

KORTÁRS

IRODALMI ÉS MŰVÉSZETI FOLYÓIRAT

2025 10
év szám



TÓTH PITYA ISTVÁN munkáival

FEKETE VINCE versei

HALÁSZ MARGIT prózája

KIRÁLY FARKAS, KOLLÁR ÁRPÁD versei

Játéktudomány: GERGELY BENEDEK, MÉSZÁROS PÉTER,

SZABÓ ZSÓFIA, HLAVACSKA ANDRÁS tanulmányai



Ára: 1071 Ft
Előfizetőknek: 12 840 Ft/év
www.kortarsfolyoirat.hu



KORTÁRS 2025 10



TÓTH PITYA ISTVÁN, Szörényi Csilla zongoraművész, zenepedagógus,
2024, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm



TÓTH PITYA ISTVÁN, Nagy Zopán fotóművész, író, költő,
2025, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm

TARTALOM

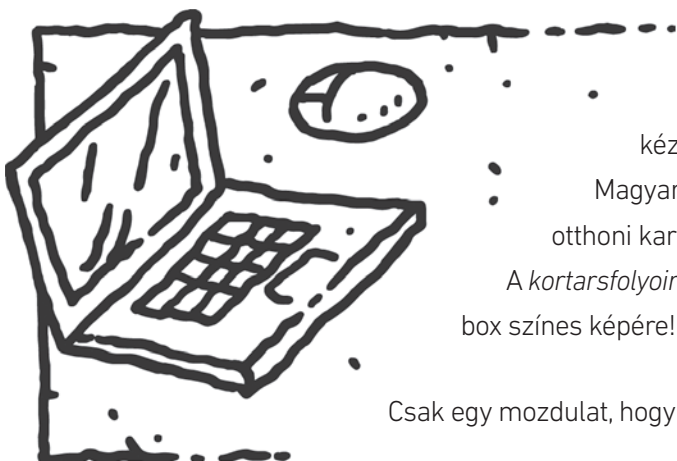
- 3** FEKETE VINCE: Fordított havazás; Bicska; Rozsda; Röntgen (*versek*)
- 6** HALÁSZ MARGIT: Tündérmocsár (*próza*)
- 16** KIRÁLY FARKAS: Az önkéntes imája, A. D. MMXXV (*vers*)
- 18** KOLLÁR ÁRPÁD: Mondd, otče náš; Atilla; Levi Strauss & Co. (*versek*)
- 20** STURM LÁSZLÓ: Kiss Gy. Csaba 1945–2025
- 22** NOVOTNY TIHAMÉR: KOR/TÁRSAK – Tóth Pitya István folyamatosan gyarapodó arcképcsarnokáról, művészportré-sorozatáról (*képzőművészet*)
- 42** GERGELY BENEDEK: Fények. Csapó. Videojáték? – A machinima médiaműfajának bemutatása a 2020-as évek mediális kontextusában
- 52** MÉSZÁROS PÉTER: Fantasy liga tagot keres! – A fantasy sport és a szimulációs sportjátékok viszonya
- 63** SZABÓ ZSÓFIA: És most lapozz 43 évet! – Hagyománykövetés és hagyománytörés A Pál utcai küldetés (2020) című kalandkönyvben
- 72** HLAVACSKA ANDRÁS: A felejtés bére – A játékszabályok felfüggesztése mint az ágencia visszaszerzése Moskát Anita Fekete monitor című lapozgató novellájában

E számunkat TÓTH PITYA ISTVÁN munkáival illusztráltuk.

A borítón: Önarckép 2., 2024, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm;

Erdész Erika festőművész, 2024, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm (részlet).

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 AKADÉMIA

Szerkesztőség:

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

Szerkesztőbizottság:

HLAVACSKA ANDRÁS (hlavacs kandras@gmail.com)

KATONA ALEXA (lexa.katona@gmail.com) Oláh János-ösztöndíjas

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 ZSUZSI

Szerkesztőségi titkár:

MÁTÉ GABRIELLA (info.kortars@gmail.com);

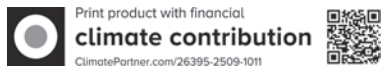
1062 Budapest, Bajza u. 18.

Szerda: 11–14 óráig

Postacímünk: 1406 Bp., Pf. 93.

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

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



Előfizetési díj 1 évre 12.840.– Ft. Szerkesztőségi előfizetés esetén külföldre: 150 €. (Az áthúzódó előfizetéseknél nem kérünk díjkülönbözetet.) Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Regionális részvénytársaságok. Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Postacím: 1900 Budapest. Előfizetésben megrendelhető az ország bármely postáján, a hírlapot kézbesítőknél, www.posta.hu WEBSHOP-ban (<https://eshop.posta.hu/storefront/>), e-mailen a hirlapelofizetes@posta.hu címen, telefonon 06-1-767-8262 számon, levélben a MP Zrt. 1900 Budapest címen. **Külföldre és külföldön** előfizethető a Magyar Posta Zrt.-nél: www.posta.hu WEBSHOP-ban (<https://eshop.posta.hu/storefront/>), 1900 Budapest, 06-1-767-8262, hirlapelofizetes@posta.hu

HU ISSN 0023-415X

Nemzetközi online azonosítószám az Interneten: HU ISSN 1418-1592

Kéziratokat nem őrzünk meg, és nem küldünk vissza.

