, nem hordja a szél állandóan azt a sárga homokot, jó az étel, van mit inni (bár a gyantaízű Retsina sokakat megoszt, bennem, akkoriban, felidézte a történelem előtti kultikus felhasználási módokat), kint fekszenek a tengerparton, dagonyáznak a napfényben, begyűjtik a D-vitamint téli-re, testük magába issza a tengeri sót, amiért én itt – különleges fűszerként – ezeket fizetek, és nem élhetek úgy, ahogy mindig is terveztem: kenyér, olíva, bor + maga a Mediterráneum (kötelező olvasmány: Fernand Braudel: *A Földközi-tenger és a mediterrán világ II. Fülöp korában* – csodálatos olvasmány, de már elfelejtettem, csak az íze maradt meg, mint az igazán nagy regényeknek), nekem az uszoda jut, tegnap feltettem egy úszószemüveget, azonnal megváltozott minden, bele lehet lesni a medence mélyébe (piszkos egy világ, ne akarjad tudni, bár a te vélekedésed biztosan egybevág a rettentő valósággal), és közben rájössz végre, hogy az úszás nem csupán az életben maradáshoz szolgálja, hanem, a maga módján, egész egyszerűen *sport* is, ebbe fogok majd beleöregedni az öreg emberek között, akiknek az egyike *sapkát* visel a nyolcszáz millió fokos szaunában, állítólag azért, hogy ne melegedjen túl a feje: *ott, ahonnan én jövök, ez az eszköz szinte kötelező*, de azt, hogy hol van az az *ott*, már nem árulta el.

07. 09. • Ezt a történetet is tőled tudom, és csak azért mesélem el neked, mert nagyon látszik belőle, hogy milyen voltál (milyen vagy), és az is, mi minden lehetett volna belőled (és lehetne is, pl. pályaválasztási tanácsadó meg misszionárius – noha tudom, hogy igazából kirakatrendező szerettél volna lenni), de a valóságban könyvtáros voltál, a 11. sz. Általános Iskolában, a fiókkönyvtár vezetője, nagyon szerettek a gyerekek, és neked is volt egy kedvenced, egy kisleány, aki gyakran mondta neked, hogy *könyvtáros néni, ideadod nekem a szörpikémet*, a gyerek belekapaszkodott a nehéz időkben a szörp édességébe, te pedig beleszerettél a *szörpíke* szóba, és aztán ez a fiú is elballagott az iskolából, és az apja azt szerette volna, ha szakmunkásiskolába megy, és kitanulja a kőművességet, de a gyerek nem akarta ezt, rendőr akart lenni, ki akarta nyomozni a rossz cselekedetek elkövetőit, Columbo meg Derrick, ilyen neveket mondott, majdnem olyan szépen, mint a szörpikét, hát persze, hogy megessett rajta a szíved, el is mentél az édesapjához (*egy jószívű bunkó, klasszikus jaminai arc*, ahogy megfogalmaztad), nem tudom, hogyan, de meg is győzted, a gyereket végül rendészeti szakközépiskolába küldte, aki aztán a tisztképzőt is elvégezte, főhadnagy lett belőle, úgy tért vissza Békéscsabára, a Franklin utcában lakott, néhány házzal följebb, a családjával, mindig megállt, néha az autójából is kiszállt, hogy beszélgethessen veled, akinek, mint mondta, *az egész életét köszönheti*, de aztán a délszláv háborúk alatt belekeveredett valami nagyon rosszba (fegyverek, kábítószer, emberek csempészése, senki sem tudta pontosan), beszélt is veled, de te soha nem mondtad meg nekem, hogy miről, és akkor te már hiába biztattad a keresztségre és az azt követő *megszentelődésre*, a nyomozó már csak nevetett szomorúan, és egy borzasztó februári reggelen, amikor már nagyon szorult a nyaka körül a hurok, elszállította a feleségét a munkahelyére, a fiait az iskoláikba, aztán hazament, főzött magának egy hosszú kávét (feketén, cukor és tej nélkül fogyasztotta), ült egy ideig az ebédlőasztal mellett, átgondolta az életét, át a lehetőségeit, aztán elővette a szolgálati maroklőfegyverét, bevette a szájába, és fejbe lőtte magát.

07. 11. • És azt is tőled tanultam, hogy mi történt azzal a jókora úrral, aki mindig olyan lelkesen aludt a gyülekezetben (vagy ahogy te mondtad: a *gyüliben*) az óra alatt, akinek a kisebbik lányával mindenki össze akart hozni bennünket, de nekem nem tetszett a lány, és amikor egyszer mégis felmentem hozzá, és titokban Sheridan likőrt ittunk, pici poharakból, alul fekete, felül fehér: úgy néztek ki, mint egy Guinness-törpe korsói, aztán hazajött az apa, és elkergetett, *ezeket a dolgokat nem szabad csinálni, hát egyedül vagytok, nem* (a lányát is szégyellte, meg az alkoholját is), és aztán később egy fiatal hajléktalan beköltözött a pincéjükbe, az úr megtalálta, de a csöves agyonütötte egy ásóval, a holttestet bedobta a kerti ásott kútba, aztán hazastoppolt Szarvasra, ahol a rendőrség néhány nap múlva meg is találta, a kisebbik lány ekkor már Bécsben élt, brácsás volt a Volksoperben, írtam is neki egy levelet, de akkor már nem válaszolt, az anyját pedig nemsokára elvitte az Alzheimer-kór (figyeltem, hogyan viszonyulsz az esethez, de szépen viselted, és ez példaadó volt a számomra, mert a gyülekezetben ő volt a főellenség), a nővér, az a városszerte gyönyörűnek számító nő (egy későbbi kollégám a gimnáziumban szonettkoszorú-koszorút írt hozzá, bármi legyen is az) elvégezte az orvost, aztán Kecskeméten lett belőle belgyógyász főorvos, a fia is orvos lett, de ez a kitűnő fiatalember a diplomaosztója után már nem ébredt fel többé, elvitte az éjszakázás, az alkohol vagy a kábítószer, az anyja majdnem megőrült az ágya mellett, bizonyos érte-

lebenben úgy is maradt, benne ebben a beleháborodásban, és mindezt csak azért mondom el most neked, mert soha nem beszéltem erről, de ez a történet minden fontosabb elemével (az apa és az anya halálával, az unoka sorsával és a család *Buddenbrook-ház-szerű* szétesésével) kifejezi azt a rettenetet, ami számomra – a, talán, érintetlen hitem alatt – a világhoz való viszonyom alapjegye, meghatározó ismerve, döntő kritériuma, és csak e fölött, vagy benne, van az az állandó, néha talán túlzó, néha offenzív, néha kifejezetten agresszív nevetés, kacaj és röhej, ami még a pszichiáterek érdeklődését is felkeltette, *Tudor és Vidor, egyszerre* (© Garaczi László), ne már.

07. 13. • Ezen a héten a Körös-torokban vagyunk, van ott egy tökéletes nyaraló, közel a vízhez, vaslábakon áll, majdnem kacsalábakon forog, iszonyatosan meleg van, egész éjjel megy a légkondi (*lóden nerccel bélelve* © Németh Gábor), délelőtt bemegyünk a városba (kávé & profiterol, hasznátruha-szaküzlet, Lidl, és a végére a fagylalt), eszünk valamit ebédre, majd (*posztulináris hipertóniám* miatt = a meleg ételek elfogyasztása után mindig rohadt álmos leszek) alszunk egyet, négyig olvasunk valamit a beláthatatlanul széles körű Cocteaútól (*Vásott kölykök/Rettenetes gyerekek*), és aztán kimegyünk a vízhez, én nem úszom benne, mert a természetes vizeket mocskosnak érzem, hanem kiülök egy kocsmá árnyékos teraszára, tonikot iszom egy hatalmas pohárból, rengeteg jéggel és jó sok citrommal, ettől aztán aránytalanul nagy lesz a pocóm, úgy gondolom, hogy az alattam hömpölygő tömeg maga az *aljanép*, nem ereszkedem le közéjük, nézem őket, azt se nagyon, nem keresztényi ez a magatartás, és aztán később, amikor már hűvösödik, elindulunk a gáton balra, a barátnőm fut, én meg biciklizek utána, a gát jobb oldalán lassan lemegy a nap, a sűrű fényben amerikai kombájnok aratnak, kilométerekre száll a por, gyönyörű a látvány, de fényképezőgépet egyikőnk se hozott, elhatolunk a sínekig, harmincöt perce jövünk, megfordulunk, elindulunk visszafelé, begyűjtjük azt a két kis fekete macskát, amit a közeli tanyából kivetettek a betonra, az egyik boldogan nyávog, a másik folyton fosik valami hígat, visszük az állatokat, nehogy már éhen haljanak, a szembejövő két nő először bennünket gyanúsít, *kiteszitek őket, hogy éhen haljanak, miféle dolog ez*, de aztán mégiscsak átveszik őket, *sznob* ez az állatvédelem, mégis meg vagyunk könnyebbülve, megvolt a pénteki jó cselekedet, bár a fürjesi testvérem épp az ellenkezőjén dolgozik, az út mellől már eltűntek a kombájnok, csak a por meg a kipufogók gőze száll, egészen a Tiszáig, kék a színe, alig lehet áthatolni rajta, de fölötté motoros sárkányrepülők érkeznek, nekik könnyű, ráközelítenek a gátra, aztán lassan visszaszállnak az eredeti magasságukba, látni a propellert, a gépet, az embert, elviszik ezt a júliusi naplementét valahová az emlékezetbe, neked is adom.