Lapzárta: a megjelenés előtti hónap 3-án!

HÍREK

Kedves Olvasóink!

A Kortárs Online aktuális tartalmából:

Zászkaliczky Réka esszéje Mándy Iván *A locsolókocsi* című könyvéről

Juhász Tibor interjúja Nagy Tímea költővel

Bence Erika kritikája Jolsvai András *Összegyűrt nemzedék* című regényéről

www.kortarsonline.hu

A *Kortárs* folyóirat archívuma itt érhető el:

www.kortarsfolyoirat.hu

A hazai kortárs képzőművészek legnagyobb online galériája:

Képgaléria – kortarsfolyoirat.hu/képgaléria/

„A *Kortárs* folyóirat nyári, 3 (2024/6, 7–8), valamint a decemberi (2024/12) számának megjelenetése” szakmai programok megvalósítását 2024. évben a Magyar Művészeti Akadémia támogatta.

FEKETE VINCE

Fordított havazás

„Jaj...”

Kosztolányi Dezső: *Esti Kornél éneke*

Elveszett a kicsi csengettyű amit ajándékba
kapott valakitől elveszett valahol hiába nem
találták sehol nem találták pedig keresték
minden elképzelhető helyen padláson pincében

kertben udvaron nyárikonyhában sehol nem
volt mindegy majd meglesz előbb-utóbb
biztosan meg fogjuk találni mondták de hol
lesz meg hol találjuk meg kérdezte lemondóan

sehol sehol nem lesz az meg meglesz mondom
én neked meglátod előbb-utóbb meglesz de
nem lett meg azóta sincs sehol nem találja
biztosan felkerült a toronyba biztosan felvitték

felhúzták oda valakik még csengettyű volt amikor
igen s ott aztán észrevétlenül megnőtt harang
lett belőle nagy harang s ezért nem találja
hiába is keresné már s hiába is menne fel abba

a toronyba az egykori templomnak a tornyába
mert annyi idő után teljesen megváltozott
a mérete is és a hangja is és rá sem ismerne
rá sem ismernél már ahogyan szól ahogyan zeng

ott ahogyan messzire visszhangzik a medencében
a hangja és áll a magasban állsz fejed csóválva
csodálkozva hogy ó gyönyörűséges varázslatos
mélységek ó gyönyörűséges felhős magasságok...

Bicska

„Bár...”

Petőfi Sándor

Kukoricát morzsolni kellett segíteni
akkor héten a halála előtt alig egy
héttel kukoricát kellett morzsolniuk
a padláson ültek a pléhedény körül
és morzsolták a csövekről a száraz
kukoricaszemeket az edénybe amikor
egyszer csak megszólalt váratlanul
nem adod nekem a bicskádat kérte
nem is inkább kérdezte kérés volt
a hangjában azt a bicskát amit nem
sokkal azelőtt pár éve még ő csináltatott
neki a csavargárban fusiban valamelyik
ottani kollégájával nem adod nekem
kérdezte megint de mondta akkor jól
emlékszik erre a de-re nagyon jól
emlékszik és arra is hogy azt gondolja
azután nem sokkal egy bő héttel azután
hogy bár maradt volna örökre az övé
az apjáié bárcsak soha ne került volna
megint vissza hozzá bár maradt volna
mindörökre az övé...

Rozsda

Klumpának hívták valamiért nem tudják miért
azt az átlalót csúcsköbözött amivel a fafeldolgozó
vállalat frissen érettségizett gyakornokai azt
a feladatot kapták hogy fákat mérjenek átlaljanak
majd a magasságukat megsaccolva egy füzetbe
vezessék az adatokat amiből majd a telephelyen
kiszámíthatják pontosabban megsaccolhatják
hogy körülbelül hány köbméternyi fa termelhető
ki az illető vágterben a szentléleki útelágazásnál
találkoztak egyikük a közeli városból jött másikuk
a szomszédos faluból biciklivel hogy feltekerjenek
a Katrosáig s az erdőszélen hagyva a keserűlapival
letakart biciklijüket kimenjenek a vágterbe de nem
azelőtt hogy jó nyugodtan ráérősen ne ebédeljenek
a tisztáson mielőtt végül belevágnának a munkába
egyikük mérte a másikuk írta az adatokat az átlót

és a magasságot vagy két hétig járták az oldalakat a völgyeket dombokat hűségesen kötelességtudóan közben időnként pihenésként jókat aludtak a fűben egy-egy fa árnyékában vagy a völgyben a patak mellett a jóleső csobogás hangjában amikor aztán egyszer azt találták ki hogy nem járnak tovább a hegyeket-völgyeket nem mérik tovább a fákat semmi értelme az egésznek gondolták és az egyik napon egy kiemelkedésről a sűrűn benőtt mély völgy irányába jó messzire elhajították a klumpát maguktól egy ideig nem is kereste senki de egyszer csak jött a vágterkező valamilyen főnökkel hol van kérdezte tőlük nem tudjuk mondták no keressétek meg azonnal egy egész álló nap járták az erdőt amíg estére megtalálták meg volt már rozsdásodva teljesen nem működött a korábban oly passzentosan csúszkáló mérőeszköz egy fél nap csiszolták finom dörzspapírral kengették olajjal hogy visszanyerje a régi formáját jól van mondták nekik és akkor most mi legyen kérdezték akkor félve tanácstalanul várakozva kérdezték mint ahogy akkor kérdezték hogy akkor most mi legyen kérdezik most is...

Röntgen

Egy vályúsúton szokott kijárni
a háztól a falu fölé a domb tetejére
pillepalackok konzerves dobozok
műanyag zsákok rafiaszatyrok
rothadó bűzlő szeméttenger
mindenfelé az út jobb és bal szélén
a tetőtől beljebb kissé két
nagy méretű vesszőből font
láda kitéve a zöldellő bokrok
alá valaki a faluból a nagyanya
padlásáról vagy a csúrból a
nagy méretű ládákat szekérre tette
és este vagy kora hajnalban
olyankor amikor nem találkozik
itt senkivel kiszállította ide az
út szélére a bokrok alá ledobálta
őket gondosan visszacsukva
fedelüket mindkettőnek a
vesszők közötti réseken millió
karjával kinyúlik integet a fű és virág
csíra fű és virág millió karjával...

HALÁSZ MARGIT

Tündérmocsár

(regényrészletek)

ÖTVENHATODIK FEJEZET

A láp nemcsak szolárlámpásokkal kivilágított, orchideákkal díszített, madárdalos paradicsomi hely, nemcsak hajlékony, jámbor vidrák, ferge törpeegerek, szapora kőszapockok, strázsáló menyétek menedéke, hanem megterem benne a lápi farkas, pedig nem is vetik. Az ókori görögöknél Apollón szent állataként jegyzik a farkast, a rómaiaknál Mars hadisten állata a harchoz szükséges lelkesedés, bátorság, kitartás, ügyesség okán. Az ősi magyar hitvilágban két olyan nagyra becsült barom van, amelynek a nevét nem szabadott kimondani, ez a szarvas és a farkas. A farkashoz negatív jelzőket kapcsolnak, a fene szó is a farkas szó archaikus alakja, ártó szellemet jelöl. A táltosok egyik próbatétele volt a farkas legyőzése. A Bibliában többször megjelenik a farkas, sajnos szinte mindig negatív karakterként. Viszont ha azt vesszük, hogy Róma alapítóit, Romulust és Remust anyafarkas táplálta, akkor máris lendül valamicskét pozitív irányba a farkasok mérlege, ha nem is lesz, egyiptomi mintára, egy puszta tollnál könnyebb.

Azt túlzás lenne állítani, hogy a láp minden nádbokra egy-egy farkasvackot rejtett, inkább a lápszéli zombékokat kedvelték, ahonnan kijártak a karámokba, ólakba nyáját tizedelni. A lápi ember nem farkasnak hívta, hanem féregnek, ordasnak, toportyánnak, veres vadnak. Nagyságára nézve nagyobbfajta kutyához hasonlított. Girhes, csikasz teste, bozontos farka volt, és erős lába, éles karma. Frozina látott már réti farkast sokszor. Egyszer rá is csodálkozott, amint bakkecskeként ugrándozott zombékról zombékra. Akkor kóbor kutyának nézte, de Maricska mondta neki, nem kutya biz' az, hanem farkas. Azt is hozzátette, hogy nem kell tőle félni, nem bántja az embert, a birkát szereti, és van birka a környéken elég. Tényleg volt, az ellopott juhot nem cipelte a bestiája, hanem lápszéli eleganciával vezette maga mellett. Oly módon, hogy fogával megragadta szegény birka nyakán a gyapjút, farkával meg hátulról csapkodta, így kényszerítve futásra.

A farkas a nádasban láthatatlanná tud válni. Ért a divathoz, a lápi világ legmenőbb színeit ölti magára. A hátán néhány antikolt feketés csík húzódik végig, Capri-nadrágja sárgásvörös, Fake-furnek tűnik, de ha közelebről megnézzük, kasmír. Nyaka alatt falatnyi fehér zsabó, kontrasztgallérként az egyébként lezser megjelenéséhez stílusos, karakteres hatást kölcsönöz. Nem túl hosszú farkára a minimalizmus jellemző, csak semmi feltűnősködés, antikolt hátcsíkjával azonos paszpól fut rajta végig. Hosszú lábain soha nem visel western csizmát, befűlnének körmei, a római szandált részesíti előnyben. Talpa velvet. Az idősebb példányok már nem követik annyira az aktuális trendet, jobban érzik magukat a used look, tépett, szaggatott szürke bundában. Összességében azt mondhatjuk a kinézetéről, hogy nem egy opulens, inkább military look, aki remekül kombinálja a terepszíneket. Ami az életmódját illeti, alkotkor vagy éjszaka mozog szívesen. Kár, hogy a birkákat preferálja a pockok,

gumók, hagymák, gyökerek, gombák fogyasztása helyett. Minden egyes birkás portyája egy-egy potenciális lehetőség az utolsó vacsorára. Mert a felbőszült gazdák kivetett törrel és vascsapdával terítenek neki. Ha nem elég elővigyázatos, könnyen a hodály végére kerül a bundája cégérnek, és még a varjú sem károg utána.