07. 16. • Mint tudod, apám teljesen váratlan pillanatokban árulta el nekem az akaratát, amikor például összeköltöztem a későbbi első feleségemmel, leültetett a nappali szobában, és azt mondta, hogy *rendben, oké, de azért azt tudnod kell, hogy annak, aki már megcsókolta egy nő fenekét, annak, előbb vagy utóbb, el kell vennie azt a nőt feleségül*, és ezzel nem csupán azt árulta el, hogy a barátnőmet, előbb vagy utóbb, el kell vennem, hanem azt is, hogy ő, az adott alkalmakkal, meg szokta csókolni a nők fenekét, és ez azért is érdekelt, mert rólatok én csak annyit tudtam, tőled, hogy soha nem békültetek ki ágyban, hogy már egyetemista voltam, amikor arról érdeklődtél tőlem, hogy a nagy műtétet után lehetsz-e terhes *méhen kívül*, és hogy apám egyszer azt mondta neked,

hogy *a gyönyörű vádlidat ezer közül is kiválasztanám, drága Évikém* (lábfetisizta volt ő is, akárcsak én), és most már nagyon sajnálhatom ugyan, de mégsem kérdezhetem meg tőled vagy apámtól, hogy milyen volt a szexuális életek abban a hatvanhárom (mondom: 63) évben, amíg együtt éltetek, tudom, hogy nagyon érdekelt ez a dolog, tudom, hogy rendszeresen átkutattad a férjed pénztárcáját, van e benne kép egy másik nőről (volt), tudom, hogy újra meg újra elmesélted a történetedet a fiatal belgyógyászlól, aki őszintén bocsánatot kért azért, hogy megcsiklandozott az alhasadon, de nem tudom, mi történt a hét-köznapiokon, az ünnepnapokon, milyen lehetett az az érzéki élet, ami nélkül mi, a fiad, nem is lennénk, fantáziálni félek, van bennem valamiféle szégyenérzet, nem akarok szembenézni azzal, hogy talán bennetek is tombolt a testi vágy, vagyis de, nagyon is akarnék, akarok, csak ideírni nem merem, hogy az én szentjeim (a vaszkulárisan demens és a szívbetegek) igenis egymásba engedték a nedveiket, szeretkeztek, szerelmeskedtek, újra és újra együtt voltak, kufircoltak, volt hancúr és etyepetye és kamatyolás, huncutkodtak, volt unga-bunga, bujálkodás, hancúrozás, üzekedés és párosodás, meg az a többi olyan tevékenység, amiknek az emlegetését te általában nem szeretted, ti *szeretkez-tetek*, és ez a fajta nyelvi szemérem tartósan elzár engem saját eredetemtől, attól, hogy *in concreto* hogyan jöttem létre: már késő, de ezt is tudni akarnám.

07. 17. • Ezen a héten Tomajban voltunk, és most csak annyit akarok elmondani neked, hogy a vendéglátónk megvette a szomszéd telek felét is (nem szereti az idegen zajokat, és így *elővásárlási jogot* szerzett, bármit jelentsen is ez), a tulajdonos neve Zánthó Pál, de sehol nem lehet megtalálni, állítólag Celldömölkön él, a barátunk oda is utána ment, de csak üzeni tudott neki (hogy ily módon hogyan fizette ki, azt el sem tudom képzelni, erről nem beszélt), a telken egyébként egy egyszobás kis épület áll, természetből emelték, csodálatos építmény, könnyedén meg lehetne hosszabbítani, akár csak egy hosszú, fedett tornáccal is, öröm lenne mindenkinek, ha lenne bent némi légkondi, akár te is eljöhetnél, lehordanálak autóval a strandra, lenne egy bérelt helyed a fák alatt, közel a női mosdóhoz, esténként pedig felolvasnék neked, feküdnél az ágyadban, helyi megvilágítás, *Saját élet*, azt olvasnám fel, te meg nevetnél, mert már ismered, annak idején telefonon adtam át neked napról napra, némelyik estén pedig táborúznál a szomszédban, a barátomnál, ahogy most is volt, marhapörkölt főtt a bográcsban, *pincepöcő* változatban (paradicsommal, zöldpaprikával és sok borral, nehogy véletlenül lecsó legyen belőle), és ahogy ropogott a tűz, jól hallatszott, hogy valami motoz a másik kertben, sün, patkány vagy nyest, nagyon félelmetes volt az ismeretlen állat a sötétben, közeledett, jött felénk, fel is tűnt az a drótkerítés elbontott eleménél, nem állat volt, hanem Zánthó Pál maga, egy kicsike, bűdös ember, elhanyagolt ruházatban, borzasztó szőrzettel és kitűnő modorral (valamikor pincér lehetett a Római úton, a szakszervezeti üdülőben), *Uram, ön keresett Celldömölkön? Maga után jöttem: valóban tartozik még nekem két és fél millió magyar forinttal*, ennyit mondott, aztán leült egy üres székre, ártatlan volt, mégis fenyegetőnek látszott, hiába voltunk erősebbek nála, a barátomnál pedig egyáltalán nem volt ennyi pénz, már kereste is a sötétben az aprító baltáját, *Adja meg a lakcímét, uram, keresni fogom*, ennyit válaszolt, és már lendítette a szekercét, de Zánthó Pál ekkor hirtelen átalakult farkassá, *vargar vagyok*, ordította, *farkas és száműzött*, és már-már előrántotta a törét, amikor (hála Istennek) hirtelen felébredtem.

07. 24. • Tiszapüspöki helye immár régóta Dunapataj, pontosabban a mellett fekvő Szelidi-tó, még pontosabban a Szittyótér, már akinek, ide járunk már évtizedek óta (hová, mindegy, olyan ez, mint Kossuth Lajos bicskája: előbb a nyelét cserélték le, aztán a pengéjét, mégis ugyanaz maradt, ahogyan a zászló sem csak bot és vászon, hanem, csakazértis, *vézna, apostoli szónok*, akár a Kosztolányi Dezső lelke, vagy kié), az első napokra a kisfiammal mentem, beteg ember, de nagyon jó a természete, nem beszél, de folyton nevet, és amikor belement a vízbe, nem fulladt bele, hanem elkezdett kutyázni, nem tudtam, hogy tud ilyet, de aztán a lányom kimentette, kimentette a testvérét, mert a másik lányom szerint féltestvér nincs, csak testvér, pedig nem is volt semmi baja a gyerekeknek, úszott ő, a maga módján, aztán eljött érte az anyja, a második exem, és elvitte Szegedre, látni vélem az összejtbeültetés hatásait, hogy ők látják-e, nem tudom, este pedig megjött a barátnőm, a kalocsai buszpályaudvarra érkezett, úgy bújtam elő egy oszlop mögül, mintha leváltam volna a szocialista domborműről, egymásra tapadtunk, elvittem a táborhelyünkre, pompásan kezelte a helyzetet, hiszen hát tényleg *világlátott nő*, ahogyan te mondtad róla, megszerettette magát mindenkivel, de nem tette ki a személyiségét senki karvaly-kíváncsiságának, néha egyszerűen nem válaszolt, de úgy tette ezt, hogy a kérdező észre sem vette, amúgy pedig azt csinálta, amit mindenki más (úszott, játszott, hülyéskedett és marhaskodott, evett és ivott), és közben mégis valami mást cselekedett, ám ez sem látszott rajta, csodálatos nő, senki nem tudta még elnyomni, még saját maga sem, én sem, és bár ez néha különös számomra, mégis épp ezt szeretem benne, ezt a szívós és teljesen unpraktikus elnyomhatatlanságot (nem száll ki az autóból, amíg fel nem készült a zárt hely elhagyására, semmiképpen nem indul el addig, amíg a sörét, borát, szilvás unikumját meg nem itta), sürgetni pedig nem lehet, réges-rég betiltotta a sürgetést, mindenki számára betiltotta, és amikor az utolsó estére megfőztem a borsos (fehérborsos, zöldborsos és fehérboros) tokányomat, nagyot evett belőle, és azt mondta: *akár a krumplipüréd, remek és borsos, drágám*.

07. 31. • A következő héten itthon voltam, jórészt azért, mert krónikus hasmenés gyötör, *diaré*, ahogy az orvosi latin mondja, nem beszéltem róla neked eleget, de krónikus hasmenés gyötör az agyműtétem óta, pontosabban azóta, hogy kiújult a daganat, de ők megfékeztek egy nagyon hatékony gyógyszerrel, infúzióban kaptam minden második héten, egy óra meditatív nyugalom (véres vatták, abból kellett volna csinálnom egy képzőművészeti alkotást, de mindig eldobtam a szennyemet), és aztán jön a fosás, a szapora, a recsegő bélkiürülés, a hasmars, felnőtt ember vagyok, de akár az utcán is, fékezhetetlenül folyik a barna lé, ahogy most is, a foci utáni sör közben rám jött a rosszullet, gyorsan hazamentem, néztem bambán valami filmet, már nem emlékszem, hogy melyiket, aztán odahánytam a gyomortartalmat a tévé előtt álló dívány elé, összelapátoltam, felmostam, de a szag azért megmaradt, aztán lefeküdtem a szivacságyra, és nemsokára összeokádtam az előszobai tükörfal előtti szőnyeget, lapát, felmos, marad a szag, közben folyamatos fosás, ide-oda fröccsen az az anyag is, vagy odaérek vagy nem, nincs is annyi alsónadrágom, és aztán a végső roham: hátul bélürülés, elől hányás, iszonyatos tócsák a szivacsokat védő szivacsfedőn lévő gumis lepedőn, le se takarítom, visszaköltözöm egy pléddel a tévé előtti bőrdíványra, iszonyatos a bűz, minden nedves, de valahogy mégiscsak elalszom, és aztán délelőtt egy *domol* márkájú *Teppich- & Polsterreiniger*-rel (*Zur Auffrischung & Reinigung von Teppichen und Polstern*)

majdnem mindent átítatok a lakásomban, a határfok rossz, a szag – szerintem – mégis enyhül, másnap pedig elmegyek egy magánklinikára (egy vagyonba kerül, de immár tényleg betelt a pohár, vagy kiürült, ugye), megkeresem a gasztroenterológusukat, mindent elmondok, ő is mindent elmond, rengeteg székletminta, hasi UV, ezer kiegészítő vizsgálat, aztán majd jöjtek vissza ekkor meg ekkor, és értem én, hogy nem vagyok már fiatal, de nem akarom azt, hogy orvosról orvosra meg patikáról patikára járjak, és akkor az legyen az én életem, hogy járok és fizetek, járok és fizetek, és alkotni ki fog, meg mikor, túl kell emelkednem ezen a problematikán – a hosszú életkor értékei kétesek.

07. 21. • És Tomajban az is volt, hogy láttam egy kislányt a főtéren, a Bazalttemplom előtt, a testvéreivel meg a barátaival nyeletlenkedett, olyan korú lehetett, mint te azon a képen, ami keresztben kettétört, de én összeragasztottam cellulusszal, aztán beszkenyeltem, és egy neten talált programmal kiszíneztem, a háttérben szőlőlevelek dzsungelé, előtte egy szék, terítők és takarók vannak ráterítve, az ülőkéje egy lavór, víz van benne, mosószeres víz, gondolom, bár lehet, hogy ti a Pozsonyi utca 50-ben mosószappant használtatok, mosol benne valamit, kék színű és csíkos az ujjatlan ruhácskád, nagyon nevesz a szintén kék és kockás turbánod alatt, négyéves lehetsz, talán öt, 1942-ben vagy 1943-ban járhatunk, pimasz kis szemed van, a mosolyod cinkos, és olyan nyíltság van benned, ami egész egyszerűen megokolhatatlan, eddig még csak-csak, de most háború van, utána pedig egy vagy több olyan világ jön, amit még az ellenségeimnek sem kívánnék, és te mindet meg fogod élni, és én mégsem tudom, hogy milyen lehettél kisgyerekként, néhány történetet elmeséltél, de azon kívül semmi, nézem a képet (én színeztem ki, vagy egy algoritmus, nem sok köze lehet a valósághoz), megpróbálom elképzelni, milyen lehetett, amikor reggelente eljártál az iskoládba, majdnem ott áll, annál az evangélikus templomnál, ahol később megesküdtél, egyedül mentél vagy a barátaiddal, ismertek-e az arra lakók, Évike, a rendőr lánya, milyen szép kislány, köszöntél-e nekik, volt-e táskád, vagy csak összeszíjaztad a könyveidet, ki volt az osztályfőnököd, volt-e egyáltalán, soha nem fogom megtudni, vagy csak ezer év múlva, amikor majd felébredsz a sírodból, akkor talán majd válaszolsz, ezekre a kérdésekre is, amiket nem tettem fel neked, és hát nem is tudom, hogy mire használnám a válaszaidat, mire kellenek ezek nekem, *cui prodest*, kinek van haszna belőle, hát, talán senkinek, és engem mégis érdekel, nézem a képet, nézem a tomaji kislányt, eszelősen meleg van, a gyerekek fogócskáznak, odarohannak a Bazalttemplomhoz, nagy a rikoltozás, be akarnának menni, de nem tudnak, mert az ajtón van egy számukra kinyithatatlan vasrács, rángatják, nem nyílik, húzogatják, úgy se, sikoltozva elszaladnak.

08. 04. • És amikor, nagy kitüntetés, eljött hozzám a főszerkesztő asszony, kérésére főztem neki egy jó nagy lábos zöldbalevest (négyyszer szedett magának, pedig téged meg sem kérdeztelek a receptről, majd legközelebb viszek neki valamennyit egy jókora befőttes üvegben), volt a rántásban némi őrlött paprika, a levesben pedig a zöldbab mellett sok zöldség, tejföl és ecet, kanalaztuk az ételt (a maradékot a csabai testvéremnek adtam, máig nála van a fedeles fazekam), és közben, a recept kapcsán, eszembe jutott, azt is tudom rólad, az volt az álmod, az egyik a sok közül, hogy szabadon akartál volna repülni, le szeretted volna emelni a házak tetejét, levenni a tetőket és benézni alájuk, megnézni, hogy hogyan élnek az emberek, amikor nem tudják, hogy va-

laki figyeli őket, kicsit összezsugorodtak a figurák, de ez csak javította volna a jó szándékú megfigyelhetőségüket, és azt is akartad, hogy felgyorsuljon a mozgásuk, gyorsabban mozogjanak, mint a valóságban, és hogy legyenek igazi nagy család, nagyszülők, szülők, gyerekek, mindegyik ember a maga helyén, valamiféle kapcsolatban vagy éppen mindenféle kapcsolat nélkül, de érdekelték volna a párok is, a magányos emberek is, hiszen hát éppen az érdekelt volna, hogy az emberek, *valójában*, úgy élnek-e, ahogy mondják, vagy éppen nem, ezt a *valójábant* kerested volna, meg akartad tudni, hogy mi a *tényleges* helyzet az emberek életével, és azt is mondtad egyszer, hogy a Mennyorszában azt fogod majd kérni, hogy visszamehess az időben, és a régi Békéscsabán a kicsi kezdeddel felemelhesd majd a házak tetejét, hogy benézhesz alájuk, ha már az életedben ez nem adatott meg neked, pedig mennyire akartad ezt a makettvilágot, ezt az elérhetetlenül gyönyörű Märklin-múzeumot, a titkos betekintés enyhe fölényével vagy hatalmával, pedig a saját hatalom egyébként nagyon ritkán érdekelt, talán csak a családon belül, és aztán visszatenni a házak tetejét, repülni tovább, tudni már az emberekről mindent, és aztán rezzenéstelenül rájuk köszönni az utcán, *jó napot kívánok, Jani bácsi, pá, pá, drága Zsuzsi*, semmiféle okuk nem lesz a gyanúra, pedig te már mindent, minden emberileg lehetségeset tudnál már róluk: prózai tudás lenne ez egy vidám, semmit sem akaró uralomhoz.

08. 11. • És az is borzasztó volt (nem meséltem róla neked, pedig nagyon mély nyomokat hagyott bennem), amikor a gimnáziumi osztály fiai egy szombati estén elindultak a Rózsafába, videodiszkó, 1980-ban, örület, még katonakoromban is elmentem egyszer-kétszer, és aztán dicsekedtem vele a laktanyában, *ne tudjátok meg!*, a gimnáziumban az Olvasó nevű kocsmában találkoztunk, elvileg a színészeknek alapították a helyet, közvetlenül át lehetett jönni az öltözőkből, a név pedig ironikus lehetett, hiszen hát ott senki sem olvasással foglalkozott (a katonaság idején rum-feketekávé-sör és sok-sok cigaretta volta az adagom, ültem a széken, és élveztem, ahogy lassan elönt a háború előtti alkoholbéke), fél pálinka és korsó sör volt a starter szett, némelyeknek kettő, aztán átmentünk a Pikk Dámába, ott is ugyanez, majd a Borozó, némelyeknek ott már csak sör, később, az Akasztott Ember környékén, a Falatozó, jöhetnek az unikumok, haladtunk a vasútállomás felé, mintha az lett volna a végső cél, és már a Kitérőnél jártunk (csak te hívtad így, meg a családod, mert régen az egypályás városi kisvasút ott térhetett ki a másik szerelvény elől, nyoma sincs az egésznek, számotokra mégis megőrizte a név, most a mindent felfaló Csaba Center terpeszkedik ott), volt ott is egy ótvaros kocsmá, becenevén a Becsületsüllyesztő, valami rom az 1930-as évekből, sör vagy málnaszörp, és ott, éjfél felé járhatott már, lassan elkezdett kiderülni, hogy valójában senki sem tudja, hogy hol a fenében is van az a kibaszott Rózsafa nevű videodiszkó, a csabai ismerkedős & verbunkos világ kellős közepe, az emberek röhögtek és sírtak, a kemények és erősek alaposan lebaszták az összes többi, *hát hová indultatok ti, büdös parasztok*, a ravasz kicsik visszaszóltak, *miért, te mit tudsz, te se tudsz semmit*, csak néhány koraéretten ironikus, cinikus vagy szarkasztikus fickó engedte meg magának, hogy röhögjön az egészen, hirtelen ráláttak tinédzserkoruk borzalmaira, valahonnan távolról nézték, ami akkor történt, *csak ezt ne, csak ezt ne add, Uram*, aztán lassan elindultak mind hazafelé, az ostoba, kivilágítatlan éjszakában, és most én is csak azt akartam, hogy tudd: ilyen volt nekünk akkoriban az a híres éjszakai életünk.