Frozinának eleinte csak az tűnt fel, hogy zizeg, susog, hajladozik a sás egy kerek porongnál, mely majdnem elsüllyedt a mocsár duzzadó vizében. Odanézett, és azt is mondhatnánk, hogy farkaszemet nézett a farkassal. De ez a csikaszk nem annak a farkasnak volt a leszármazottja, amely Piroskát hamm, bekapta, ez elhagyatott volt, jámbor, szelíd és empatikus. Biztosan éhes szegény, gondolta Frozina. Fuss a nádasba, találsz ott ennivalót, szólt oda, és tovább evezett. De alig húzott párat, a farkast jó tíz méterrel előrébb, mint a csodaszarvast Hunor s Magyar, egy úszó zsombékon pillantotta meg. Elhagyatottnak tűnt, és le se vette a tekintetét a csónakról. Frozinában ekkor állt össze a kép, hogy ez a farkas őt követi. Vajon miért? Hisz nem tud neki semmi ennivalót dobni a csónakból. Mégis, mi dolga van ennek a farkasnak vele?

Semmi dolga nem volt, illetve csak annyi, hogy a farkas szerette volna, ha Frozina felveszi a csónakjába, és elbeszélgetnek egy kicsit. Igazi magányos farkas volt, a párját rég elveszítette, verembe esett szegény, és azt az éjszakát nem kívánja senkinek, se farkasnak, se emberfiának. Ott rítt a verem mélyén asszonya, körbe-körbe járt, mászott volna felfelé, de minduntalan visszaesett. Ő meg nézte a verem nyílásán át, hogy küszködik a párja. Segíteni nem tudott rajta, hogyan is segíthetett volna! Hajnalig ült a szálfán, nem mert üvölteni, mert félt az embertől. Befelé folytak a könnyei, és hajnalban, amikor meghalotta az ember neszelését, eloldalgott a gödörtől. Ha maradt volna, biztosan belehalt volna a bánatába, ahogy végignézi, hogyan veri agyon fokossal az ember szeretett asszonyát. Négy kis kölyök várta otthon. Nyíttak, nyivákkoltak az éhségtől, akkor szokott rá a lápi vadászatra. Pockok, gumók, hagymák, gyökerek, gombák adták az ételmet, nem ment volna ki a lápból semennyi pénzért. Aztán felnőttek a kicsik, világgá mentek, ő meg ott maradt egyedül. Asszonyra már nem vágyott, miért is vágyott volna? Bundája megszürkült, tisztelen megőszült, mint Maricska nagyapja. A vackában heverészett, csak akkor merészkedett ki a lábba, ha a gyomra erre készítette. De már az evésben sem lelte örömet, beérte egy-két nádtorzsával. Ez a csónak azonban megtetszett neki, vagyis hát nem a csónak, hanem a benne ülő szépséges nő. Ébenfekete haja két ágra volt fonva hátul, kígyóvonalban tekergőzött fel egészen a feje búbjáig, ott kis fészekkentyben állapodott meg. Az öreg farkas nem értette, mit keres ilyen szép nő férfi nélkül a lápban, a lép haramiák, számkivetettek, gonosztevők, zsványok otthona. Feléledt benne ősi ösztöne, mint olykor saját párját, meg akarta védelmezni a csónak utasát. Ezért ugrált zsombékról zsombékra, hogy ha valami veszély adódna, nosza, rajta, nem áll jól magáért, torkaszakadtából üvölteni fog, ha meg nem lesz elég, akkor a tettlegességtől sem riad vissza. Igaz, állóképessége már nem volt az igazi, gyakran megremegtek inai, de taktikai tudását bármely testőr megirigyelhette. Megjelenése hagyott némi kívánnivalót maga után, nyelvismeretekben sem volt jártas, perfektül csak azt a nyelvet beszélte, amire édesanyja tanította. Általános intelligenciáját és műveltségét tekintve maga volt a megtestesült bölcsesség. Nemcsak a felhalmozott lexikális tudása volt említésre méltó, nemcsak a lép valamennyi élőlényét ismerte, de az élőlények élettani vonatkozásában sem lehetett volna legyőzni egy lápi kvízben.

Frozina odavezetett a kis szigethez. Nem állította meg a csónakot, hanem siklatta tovább. Újabb porongok mutatták magukat a morotva szélén, ha tényleg dolgom van ezzel a farkassal, akkor utánam fog jönni, mélézött. Azzal erőteljes húzásokkal küldte mind előbbre és előbbre a csónakot. Idáig biztosan nem követ, gondolta, amikor jó kétszáz méter után megállt egy kis zsembékos szigetnél. Két szempillantásnyit sem ácsorgott, a veterán testőr korát meghazudtoló fürgeséggel tiszteletét tette. Leült két hátsó lábára, érdeklődő tekintetével nézett Frozinára. Nos, akkor meséj, mondta volna, ha ember lett volna, de mivel farkas volt, a tekintetével beszélt.