08. 13. • Vasárnap este megittunk két korsó sört Hannával, búcsúeste volt ez, hiszen nemsokára elutazunk, ő pedig el akarta mondani, hogy mire jutott a nehézségei után, melyek számosak: nem vették fel egyik egyetemre sem, pedig az SMS-t pozitív jelzésnek vette, ám ez tévedésnek bizonyult, egy hét búskomorság, tehetetlenség és szegény, csak utána kezdhették el gondolkodni, tartottunk (soha nem gondoltam, hogy le fogom ezt írni:) *családi kupaktanácsot*, Fannika Zoomon jelentkezett be, mindenki nagyon óvatosan elmondta a magáét, ő mit tenne ebben az ótvaros helyzetben, mindenki sírt és nevetett, alig lehetett megtalálni a jó hangot, hiszen mindenki tudta, hogy Hanna soha többé nem akar fizikai munkát végezni, ahogy annak idején én sem akartam a Barnevál után, fontos volt ez az önismereti lépés, soha többé fizikum, ő egy budapesti művészmoziban volt büfés, ott gyűlölte meg végérvényesen a negyvenkilós zsírtárolók cipelését, föl a pincéből, *soha többé semmi ilyesmit*, és most csak les, mi legyen, hová menjen, össze kellene raknia a saját életét, nagyon nehéz feladat ez neki meg mindenkinek, praktikum és emberi méltóság néha nehezen összeegyeztethetőek, és most hallgatom, arra jutott, hogy mindenképpen dolgoznia kell valamiféle, semmiképpen sem fizikai munkát, rész-munkaidőben!, beadta a jelentkezését vagy egy tucat helyre, életrajzzal, képpel, motivációs levéllel, jógázni is akar, ez egy mánia nála, nem vitatom, hiszen hát én csak figyelek, kell az angol is, Pesten fog élni, de a jó tanára Szegeden van, a neten fognak együtt dolgozni, aztán jövő májusban emelt szintű érettségi, Kredenc Műterem, ötvös képzés, öt tag, tizenhat alkalom, hogy felkészüljön a MOME tárgyalgó szakára, és aztán az egyetem preMOME képzése, ez lenne az élete, el is megyek a mosdóba sírni, munka + idegen nyelv + konkrét felkészülések: ez lenne az a híres élet?, ebből állna össze?, pedig közben a szerelemre vágyik meg családra, együtt gazdálkodnának, és jönnének hozzájuk az emberek, hiszen hát a végső terv az, hogy kint élne a családjával egy tanyán, egy távoli helyen, egy indonéz szigeten, teszem azt Balin, és semmiképpen sem ezen a számára alig-alig létező, nyomorult Magyarországon.

08. 16. • És aztán elmentünk a Duna-deltába, harminchat órás vonatút után a Sárkányölő Szent Györgyről elnevezett falu volt a végállomás, a feudalizmusukra azonnal rátelepedett a vadkapitalizmus, a településen csak földutak vannak, másfél kilométert kell masírozni a forró homokban, hogy eljuthass a Fekete-tengerig, és most csak annyit akarok elmondani, hogy egyetlen tisztes-séges házat találtunk a faluban, arra jutottunk, hogy egy angol ember él benne, ötven év körüli, magányos férfi (*Philip*), aki a Delta madarait, elsősorban a gólyatölcs nevű lényt kutatja, csak a könyveket meg a netet használja (már románul is megtanult), mert undorodik a természet közvetlen kutatásától, hiszen a természet annyira *részvétlen*, megvette ezt a régi nyaralót, kívül mindent meghagyott, hogy óvatosan szűrje az emberek szemét az épület, de belül teljesen angolossá tette a teret, minden szobában külön bekapcsolható légkondicionáló, tökéletes netes és televíziós ellátottság, három kandalló is van, a lábát ki nem teszi az épületből, csak délután hat és hét óra között, amikor egy Mercedes-terepjáró érkezik érte, és kiviszi a tengerpartra, jár a taxi motorja, amíg a férfi úszik, kell neki a testmozgás, egyébként munkásai vannak, van kertésze, takarítónője (mindennap eljár hozzá), élelmiszer- és italbeszerzője, a ruháit és a könyveit a neten vásárolja meg, egy barátja van, egy Tulceában élő másik brit (*Oscar*), néha el is jön, ide bújtak el, az Isten háta mögé, egy régi, jó szándékú bűnük elől, tudják, hogy utol fogják érni őket, előbb a tulceai ember hal meg,

aztán a szentgyörgyi férfi körül is megszorul a hurok, meg is ölik (mesterlövész végez vele a tengerben, a taxis – állítólag – észre sem vette), elkezdődik a nyomozás, van egy elnyomott és kiégett, de nagyon szívós rendőrtiszt a helyi őrsön (*Bogdan*), van egy segítője (*Marianne*), és mire a taxis, a kertész, a takarítónő, a beszerző, a postás és maga a tulceai férfi is gyanúba kerül, majd felmentetik, Bogdan és Marianne végre utoléri az előtörténetet (valamilyen értelembe kemes sztori lesz), és megbüntetik Philip és Oscar gyilkosait, használható regényötlet, egyszer majd megírom, öröme lesz, ha van olyan az irodalomban, és egyszer majd felolvasom neked, remélem, örülsz majd neki.

08. 24. • A hazatérés után este hatkor kerültem ágyba, gondoltam, alszom egyet fél nyolcig, de csak éjfélkor ébredtem fel, azt se tudtam, hol vagyok, melyik airbnb-ben, Tulceán, Sulinán vagy Sfântu Gheorghe-en, aztán rájöttem, hogy otthon vagyok, még ha irreális ez az ébredési időpont, és hogy azt álmodtam, újra Törökszentmiklóson vagyunk, ahol az első anyósoméknak laktak, ti talán csak egyszer jártatok ott, épp akkor érkezünk meg egy hosszú nyugat-európai útról, csöves hátizsákok, harminchárom napos éhezés (napi adag: 1 db baguette, 1 fürt szőlő, néhány olívbogyó, 1 palack Lacryma Christi-hamisítvány), amikor elmentetek, nagyon fájt, hogy nem vittetek magatokkal, de most újra együtt vagyunk, éjszaka van, és újra ott van mindenki, a Bartók és a Zengő utca kereszteződésénél (életem kitüntetett pontja, számos nagy beszélgetés helyszíne), a Zengő utca 4. előtt, ott áll az anyósoméknak háza, az utca pedig egy hajdani kovácsról kapta a nevét, kalapácsütéseitől állandóan zengett az a széles síkator, ott állunk a ház előtt, a teljes békéscsabai (jaminai) családom, a tanyai nagyszüleim, pedig a nagypapát sohasem láttam élőben, meg a Pozsonyi utcaiak is, ott vannak az éppen aktuális barátnőink is, de az igazán érdekes az, hogy az apám és te, édesanyám, sokkal magasabbak és soványabbak vagytok, mint a valóságban, olyanok, mint (ha láttad, ha nem) a na'vik az *Avatar*-ban: nagyjából három méter magasak, a színek kék, izmos farkatok a térdhajlatig ér, apám nagyon magyaráz valamit, közben a betonra meg az égre mutogat, te pedig kiterjeszted a karodat, beburkolsz és eltakarsz bennünket, mint egy hatalmas ernyővel, olyan az egész, mint az a régi valóság, amikor apám megörült, vagy inkább annak *égi mássa*, és én nem szoktam értelmezni az álmaimat, minek is tenném, nem vagyok én Freud, ő tényleg nagyon értett ehhez a dologhoz, de ahogy ránézek erre az álombéli jelenetre, arra is hasonlít ez az egész, ahogy az emberek az ufók megjelenését vagy Jézus Krisztus második eljövételét várják, egyszerre vizsgálják a földet és az eget, rettegnek és rajonganak, tudják, hogy számukra nemsokára mindennek vége lesz, vége a családjuknak, az életüknek, a vágyaiknak, és az apokalipszis után eljő majd a Sátán ezeréves disztópiája.

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 aluljáró (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)

GÖMÖRI GYÖRGY

Ottlik-mondatok 1956-ról

Nem Monostoron hanem
sugaras Budapesten
ért az a nap – lehetetlen
volt ilyet elképzelni
meg azt a boldogságot
amit akkor megéltem
sohasem ismertem
míg magam át nem éltem
Nincsen mód kitalálni
ilyet sem elképzelni
s nincs ok hogy elfelejtsem
azt a pár napot mit boldog
léptekkel jártam-keltem
Budán s a felbolydult
csodaszép Budapesten

GÖMÖRI GYÖRGY (1934) London

Eresztevényi emlék

(Orbán Balázs alapján)

Uzontól nincsen messze
Eresztevény – egy dologról
híres: itt van eltemetve
Gábor Áron vasöntő
egy Bécsben tanult székely
Hatvannégy ágyújával
szállt szembe az oroszral
és oly sokat megölt hogy
még holtában sem hagyták
nyugodni – eresztevényi
sírhalma letaposták
kozákok vad lovakkal
A történelmi tegnap
visszaköszönt a mában
igaz nem Háromszéken
de vérző Ukrajnában

NÁDASI KRISZTINA

Ráció

– Te voltál a mindene.

– Tudom. – Nátán nem válaszolt bővebben apjának, végighúzta az ujját a falon lógó képkereten. A fotón nagyapja magyarázott valamit az istálló előtt a tízéves Nátánnak, még azelőtt készülhetett, hogy megkapta a lovat, az istálló nem volt teljesen kész. Anyja készítette a képet: mániája volt az analóg fényképező, gyűjtötte őket, bonyolult és költséges hobbi, a kedvence egy Hasselblad 500 C/M apparát volt, már akkor több mint százötven éves, amikor megvásárolta. Illetve...

– Anya ezt tőled kapta, nem? – kérdezte, és Kornél csak egy leheletnyit hezitált, mielőtt igent mondott.

Nátán várta, hogy apja hozzászól valamit, bármit, amit egy érzelmes özvegy a szeretett feleségéről felidézne. *Szeretett? Ha.* Nátán még mindig hajlamos volt megfélemlkezni apja betegségéről.

A fiatal férfi anélkül, hogy bármi egyebet mondott volna, otthagyta, és felment az emeletre, a nagyapja dolgozószobájába. Sosem gondolta volna, hogy az öreg egyenesen ráhagyja a faházat az óriási erdővel, hisz a kunyhót ő maga építgette arra a zsalubeton félpincére, amivel megvette a birtokot, szobánként toldva meg. Amikor Jozef rádöbrent, hogy az egésznek a tetején lenne szüksége egy privát dolgozószobára, kiderült, hogy a tető nincs egy szintben, így a ráépített szoba padlószintje is változó lett: hol itt kellett lelépni két lépcsőfokot, hol ott föl hármat, de Jozef a felesége segítségével úgy rendezte be, hogy mindez előnnnyé forduljon, a sarkok kuckókká váljanak.

Nátán megállt a helyiség közepén. Nyugodtan kihúzhatta magát, mert a zegzugossága ellenére a belmagasság megvolt; nagyapja is magasra nőtt. Végigsimította az óriási mahagóniszekretert, amelyen balra – Jozef balkezes volt – ősrégi Olympia írógép állt, semmi más; nagyapja írószerei a kihúzható kis fiókokban rejtettek, a papírok az asztalláboként szolgáló oldalszekrényekben. Az ódon bútordarab az ablak alatt állt, de nem közvetlenül, inkább kilátást biztosított, mint hogy a tűző napfény háborítatlanul belógathassa a lábát, megzavarva a kreatív munkát.

Csikorgott a fenyőlépcső.

– Milyen kényelmetlen – jegyezte meg Nátán apja, amikor felért.

– De hangulatos, azt még te is elismered.

A férfi a fejét ingatta, imbolygatta, a műtét után nem sokkal szokott rá erre a mozdulatra, akkor használta, amikor nem akart állást foglalni.

– Apa? – kérdezett rá Nátán, mert mindenképpen szüksége volt a véleményére.

– Berendezhetnéd múzeumnak. – A fiatal férfi összerezzen, amit apja bólintással vett tudomásul, és máris folytatta: – Göteborgban dolgozol, oda nem tudsz innen bejárni, csak hétvégenként.

Nátán bent tartotta a levegőt. Várta, hogy apja tesz rá megjegyzést, már csak ők ketten maradtak egymásnak, és ő itt lakik a fő szigeten, igaz, a belvá-

rosban, gyakrabban láthatnák egymást, ha Nátán a házba költözne. Különben is, a fiatal férfi már kiszámolta, az autópályán másfél óra alatt beérne a klinikára. A nagyapja mesélte, hogy a kétezres években sokan utaztak még napi három órát a munka miatt... Nátán belegondolt. Nem, a napi három óra tényleg sok.

– Kereshetek másik állást – bukott ki belőle.

Apja röffenő hangot hallatott.

– Persze, mert olyan sok bionikus kutatókórház van itt a szigeten! – A fejét csóválta, és a Hincz-rézkarchoz lépett. – Ez is egy kisebb vagyont ér. Elképesztő, hogy apám ennyire meggazdagodott az írásból. Nem, inkább az rettenetes, hogy a mi generációnk képtelen a történetmesélésre.

Nátán fejében felvillant nagyapja képe, ahogy magyarázza, egyre egyszerűsödnek a világ szövegei, eluralkodnak rajtunk a tömondatok, s képtelenné válunk a bonyolult érzelmek átadására. Vagy – itt Nátán az apjára sandított – bármilyen érzelm átadására. Márpedig történetet enélkül mesélni nem érdekes.

Nátán az asztallal szemközti, csúcsos tetejű kutyaólhoz ment, fellépdelt az emelvényre – ez a konyha fölé épült –, elhelyezkedett a padon, és beigazította a háta mögé a királykék és az arany díszpárnát, a vörösbeggyel hímzett, nagyobb darabot pedig az ölébe vette. A délelőtti nap nekitörleszkedett az ablaküvegnek, a férfi jólesően dőlt hátra a langymelegben. Felhúzta a lábát, és arra gondolt, biztosan van még a világon olyan művészlélek, akinek inspirációt adna ez a szöglet, ez a vöröscseresznye padlás a szöttesekkel a hajópadlón, a zsúfolt falakkal; különböző méretű keretekben lógtak ősrégi családi fotók, kéziratok, ott volt Stieg Larsson és Móricz Zsigmond eredeti aláírása is.

– Olvastad nagyapa nekrológját? – kérdezte Nátán.

Kornél kihúzta magát.

– Na igen, hisz még az Europäisch Zeitungban is megjelent – mondta. A fia behúzta a nyakát; elfelejtette, hogy a nekrológ Kornélt nem említette. – De megváltoztatták a címét.

– Igen?

Apja elővette marhabőr pénztárcáját – annak idején Jozefé volt, még ő is az apjától örökölte –, és kivette belőle az összehajtogatott újságcikket. Az Europäisch Zeitung volt az egyetlen lap a kontinensen, ami nyomtatásban megjelent.

Nátán átvette a papírt.

„Az utolsó történetmondó halála” – ezzel a szalagcímmel hozták a nekrológot, amit nagyapja önmagáról írt, mellette keretben egy fotó az öregről, százévesen is sűrű, fehér hajjal, alatta megjegyzések, született 2013-ban, Krakóban, meghalt pénteken, az utolsó európai művész, aki „a valóság illúzióját keltette leírt szavaival”, életének alkonyán nekrológok írásával foglalkozott. Nátán megfordította a cikket; a hátulján adatok szerepeltek arról a hétről, amikor nagyapja elhunyt.

– Anya halála óta nem jöttél el hozzájuk – jelentette ki Nátán, objektíven, minden vád nélkül.

– Te is csak azért jártál ide, mert vettek neked egy lovat.

Nátán meglobogtatta a nekrológot.

– Csak azért, mert ebben ezt írták, ez még nem igaz. Tudod, apa, épp ez a történetek lényege. Mindez fikció. Van benne igazság, de összességében nem valódi. – Elvette öléből a madaras párnát, nekitámasztotta az osztott keretes

ablaknak. A földszinti fotóra emlékeztette. Épp a bejárattal szemben... Hirtelen megértette, miért épp az a fénykép volt miért éppen ott. – Nem is a betegséggel tört el benned valami, hanem anya halálával. Most, hogy ezt az új szívet kaptad, legalább észérvek mentén dönthetnél úgy, hogy elfogadóbb leszel.

– Veled?

– Talán. De én inkább... rád gondoltam.

Kornél nem mozdult. Nátán elképzelte, ahogy agyában a bitek és bájtok futnak, fehér nullák és egyesek a sötétkéék térben. *Homo calculus*. Vajon ő olvas még regényeket? Novellákat? És a kollégái, a szomszédai? Olvas még ebben a világban bárki, az utolsó történetmondó unokáján kívül?

– Ugye, eladni te sem akarsz? – kérdezte apját.

– Te örökölted meg – válaszolta Kornél a szokásos racionalitásával.

– Persze, de épp azért kérdezlek téged. Ha minden szentimentalizmust félretennék... van értelme eladni?

– Rengeteg pénzt kapnál érte ebben a túlszűfolt világban. Egy lakónegyed épülne a helyére. Persze hogy lenne értelme eladni. Csak hát van elég pénzed, nem?

Nátán elmosolyodott. Apjánál tulajdonképpen nem is sikerült olyan rosszul az az operáció.

– Akkor jó, mert meg akarom tartani. – Visszafordította az újságcikket. A keretes rész listájában újraolvasott egy pontot: „soha nem látott magasságokban szárnyalnak a 2000 előtt nyomtatott könyvek árai”. – Van is egy ötletem, gyere!

Nátán felpattant, és leszaladt a lépcsőn, dobogva, mint kicsi korában, meg sem állt nagyapja fogadószobájáig, ahol Jozef az életről beszélgetett a halálra számító ügyfeleivel. Körbemutatott.

– Hány könyv lehet itt? Csupa ritkaság!

Kornél meghökkent.

– Eladod?

– Dehogyan! Nyithatnánk könyvtárat! – Visszaszaladt az előtérbe, onnan a konyhába. – Itt meg lehetne egy kis kávézó, akár a régi időkben!

Apja elmosolyodott, amiről Nátán tudta, hogy begyakorolt mozdulat arra az esetre, amikor valamiben látja a rációt. Nátán elvigyorodott, pacsira emelte a kezét, és ahogy apja belecsapott, a lelki szemei előtt máris megjelentek az elrévedt tekintettel bóklászó leendő írók és festők, fiatal diákok, akik elzarándokolnak majd Anselmus Jozef alkotóházába, hogy a nehezen hozzáférhető Esterházy-, Horowitz- stb. klasszikusokat lapozgathassák.

Tekintete végigfutott apja kifogástalan öltönyén, a nyakkendő nélkül viselt fehér ingen, és aztán minden meggyőződése ellenére megölelte, és erősen megszorította.

– Jól van, fiam – mondta Kornél, és meglapogatta a fia vállát. – És ne bánkódj többet, kérlek. Látom, hogy nyomaszt a bionikus szívem, de én boldog vagyok így.

PÉCSI GYÖRGYI

Tóth Erzsébet: *Én lettem volna*

Nap, 2024

PÉCSI GYÖRGYI (1958) Budapest

„Tóth Erzsébet fölemeli a karját, szinte egyetlen mozdulattal versébe indul a világ” – írta Ágh István az 1979-ben *Egy végtelen vers közepe* című debütáló, majd a második, az 1982-es *Gyertyaszentelő* kötetivel a magyar irodalomba eruptív erővel berobbant Tóth Erzsébetéről. Némelyek szerint – bár vagy tucatnyi verseskötete megjelent – ezek a koraiak a legjobbak. Hogy legjobbak-e, nem tudom, mindenestre: a legemlékezetesebbek, legnagyobb visszhangot kiváltók. Akkoriban úgy tűnt, hogy bár az 1979-es lakiteleki s főként az 1980-as szentendrei felszólalása miatt a hivatalos elismeréseket – Radnóti-, József Attila-díj – nem kaphatta meg, töretlenül fog fölívelni költői pályája. De másként alakult. Hektikusan. Hol az irodalmi élet centrumába került, az *Élet és Irodalom*hoz, majd a rövid életű Nagyítás-hoz versszerkesztőnek, hol meg édesanyja zöldségboltjába eladónak, vendéglője pultosának. Ekkor a lelki következményekkel járó kilengések elviselése, földolgozása, verssé szublimálása konok, akaratos férfierőt kívánna, Tóth Erzsébet pedig egy abszolút hiperérzékeny nő, vagy inkább hiperérzéki, abban az értelemben, hogy a világot s benne önmagát az érzékiségénél ragadja meg. Ezt a siker és kudarc, öröm és keserűség, boldogság és csalódottság kísérte érzéki, erőteljesen lírai ráhangolódást üdvözölte és nevezte indulásakor újszemélyességnek, újszenzibilitásnak a recepció.