Egyáltalán nem tudom, hogyan kezdjek bele, szólalt meg Frozina. Ebben a pillanatban elhallgatott minden háp-háp, kvak-kvak, kum-kum, git-git-git, cüf-cüf, minden vinyogás, vonyítás, kuvikolás és visítás. A láp valamennyi élőlénye lélegzet-visszafojtva hallgatta a megtört grófkisasszonyt. Nem jártak iskolába, nem tanultak etikettet, zenét, társalkodást, francia nyelvet, táncot, se matematikát, se irodalmat, mégis tudták, hogyan kell megadni a tiszteletet és figyelni arra, aki valamit szeretne mondani.

Ruzsika vagyok, kezdte újra, és megköszöri torkát. Török Eufrozina grófkisasszonynak születtem, de a barátnőm, Maricska átkeresztelt Ruzsikává. Tavasszal kezdődött, amiről beszélni szeretnék. Miklós pap előtt volt itt egy másik pap, Rudolf atya. Szegény atya nem volt már fiatal, és Isten hűséges szolgájaként nálunk, a kastélyban is tartott miséket a családi kápolnában. Nagyon szeretjük hallgatni, mert beszédébe mindig beleszótt valami huncutkodást, tudod, olyan világias vicceket, amiket nem nagyon illett volna a szószékről mondania. Például azt, hogy ne egyél hagymát, ha csókolózni akarsz. Ezt nem pontosan így mondta, de mindenki tudta, hogy erre akar kilyukadni. Én viszont éppen ezért szerettem Rudolf atyát, mert tele volt élettel, csintalansággal. Más is rajongott érte, egy szépséges nővér, aki a közeli kolostorban lakott. De nem akarom túl hosszúra nyújtani a bevezetést, elég az hozzá, hogy a nővér valósággal rabja lett az atyának. Éjnek évadján kiszökött a kolostorból, csónakkal átkelt a mocsáron, és megkopogtatta a kápolnaház ablakát. Aztán másnap mindenféle ordenaré ocsmányságokat mesélt a rendházban, hogy miket csinált vele az atya. Addig fajult a dolog, hogy be kellett zárni a cellájába. Akkor meg Szent Margitnak képzelte magát, illetlen alpáriságokat talált ki, amit állítólag Ottokár cseh királlyal művel éjszakánként. Egyszerűen meghibbant szegény nővér, de még előtte nádbugákat erősített a hasához, mondván, hogy szíve alatt hordozza Rudolf atya gyerekeit. Mert az atya éjjel patás ördög képében továbbra is látogatja, sőt mi több, kedvét tölti vele. Susmusoltak mindent a népek, Rudolf atya jobbnak látta, ha áthelyezését kéri. Jó is, hogy elhagyta a falut, mert az utóda, és itt Frozina szünetet tartott, mert utóda, Miklós pap, pár hét elteltével újszülöttet talált a lápban. Ekkor a láp minden élőlénye felhárogott, felkummogott, felvakkantott, felszisszent, felkvartyogott. El szerettek volna mesélni valamit, talán az igazságot, talán egy ködös lápi legendát, de Frozina farkasa négy lábra ugrott, kinyújtotta a nyakát, és beleordított a feltámadó szellőbe. [...]

ÖTVENNYOLCADIK FEJEZET

Frozina farkasának ordításától csend lett újra. Szóval ott tartottam, folytatta, hogy Miklós pap egy kosarat talált a lápban, amit egy mocsári lény tartott. Olyan volt a feje, mint egy gyereké, mint egy fiúé. Fiúarc volt, szőrös, merev

halszem karikára nyitva. Összelapult orrcimpa. Hosszú fül. Két csökevényes kar, ami ötágú karomban végződött. A láb állatai zúgolódní kezdtek, fel-felvisítottak, sziszegtek, óbégattak, az öreg farkas kénytelen volt újra csendre inteni őket. Miklós pap elvette a kosarat a lénytől, és beletette a csónakjába. Hazavitte, és a háziasszonyával kibugyolálta. Egy angyali kislány rúgkapált az asztalon, akit a háziasszony bevitt a kastély konyhájára. Ott szolgált az asszony, süteményeket sütött, ha már Miklós papnál végzett. Volt egy külön kis szobácskája, ott nevelgette Zsiókát. Miklós pap gyakran jött a kastély konyhájára, hogy lássa a szépen cseperedő lánykát. Az én kerti házam előtt vezetett az útja, és jöttében, mentében megállt velem beszélgetni. Pár hét után azt vettem észre, hogy állandóan az ösvényt lesem, mikor bukkan fel a pap délceg alakja. Ha meg felbukkant, olyan remegés jött rám, hogy azt is elfelejtettem, ki vagyok. Ilyenkor berohantam a kisházba, mint akinek eszébe jutott valami, mert szégyelltem, mennyire remeg a kezem. Bent csillapult valamicskét a szívdobogásom, megmostam az arcom, mert olyan vörös lett, ha megláttam az atyát, mint a pipacs. Nem ismertem ezt az érzést, ez volt a szerelem. Azt mondják, szerelmet csak az ember érezhet. Ez ellen a láb valamennyi állata hangos lármával tiltakozott, újra közbe kellett lépnie az öreg farkasnak. Azt kértem Miklós atyától, ha megy a kastélyba, ne a kertemen át jöjjön, ne találkozzunk, mert nem szeretném. És ekkor szerelmet vallott, elmondta, hogy ő is hasonlóan érez, de igazam van, mindkettőnknek jobb lesz, ha nem látjuk egymást. Három napig bírtuk, három átvirrasztott éjszaka után vettem a fekete csuklyás köpenyem, és nekivágtam az éjszakának. Csillagtalán vaksötét éjszaka volt, viharfelhők gomolyogtak az égen. A hold ezüst sarlója mutatta az utat, mesélte Frozina, de egy csapat vadliba olyan gágogásba kezdett, hogy jobbnak látta, ha csak a lényegre szorítkozik.