A költészet – titok. Titok, hogy miből, hogyan születik, forr ki a vers, s a legtöbbször rejtve marad, hogy milyen árat fizet érte maga az alkotó ember. Titok, misztérium, rajta kapni nem, legfőnnebb újabb és újabb körökkel körüljárni lehet. Ilyesfajta körüljárások sorának nevezhetjük Tóth Erzsébet legújabb, önéletrajzi jellegű könyvét, amely kisebb részben a látható, tapasztalati világ, nagyobb részben viszont a láthatatlan, a lélek, a psziché, az ösztönvilág rejtett, hozzáférhetetlen zugaiba, személyes pokoljárásába sodorja, rántja magával olvasóját.

Az *Én lettem volna* című, *Szilánkok egy életrajzból* alcímű könyv nem lineáris rendbe szedett írói önéletrajz, sem nem memoár, hanem hangsúlyosan a személyes emlékezések elegyes műfajú mozaikjainak – régi naplók, naplótöredékek, versek, levelek, interjúk, esszék, szabad asszociációs, szeszélyes gondolatfutamok, jelenbeli reflexiók – sűrű szövete.

Persze, leginkább a Tóth Erzsébettel készült interjúkból rajzolódik ki a költőszerepben látható költő, sikerei és rapszodikus jelenléte, közéleti szerepe, nemzedéktársaival, íróbarátaival, az irodalmi élettel és az irodalom intézményeivel való kapcsolata. A legelső, ma is újszerűnek ható kiváló beszélgetést Magyar József készítette 1982-ben. Forráserértékű például, amit a Fiala Írók József Attila Köréről (vezetőségi tagja volt Tóth Erzsébet) meg az évtizedfordulón a merev intézményei és nyilvánossági keretekért lázadó a fiatal írókról mond. Az 1991-es, Szikszai Károly-féle beszélgetés fájóbb: ellenzéki szerepe miatt a hivatalos kultúrpolitika diszkvalifikálta, s maga is nehezen megragadható válságba kerülve elhallgatott, kivonult. A későbbi, utóbbi évtizedbeli beszélgetések viszont (Ayhan Gökhan, Borbély László, Kerékgyártó György) már a visszatért, az elismerésekben megerősített költőt szólaltatják meg (akadémiai tagság, Prémiumdíj). Tóth Erzsébet még ha érzékenységeket karcos is, nyílegyenesen, pontosan és célra tartottan válaszol a politikai, társadalmi, irodalmi közéletet vagy éppen az írói társakat érintő kérdésekre. 1982-ben sem érdekli a politikai cenzúra, öncenzúra, nem is jelenhetett meg az interjú, és később a „tekintettel a körülményekre meg a pályatársak érzékenységére” féle öncenzúra sem. Magabiztosnak, magában biztosnak tűnik. Az interjúk persze fontos dokumentumok, de az *Én lettem volna* című kötet tökesúlyát a naplók képezik, amelyekből viszont egy kérdések, dilemmák fogta szenvedélyes, nőiségben vibráló embert ismerhetünk meg.



A két nagyfejezetre tagolt könyv második része különálló esszék, emlékek, lírai gondolatfutamok füzére, s itt olvashatók az 1994–96 közt írt naplók, a *Talált füzetek* négy része is. Bár a kilencvenes évek lejegyzéseinek több részlete is a lélek, a természet legmélyébe lehatoló pokoljárás, többnyire kronologikusan rögzítik a költővel történt fontosabb eseményeket, találkozásokat. Az *Én lettem volna* könyv meglepetése, megrendítően izgalmas része az I. nagyfejezet, amely egyetlen nagy, felzaklató és őszinteségével időnként az olvasóját zavarba hozó, szeszélyesen gomolygó, időszembesítő emlékezés és emlékértelmezés. És gyötrelmes én-megértési kísérlet.

Az – alcímekkel jelölt – I. fejezet naplók naplója. A főszöveg a jelenben íródik, családi fényképek, régebbi naplók, levelek kerülnek a költő kezébe, képek, pillanatok, hangulatok, rokonok, íróársak villannak föl a múltból, a naplóíró pedig reflektál, magyarázatot, értelmet keres, miközben Alzheimer-kóros édesanyját gondolja. Tóth Erzsébet verseiből is tudható, hogy nagyon szoros volt a kapcsolata édesanyjával, s most a legnehezebbre várakozik – elengedni őt. A szívszorító gyámolítás közben leperg előtte a szülők története. Az anya: a nagyon fiatal, szinte még gyerekként szülei rossz házasságba kényszerítik, amelyből csak későn, ötvenévesen lesz bátorsága kimenekülni. A nehezen viselhető, isten tudja, miféle hóbot vezérelte, családjától elidegenedett zsarnok apa, akivel csak a halálos ágyon teremődik meg az engesztelő kegyelem. És földerül a családi múltból a minden eredet bizonyossága, a nyírségi táj, az írástudatlan nagyszülők emléke, akiknél gyerekkoruk nyarait töltötte hűgával. Ez, ők a minden, a szülőföld, a haza, a nyugalom, a létbizonyosság. És innen ered szolidaritása a másik Magyarország, a nemzet alatti nép, a szegények iránt, és innen érthető, hogy kedvetlen Esterházy családi vagyont felsoroló regényét olvasva. És innen bizonyos zavartsága is: „Nem lettem paraszt, de idegen lettem a városban.”

„Emlékeimbe menekülök inkább, itthon, az ágyamon fekve emlékszem... a régít nem zavarja meg a jelen... Minden emlékem a verseimben található” – írja nyírségi gyermekkoráról, és kiterjeszti a megtalált igazságot: a letűnt valóságot csak az emlékezés szublimálhatja a valóság lényegévé.

Minden emlékezés személyes történelem, a hét évtizedet átfogó oral history a személyiség szűrőjén keresztül emel ki, rejt vagy felejt el életeseményeket.

Az említett családtörténet, bár láttató erejű, itt most mégis inkább háttér, a fő szöveg egy szerelem vagy valami ahhoz hasonló történetének elmesélése, s bizonyos értelemben az újraélése a „rendezni dolgaimat” szándékával. S eközben egy elsőgenerációs fiatal értelmiségi, művész, sőt költő(!) nőiségében próbálja értelmezni önmagát – küzdve a szűkebb-tágabb környezettel, saját örökölt természetével, ösztöneivel, szorongásaival, vágyaival.

„Azt hiszem, a legfontosabb ember volt az életemben, a családot leszámítva” – kimondhatjuk, hogy ki volt az az ember, mert ennyi év távlatában Tóth Erzsébet is kimondja: Csoóri Sándor. Tóth Erzsébet huszon-egynéhány éves egyetemista, örülten, eszelősen beleszeret az akkor pályája csúcán járó költőbe, megismerkedik vele, s aztán innentől nagyon furcsán alakul a kapcsolatuk. Ezzel a zavaros kapcsolattal egy időben kezd el verseket írni. A recepció rendre kiemelte a Csoóri-hatást, miközben Csoóri több, Tóth Erzsébetnek írt levelében azt írja, hogy őneki kellett volna olyasféle verseket írni, amilyeneket Tóth Erzsébet írt akkortájt.

Egy fiatal nőt megigéz egy érett, országosan ismert férfi költő, hatására maga is verseket ír – „Szerelem röpített a költői pályára, ahogy sok pályatársamat” stb. Ez így, persze, banális. Csakhogy ez a távrolt banálisnak látszó kapcsolat megbotyoltja a fiatal nő életét. Izzó szenvedéllyel keresi a kapcsolatot, és menekül is előle. Huszonéves, de még nincsen készen. „Annyira gyerek voltam... Nagyon kisgyerek voltam még, a szó legszorosabb értelmében... Nem tudtunk akkor mi még semmit. Hol voltam én még akkor a testi és lelki felszabadulástól?” – jegyzi meg. (Reményi József Tamás más családi eredőből, de szintén visszatérően állítja, hogy későn érett felnőtté, már családapa volt, de még mindig inkább gyerek maga is.)

„Már nem vagyok gyerek, tudom, mit kell mondanom, mi való, mi illik, de nem érdekel már olyan nagyon. Tudom, hogy alig van szégyen, amit más ember szégyene ne írhatna felül...” – írja a jelenben, és borzongató, zavarba ejtő és kíméletlen őszinteséggel, a korabeli naplókat, leveleket idézve, széljegyzetelve újra nekivág a pokoljárásnak. Mert pokoljárás volt az a benne égő, izzó hatalmas szenvedély, talán szerelem, talán valami más – a teljességigény projektálódása egy reménybeli kapcsolatba, mondanám pátoszosan. Aztán az elbocsátó üzenet: „úgy döntöttem, nekem nem szabad belépnem abba az erdőbe, amelyekben maga elátkozottan bolyong és sebződik”.

Az igazi pokoljárás eztán következik: „Akkor még sejtetem sem volt, mi következik. Milyen szenvedés, kín, a reménytelen szerelem miféle gyötrelmeket tartogat még nekem. Hosszú évekig.” A korabeli naplók a spontán élményeket, reflexiókat rögzítik, a fölfoghatatlan izzású szenvedélyt, a negyven évvel későbbi én pedig utólag újra alámerül az önelveboncolásban (képzavar, de...), és negyven év után is érti is, meg nem is akkori önmagát. „Olvasva most ezt a naplót, rémületes, mennyire nem figyeltem senkire S.-en kívül” – Sylvia Plath csodálkozhatott magára így, utóbb, az üvegburában vergődő énjére.