Elindultam az éjszaka kellős közepén Miklós atyához. Tudtam, hogy nem lenne szabad elindulnom, tudtam, hogy bűnt követek el, tudtam, hogy Isten látja, amit csinálók, de nem tudtam parancsolni magamnak. Mentem át minden, elértem a temetőt, aztán a paplakot. Miklós pap a cellájában könyökölt az asztalnál, és reményvesztetten pislogott. Egy róka szeme villant a holdfényben, jókora madarat tartott a szájában, megijedtem. Elvesztettem az egyensúlyomat, és az ablaknak estem. Miklós pap odakapta a fejét, meglátott, és kinyitotta az ajtót. Hát a kisasszony?, kérdezte bársonyos hangján, mire én a karjába szédültem. Aztán, sóhajtott nagyot Frozina, csónakázni indultunk a lápon, és a csónakban megtörtént, aminek nem kellett volna megtörténnie. Gyerekem lesz, tavasszal fog születni, és életemben először nagyon félek. Maricskán kívül senki sem tudja, csak te, csak ti, mutatott a nádas felé. A farkas megdörzsölte füle tövét jobb első mancsával, de az is lehet, hogy valamivel előrébb, a szeme környékén babrált valamit.

Frozinát másnap délelőtt hívatta édesapja. A cselédlányt szalajtottá érte, menjen azonnal, élet-halál kérdésről van szó. Ó, de arcátlan, hát még mindig nem mondott le arról, hogy hozzámenjek Mundihoz, háborgott magában Frozina. Ó, hát hogy lehet ilyen lelketlen egy édesapa! Megyek azonnal, mond meg neki, üzente a lánnyal. Amikor magára maradt, a falon lévő nagy aranykeretes faragott tükörbe nézett. Török Eufrozina grófkisasszony, akarsz-e feleségül menni, és itt felcsuklott a sírástól, akarsz-e feleségük menni Miklós atyához? Jólesett néznie magát a tükörben sírás közben, mintha könnyebben ömlöttek volna könnyei a megrekedt könnycsatornákból. Érezte, hogy könnyei nemcsak a szeméből folynak, hanem az arcából, nyakából, mellkasából, szívé-

ból. Amikor megkönnyebbült, átöltözött, kicsinosította magát az alkalomhoz, mert életében először nemet fog mondani szeretett édesapjának.

A gróf a dolgozószobájában ült egy nagy karszékben, és valósággal sugárzott az örömtől. Miután felállt, kezébe vett egyet a kandalló előtt sorakozó piszkafák rajából, és mint egy csintalan kölyök, elkezdett vele a levegőben hadonászni. Majd stílust váltott, és álmatag keringőzésbe kezdett a piszkafával. Nagy szerelmese volt a valcernak, a forgó tánc szegény megboldogult feleségét juttatta eszébe. Frozina akkor ért a szobába, amikor apja fejét kissé hátrafeszítve épp az íróasztalt táncolta körbe. Hívattál, apám, mondta, és a gróf dermedten kapta oda a fejét.

Drága kislányom, nem is tudom, hogyan kezdjek bele, biztos eljutott már hozzád a hír. Igen, apám! Milyen hírről van szó? Frozina nagyon jól tudta, milyen hírről van szó, de nem volt ereje a kezdéshez. Kezdje el az apja, szenvedjen egy kicsit. Drága, kicsi lányom, kezdett bele újra a gróf, és a tánctól tikkadtan zihálva vette a levegőt. Aztán torkát köszörülte, köhintett egyet-kettőt, majd valóságos köhögőrohamban tört ki. Frozina rezzenéstelen arccal ült a fotelban, türelmesen várt, de nem sietett az apja segítségére. Drága, kicsi lányom, kezdte harmadszorra is Török gróf. Azért hívatlak ide, mert nagy újságot szeretnék megosztani veled. Ez a hír olyan hír, ami megváltoztatja egész életünket. Ami felülírja mindazt, ami az elmúlt napokban közelgő vészként nehezedett ránk. Álmatlanul forgolódok ágyamban napok óta, nem győztem megoldásokat találni a kialakult nemkívánatos és igen-igen kompromittáló helyzet megoldására. De ma reggel, mint derült égből a villámcsapás, megérkezett a hír. Nem tagadom, könnyet csalt a szemembe, és rögtön rád gondoltam, drága, kicsi lányom. Hogy nem kerülsz majd olyan méltatlan helyzetbe, amibe belekényszerítettek volna. Esküszöm, ez életem legboldogabb napja, a házasságkötésem és születésem után. Frozina felsóhajtott, nem hitt már apjának, alávaló módon házasságot tervez a feje felett, ráadásul olyannal, aki hozzá képest jócskán koros. Képes jópofáskodni és előadni a szerető édesapát. Egyáltalán nem így ismerte, de miért is ne birtokolhatnák a szüleink a félreismerés, a megtévesztés, a becstelenség álarcait? Eufrozina grófkisasszony, pukedlizett viccelődve a gróf, nem kerül a kastélya árverezés alá, oldalági néni-kém egész vagyonát rám hagyta. Ha úgy tetszik, kelj útra, járd be Európát, utazz, láss, tanulj. Mindent finanszírozok, kicsi nádi posztátám, azt szeretném látni, hogy ragyogsz és dalolsz.

Ragyogni és dalolni nem olyan egyszerű, ha az ember lánya titokban gyereket vár. Úgy érzi, számára kettészakadt a világ, van ő, van a világ, és nincs olyan tű és cérna, ami ezt a kettőt össze tudná fércelni. Vagyis hát nincs egyedül, ketten vannak, de ez teljes mértékben felfoghatatlan. Azt, hogy ketten vannak, egyáltalán nem érzi, onnan tudja, hogy másoknak ezt szokták mondani, ha gyereket várnak. És mivel ő is gyereket vár, neki is ezt mondanák. Bárhová néz, nem azt látja, ami valójában ott van, hanem az ő mélységes aggodalmát, bűjűjét-bajját.

Frozina felnézett a csillárra, mely óriás aranypolipként, széttárt karokkal, meleg mosollyal nézett le rá. Gyere, csak gyere, Frozinám, rám mindig számíthatsz, ha majd megszületik a kicsi, fényem segít meglátnod pufók arcoskáját. A fali gobelinen romantikus erdőszélen gyógyforrás csobogott, a forrás mellett szerelmespár enyelgett. Nekik miért ilyen egyszerű?, nézett számonkérően a falikárpitra. Olasz majolikavázán elefántmadár etette fiókáit, Frozina arra gondolt, hogyan fogja majd táplálni a kicsinyét. Az íróasztal előtt Szmirna-szőnyeg

nyújtózkodott. A dús virágindák és szirmok közepén tiszta helyet hagyott a szövő, és egy kisfiút alakját szőtte bele, aki a kutyájával feküdt egy bokor tövében. Vajon kisfiú lesz-e, vagy kislány?, futott át Frozinán. Hálásan nézett a tárgyakra, és érezte, hogy az előtte álló nagy mérközést egyes-egyedül kell majd megvívnia. Nem is örülsz, kislányom?, kérdezte a gróf. Örülök, apám, csak még nem tudom kimutatni. [...]

HATVANADIK FEJEZET

Érdekes kreatúra az ember. Első nekifutásra azt gondolnánk, hogy a rossz hír letaglózza, a jó hír felvillanyozza. Mert létezik-e jobb hír annál, mint amikor az ember örökséget kap? Egyértelműen adódik a válasz, hogy alig. Azt tartja a mondás, hogy a rossz hír szárnyon jár, a jó kullog. Frozina a jó hírtől valósággal lefagyott, lelassult, kullogva hagyta el a kastélyt. Török gróf évekkkel ezelőtt megengedte neki, hogy annyi időt töltsön a kerti házban, amennyit csak akar. Még egy különálló cselédlakot is felhúztatott a kisház mellé arra az esetre, ha nemcsak a nappalt, hanem az éjszakát is ott kívánja tölteni egyetlen leánykájára. Mégiscsak legyen segítségére valaki, egy grófkisasszony tényleg ne éljen már úgy, mint egy bugris paraszt. Mert ha hagyták volna neki, tán még a lábba is kiköltözött volna. Pedzegette egyszer Maricskának, hogy két kunyhót elbírna-e a telkük. Titokban arról ábrándozott, hogy saját nádkunyhójában ébred, és hajnalban, amikor még csak nyújtózkodik, és sóhajtozik a láb, csónakázni indul. Ekkortájt veszítette el édesanyját, és úgy döntött, nem zaklatja hóbertjével édesapját, épp elég teher neki a gyász. Maradt hát a mesés kerti házacskájában, melynek elülső, üvegkerti része kezdett hasonlítani a brazil őserdőhöz. Különösen azóta, mióta meghozták az ember nagyságú, öblös madárkalitkát Dél-Amerikából, és a kalitka virágzó mediterrán növényei között bolondozva bujkáltak és flótáztak a kismadarak. Az üveges kertből alvószoba nyílt, nem is egy, hanem kettő. A szobák ablakait tündérrózsát ábrázoló kovácsoltvas rácszat őrízte a láb felől érkező lappangóktól. Ezt Török gróf fogalmazta így, mert szerette a lányát. Azt is megígértette vele, hogy a hálókamrája vaskos tölgyfa ajtaját, melyet pókhálóként font be a tündérrózsás kovácsoltvas, soha se hagyja éjszakára nyitva. Az aggodás elhomályosította gondolkodását, mert ha Frozina tényleg bezárta volna magát, és valami baj történik vele, a kiszabadítása több órát, akár egy teljes napot is igénybe vett volna. Ám a gróf ezzel nem gondolt, ő biztonságban szerette volna tudni lányát, aki, ahogy a lápiak mondták, kiköpött apja volt.