Tóth Erzsébet „élete és versei szétválaszthatatlanok” – Csoóri Sándor jegyezte meg egyik neki írt levelében. Nem tudom, átok vagy áldás-e a költőnek a

kikapcsolhatatlan hiperérzékenység, a felfokozott, szenvedélyes izzású jelenlét a világban. A nagy szerelem elmúlik, de máris ott tolakszik helyét elfoglalni egy másik, egy harmadik, és ott a mindennapok valóságkörnyezete, a család, a barátok, az író-társak, a kor, minden áporodottságával és az élni akaró élet újrakezdésének ellenállhatatlan vágyával. Tóth Erzsébet pedig mindenhez teljes kitárulkozással fordul, médiumként, amelyből aztán – kagylók kínja és öröme – megrendítő és megszólító erejű költészet születik.

Az *Én lettem volna* című könyv, jobb szó híján, önéletrajzi jellegű, kivételes ihletettséggű költői szépróza-kötet. Óvatosan írom le, de kísért a gondolat – nem a nőköltői nőirodalom, hanem magának a nőiségnek a vallomása is utóbbi ötven-hetven évükről.

HAKLIK NORBERT

Bánki Éva: Petőfi-vírus

Kolibri, 2023

A világirodalom legnagyobb remekműveinek cselekményét egészen könnyű egyetlen hosszabb mondatban összefoglalni. Vegyük példaként ezt: hátrányos helyzetű családokból érkező kiskorúak romantikus kapcsolatba bonyolódnak, a páros lány tagjának egy pap drogot ad, amelynek elfogyasztása után a fiú halottnak hiszi, ezért túladagolja magát, minek következtében a lány szűrőeszközzel öngyilkosságot követ el, végül a túlélők mind megjavulnak – ugyan ki ne ismerné fel tüstént, hogy Shakespeare *Rómeó és Júliájáról* van szó? Viszont ahhoz sem fér kétség, hogy ezeket az alkotásokat nem a sztorijuk, hanem annak mélyrétegei, tehát nem a „mi”, hanem a megvalósítás „hogyanja” okán tartjuk remekműveknek.

Ami Bánki Éva *Petőfi-vírus* című regényében történik, annak a summázatát sem nehéz beleszuszakolni egy középhosszú mondatba. Egy angol tannyelvű budai elitgimnázium hetedik osztályának tanulói Petőfi Sándor nevű diáktársuk ihletésére elvesznek egy barlangban, aztán sikeresen megkerülnek. Tényleg mindössze ennyi a bő másfélszáz oldalas könyv cselekménye. Ami azonban a felszín alatt történik – és itt nem az iskola konyhájából nyúló mellékjáraton keresztül elérhető barlangrend-

szer felfedezésére gondolok –, az bámulatos mélységekkel gazdagítja Bánki regényét.

Ritka az a könyv, amely hiteles és érzéketes jellemrajzzal ábrázolt szereplők ekkora sokaságát képes felvonultatni százhatvan-egynéhány oldalon. Ez a *Petőfi-vírus* esetében Bánki Éva egyszerűségében nagyszerű narrációs bravúrjának köszönhető. A fejezetek mindegyikében a 7/A osztály más és más tagja beszél, és az egyes szám első személyben előadott beszámolók többsége bátor, belemenős önvalomás. Kiderül, hogy ezek a diákok nem egészen olyanok, mint amilyennek a többiek látják őket, vagy éppen séggel amilyennek ők maguk szeretnék láttatni magukat. Az énképek, a külvilág felé mutatott imázs, valamint a társak vélekedése közötti feszültségből a szerző olyan csoportdinamikát épít fel, amelynek a könyv végéig kitart a lendülete. Ráadásul ezeknek a tizenhárom év körüli regényhősöknek az élethelyzetei és problémái is tipikusak és hitelesek. Bánki mer szélesen meríteni és mélyre menni. Megjelenik a gyermeki monológokban a klímaszorongás, a felnőtté iránti bizalom hiánya, akárcsak a félelem a harmadik világháborútól vagy egy újabb világjárványtól. Visszatérő motívumként szerepelnek a szégyenség palástolására kifejlesztett technikák, de olya-

HAKLIK NORBERT (1976) Brűnn – Csehország

nok is akadnak a gyerekek között, akiknek megadott a biztos anyagi háttér, azonban szüleik folyamatos külföldi kiküldetésben töltik életüket, vagy éppen-séggel a nagyszüleik váltak egy vallási szekta elvakult tagjaivá. A legemlékezetesebb regényszereplők közé tartozik a mozgássérült kislány, Réka, akit édesanyja védeni próbál, ám ezáltal (legalábbis eleinte) valójában csak elszigeteli őt a társaitól, valamint Berci, az autista kisfiú. Bánki Éva ráadásul remek érzékkel intézte úgy, hogy ezeket a szereplőket megelőzze a hírük a korábbi fejezeteket jegyző osztálytársak anekdotáinak-beszámolóinak köszönhetően, és ezzel kerüljön kontrasztba történetük saját maguk által előadott verziója. Így derül ki, hogy az „örökösen könnyes szemű” Dani nem gyáva, hanem halálfélelemmel és a túlélők büntudatával küzd egészen azóta, hogy ő felgyógyult a leukémiából – nem úgy, mint ikertestvére, akivel egyszerre betegedtek meg. Az elbeszélővé csak az utolsó fejezetek egyikében avanszáló Berci olykor már-már prózaversbe váltó önvallomása kétségkívül a regény egyik csúcspontja, és alighanem az autizmus legempathikusabb megjelenítéseinek egyike a magyar irodalomban. Ráadásul néhány tűpontos mikrojelenet jóvoltából az is kiderül, hogy nemcsak a tanulók, hanem a tanárok némelyike is súlyos traumabatyut cipel a hátán.

Ebből a sokszínű csapatból varázsol igazi közösséget a könyv címében is emlegetett Petőfi Sándor, a Kárpátaljáról érkezett diáktárs, akinek az apja se nem diplomata, sem pedig üzletember, aki olcsó ruhákat és kínai cipőt hord, viszont magabiztossága, empátiája, őszintesége és találékonysága – tehát azon erényei, amelyekre osztálytársai a Petőfi-vírus néven szoktak hivatkozni – hamarosan roppant népszerűvé teszik osztálytársai körében. Ez a tizenéves Petőfi ráadásul roppant képzelőerővel bír, és ennek köszönhetően meglepő összefüggéseket vél felfedezni a valóság egymástól látszólag távol eső elemei

között is. Ennek köszönhető aprólékosan kidolgozott, térképvázlatokkal, valamint saját kezűleg fabrikált, cirill betűs dokumentumokkal megtámogatott teóriája is arról, hogy a szabadságharc bukása után a pesti radikálisok beköltöztek a budai hegyek barlangjaiba, amelyet többek között az is bizonyít, hogy „56-ban a forradalmárok megostromolták a pártszékházat – azért pont a pártszékházat, mert kopogást hallottak a föld alól. Az alsó világ forradalmárai, a régi 48-asok morzejelekkel üzentek: csak tartsatok ki, Petőfi itt van velünk!”

Apropó: ahogyan a hegy gyomrában a méltó utókor elérékezéséig várni szándékozó lovagok számtalan nemzet mondakincsében megjelennek, hasonlóképpen a megnyíló föld alatt kalandozva önnön képességeit felfedező hős is kultúrák sokaságában van otthon. Tehát e nagyon is 21. századi Bánki-történet gyökerei igen messzire, a népmeséig és a mítoszokig vezetnek, és azáltal, hogy a földalatti beavatástörténet archetipikus vezérmotívumát egy nagyon is kortárs történettel boronálja össze, a jelenkori világirodalom olyan kiválóságai mellé sorakozik fel, mint Paul Auster, Murakami Haruki vagy Jurij Andruhovics. Az alvilágba való alászállás mítosza mellett ráadásul az ókori görög eposzokat, valamint az első kínai császár föld alá temetett agyaghadserégét is elhelyezi a szerző az ifjúsági regény kontextusában. Ami pedig a kötet jelenkori, popkulturális referenciáit illeti, azok Schwarzeneggertől a *Breaking Bad*ig terjednek, újabb példaként arra, mennyi minden elférhet egy másfél száz oldalas ifjúsági regényben, ha azt Bánki Éva kaliberű szerző írta.

A *Petőfi-vírus*nak hála ugyanis megvan a felelet arra a kérdésre: születik-e vajon olyan remekmű a bicentenáriumi év alkalmából, amelynek Petőfi Sándor a főszereplője. Jelentem: eggyel már biztosan gazdagabbak lettünk. Bánki Éva ifjúsági regénye az.

CSUDAY CSABA

Takács Nándor: Rádiócsend

Napkút, 2024

„Odabenn a mély vadonban, / A csalános iharosban,
/ Félreeső völgy ölében, / Sűrű árnyak enyhelyében;
// Oh milyen jó volna ottan, / Abban a kis házikóban,

/ Élni, éldegélni szépen, / Békességben, csöndességben!...” – írta Vajda János *A vááli erdő*ben. A sűrű német erdő borzongató és kegyetlen mesék hátte-

rében sötétlik. Takács Nándor pedig a Bakony poétája, s így talán jogosult a felvetés: milyen szerepet játszik költészetében az erdő, Vajda elvágódásával mutat-e rokonságot, vagy inkább a félelmetes német erdővel? Vajon idillt ígér-e nála is a vadon, vagy lidércnyomást? S ha ez utóbbit, milyen eszközök révén és milyen jelentésben?

Rádiócsend. Az összetétel első tagja inkább elidegenít, elriaszt: a rádió akár technikai civilizáciánk harsány és agresszív mediaticizációjának szimbóluma is lehetne, amely az illékony pillanatot abszurd módon felértékeli. A cím különös összetétele mintha e képtelenségnek épp az ellenkezőjét jelentené: a csend a hang (a globálricsaj) tagadása. Az elmélyedés esélye elé tolaakodó médiumból elmarad a kényszeresség, önmaga ellenpontjává válva azt közvetíti, ami az igazi szemlélődés jutalma: a zajos felszín mögött rejlő igazságot. Ami viszont csak személyes lehet. Mint *Doktor Murke összegyűjtött hallgatásai*.

A borítón látható kép – a szerző felvétele – megelőlegezi ezt a tartalmat (ha valóban ilyesmi a tartalom). Vízszintesen egymásra rétegződő hegyvonulatok szelvényeit látjuk. Előttük a hozzánk közel eső lapály tónusa a legsötétebb, a legtávolabbié a legvilágosabb. A virradat (alkony?) felhős egének fényéhez közelítő. Középen, a lapály és a belőle kiemelkedő dombhát között fehér ködpára csíkja: határ. Markáns választóvonal a mi tartományunk és a túlsó között, amely, noha homogén sávokra oszlik, az erdők titokzatos világát sejteti.

Takács verseiben az erdő jelenléte erős hangulatot teremt: ez a jelenlét fizikai, mondhatni, természetes, de nem leíró jellegű. A természeti kellékek (hegytető, erdő, alkonyat, madárfütty, fák, vihar stb.), meglepő társítások („a türelem fakó és terebélyes ágai”, „a szőnyegek kertjei”, a viharban letört „csupasz ágdarab”, amely égre mutató csontszilánknak), összetételek („törtető gazok zavaros árkai”, „nevenincs erdők tiltott síkatorai”), fordulatok (a tekintet, amelynek „Nincs ereje többé / a rétegek között szétoszlatni / a hideget, / sem az összefagyott / rögzöket egymástól elválasztani”) révén eminensen benső, lelki-szellemi tartományba vetülnek. A színek az alkonyati homályba merülő közegben elmosódnak. Bennem leginkább kiváló festőnk, Sztotyory László sejtelmes „tájlényeit”, eleven tájait



idéz fel (*Este, Országút*), amelyek forrása valóságos látvány, megélt pillanat, még sincs konkrét terük, idejük. A téríró határán rögzülnek, valamilyen szorongató, átmeneti létállapot kimerevített látomásaiként.

Az idézett példák a négy ciklusra oszló kötet aranymetszésben elhelyezett harmadik darabjának jellegzetes eszközeiből valók. Címe *Átkelés*, rövid, tömör versei alig haladják meg a 10-15 sort. Ez a terjede-

lem minden költőnek nagy erőpróba, hiszen olyan csúcok közelébe merészkedik művelője, mint *A vándor éji dala*, a japán haikus, esetleg a *Huszt* vagy éppen „A semmi ágán ül szívem...” Redukció, a váratlan, egymástól messze, olykor szinte beláthatatlanul távol eső dolgok szerves összekapcsolása, a semmiből érkező lövedékek átütő erejével.

Embertelennek eléggé embertelenek. Abban az értelemben mindenképp, hogy emberi lény csak ritkán bukkan fel bennük. A lírai én is csak néha szólal meg a maga nevében, akkor is inkább a szemlélődő passzív helyzetében („Lent, a völgyben autóban ülök, / esélytelen küzdelmekben gyöngitem magam”, „Amit az ablaküvegen át látok, egyszerre van és nincs”); a második személyű „te” talán csak egyszer idéztetik meg: „és odakint, a fák tört ágai közt / felbukkant a mélységből a hold. / Mondtál valamit.” A személytelen „valaki”, „valami” viszont többször is megjelenik: „Aztán belopózott valaki, arcomra / tette a kezét.” „A ház előtt ólalkodott valaki.” „Valami öregszik, valami / valami marad. Az ujjak szelídsége, / a szemöldök vonalai.”

A cselekvő ember-alany helyébe, amint látható, legtöbbször vagy a természeti elemek, vagy a megismerésített tárgyak, emberi részek lépnek, különös történet-sarjak cselekvőiként.

Érdekes ebből, a lírai narrativitás szempontjából közelebből szemügyre venni a ciklus remekbe sikerült (fa)gyöngyszemét, a címadó *Átkelés*. Talán a kötet legrejtélyesebb, kimondatlan elemeivel a legtöbbet mondó darabja. A megszólaló itt sem az egyes számú „én”, hanem a háttérben maradó, harmadik személyű elbeszélő, olyan „valaki”, akit inkább a mindentudó narrátorral operáló prózai művekből ismerünk. Egy helyzetet ismertet, amelyben „a menedékre térő” az alany, aki „átverekszli” magát..., de nem határozza meg, honnan hová. Mozgását a televényt lakó élőlények erősen

földközeli terében „éri tetten”, a már említett „törtető gazok zavaros árkaiban”. A tömény negatívumot sugalló felütést tovább fokozza a második sor: „nevenincs erdők tiltott sikátorain”. Semmi vaáli, semmi Bakony, csak a névtelen erdő, amelynek, akár egy gótikus városnak, sikátorai vannak, ezeken kell átküzdenie magát a biztonságba igyekvőnek. Ám, ha sikerül is, útvesztőként „szemcsék és közők” (milyen szemcsék? minek a közei?) kerülnek elé, „áramlatok”, „zúgások”. Fontosak a jelzők: az áramlatok „változóak”, a zúgások „szüntelenek”. Ismét homályban marad, milyen áramlatok, szelek, folyók? Az elemekkel küzdött ugyan tovább löki az igyekezet (a szövegben „cipeli” – ismét egy szokatlan megszemélyesítés), „mit a sűrűből magával hozott”, de hiába, „minden elpusztul egy pillanat alatt”. Mi minden? Mitől? Mit jelent a pusztulás? Nem lehet fizikai megsemmisülés, hiszen a valóság (az erdők, a televény, az áramlatok stb.) adott. De akkor milyen jellegű pusztulásra kell gondolnunk? A vers zárata valamelyest választ ad a kérdésre. A pusztulás „a sodrások keltette mezőben” esik meg, s utána „csak a túloldali fák képe marad / az esélyt latolgató szemekben”.

Csak feltételezem, ez a „mező” József Attila *Lásan, tűnődve* elért, „szomorú, vizes síkjának” közelében található, s mint emez, jelentése velejéig áttételes, spirituális. S a beszélő által mintegy kívülről szemlélt (lét)helyzet pedig metafizikai, a fizikálisból elvonatkoztatott látélet arról, ami „adva van”. Nem sok reményre jogosít, de meghagyja az átkelés esélyét. Hová? A „túloldali fákhoz”. Nem igényel magyarázatot a már-már szimbólum értékű metafora.

Az *Átkelés* képletes magasságából (mélységből?) tekintve vissza a kötet első két ciklusára (*A gyermek szobra, Üresen maradt helyek*), valamint tovább, az utolsóra (*Távoli jelek*), szembetűnő e részek tágasabb, változatosabb tematikája, emberközelibb s egyben személyesebb nézőpontja. Noha a külső valóság kontúrjai határozottabbak bennük, élményanyaguk időben és térben javarészt megragadhatóbb, értelmezési láthatáruk valamelyest mégis szűkebb az elsőként közelített ködös erdei tájaknál.

A gyermekkort idéző emlékfoszlányokban az idilli nyomok szorongással elegyednek: „Hívogatott az üres vidék. / A távolban feltűnt szeretett hegyünk, / lábánál a régi ház, képe megszegett / ígéretként nyomta mellkasunk.” A lírai alany többnyire többes szám első személyben mesél kalandokról, internátust sejtető félelmekről, szeretett családtagokról, leselkedő veszélyekről: „A kereszteződések tükrei mozgást jósolnak, / de csak magunkat, néma betokodókat / látjuk az üvegben. Ijedtünkben zsákcúcba / görbülünk, és menedékre lelünk egy nyirkos / kapualj beszögelésében.” A szorongás egyetemessé táguló élménye már fel-feltűnik a természeti képekben: „Kivágott egy darabot a gödör falából. / Emberi kar formájú gyökér bukkant elő, / és remegett a levegőben, mintha éppen / szabadulni akarna. Magasabbra emelte / az ásót, és egy pontos mozdulattal lecsapta / a mozgó gyökeret.” Elvágódás az értéktelenség, értelmetlenség világából: „Napközben alszom. Nincs az utcán / keresnivalóm. Az emberek szava / mit sem ér. Hullott gyümölcsöket / válogatni alkonyatkor, megmosni / őket a kút csillagos vizében: / olyankor jön el az én időm” (*A csüggedés kódexe*). A Juan Carlos Onettinek ajánlott cikluszáró darab már átköt az *Átkelés* apokaliptikusra hangolt vízióhoz, tömörítő dikciójához: „[...] és összecsuplani / a végén, amikor már semmi közöd ahhoz, / aki voltál [...] De az épületek lába / vizeletben úszik, és / minden kapu zárva. Az ég is, noha fénylik.”

A kötetet záró szövegekben ismét határozottabbá válnak a kontúrok: megint internátusban vagyunk, egy egyházi intézet (a pannonhalmi kollégium) diákéletének emlékei tolnak fel, hol markánsan, hol bensőségesen, a „mi” kamasz-uniszonóját beintve: „A karvezető mintha ujjjaival csipkét horgolna / a levegőben, láthatatlan fonalakkal vezeti / a szólamokat, megannyi férfihang zúg / és emelkedik a megnyílt boltozat felé.”

Takács Nándor erdőt, mezőt, várost, falut, valós és képzelt vidékeket bejáró látomásai is a kinyíló térben, „A déli lejtőn” érnek véget, onnan integet nekünk *valaki*, „mintha üdvözlést viszonzna. [...] Körben a hegyek állhatatos figyelme, / akár az otthon, nem vár hálálkodást.”