Itt az ideje szót ejteni Frozina hálósobájának berendezéséről. Pipacsvirágos ágytakarójába Maricska valósággal beleszeretett, többször is mondta, hogy ilyen szépet még nem látott, mert olyan lápos. Köszönöm szépen, Maricska, felelte Frozina csillogó szemmel, nekem is azért tetszik, mert van rajta bimbós pipacs, virágzó pipacs, hervadó pipacs és hulló pipacs. Igen, megvan, olyan mint a lápon a tavasz, nyár, ősz meg a tél, csivitelte Maricska. Frozina ragaszkodott ahhoz, hogy a hálósobája paraszti berendezésű legyen. Úgy is hívta, hogy parasztszoba, nem pedig úgy, hogy hálószoba. Vörös keretes matt fehér parasztsifonok, mint két fehérbe öltözött, karmazsinszíjas testőr, támasztották hátukat a láb felőli falrésznek. Frozina saját kezével tulipánokat, szegfűket, rózsákat, rozsmaringokat, liliomokat festett domborodó mellkasukra. Nyelves levelek, kacskaringós indák kötötték össze a virágokat, és lefutot-

tak a zubbony szélén túlra, le, le egészen a nadrág térdéig. Az alacsony komódon nagyméretű mosdókancsó állt, alatta mosdótál, mellette kör alakú szappantartó, fedeles fogkefetartó és fedeles tárolódoboz. Minden egyes darab mesterien megmunkált műremek volt, nem is csoda, Török gróf rendelte Itáliából. Elefántcsont-színű alapon vörös mocsári kockásliliomok voltak festve minden egyes darabra. A kancsó hullámos szélét kétoldalt csigaházra emlékeztető körkörös dísz gazdagította, szépsége és aprólékos megmunkálása magához vonzotta és nem engedte szabadulni a tekintetet. Faragott ágyvége szélső oszlopai tulipánban végződtek, hullámíves támláját szimmetrikus rózsabokorra emlékeztető faragvány dekorálta. Ami a szőnyeget illeti, nos, az családi veszekedés tárgya lett. Frozina megkérte Maricskát, hogy szövessen neki a szobájába egy nagy kerek gyékényszőnyeget, a bécsi fülönfüggőjét szívesen odaadja érte a mesternek. Meglett a szőnyeg, a nagy bézsszínű kört harminckét színes kis köröcske díszítette, a kis körök között még kisebb kerek cirádákkal. Na mármost, adva volt a nagy feladat, hogy rejtse el Frozina az elegáns selyemperzsa szőnyeget, melyet az apai ágú nagymama hagyományozott csak és kizárólag lányunokára. Továbbá, hogyan tartsa titokban a gyékényszőnyeget. Mert ahogy Lukács evangelista írja, nincs olyan rejtett dolog, mely napvilágra ne kerülne, nincs olyan titok, mely ki ne tudódna. Márpedig ha egy olyan személy mondja, mint Lukács, el kell hinnünk neki, hisz amit írt, teljes egészében Isten sugallta neki.

Ki kell mondani, nem érdemes kertelni, Török Eufrozina grófkisasszony cseppet sem örült az örökségnek. Azért nem örült, mert fejben már megírta forgatókönyvét, melynek első jelenetében fájdalmas búcsút vesz édesapjától, akit befogad a fene nagy Török família, nem is olyan kicsi szobát ajánlanak fel neki természetesen cselédséggel együtt. A második jelenetben kiderül, hogy ő mégsem tart édesapjával, marad a kisházban, hisz a kisház a kastélyhoz képest nem képvisel piaci értéket. Még a második jelenet végén teátrális, nagyoperába való zokogós családi összeölelkezést látunk, a megtört édesapa fájdalomtól görnyedten öleli magához egy szem lányát, és kimondja, amit mindenki vár, drága kislányom, legyen úgy, ahogy te akarod. A hintó elindul, a lány marad. Nem háborgatja senki. Gyakran kijár a lábba, ahonnan hétre való enni-valóval tér haza. Amikor eljön az órája, megszüli gyermekét. De így? Hogyan fogja titokban tartani, hogy nő a hasa? Egy biztos, senkinek sem engedi átlépni a kisháza küszöbét. Majd ő megy, és olyan ruhákban megy, amelyekben nem látszik áldott titka.

Gizikét és Gézut is megviselte a bizonytalanság. Mert a rossz hír tényleg úgy terjed, mint a futótűz. A lovardában susmusolták a lovak, hogy baj van, a gróf csődbe ment. El fogják adni a kastélyt, lovastul, istállóstul, mindenestül. Fel kellett készülniük arra, hogy a lóvásárban kötnek ki, és még rágondolni is rossz, de annak is nagy a valószínűsége, hogy két külön gazdához kerülnek. Zokogott Gizike, Gézu sörényével törülte szárazra szerelmetes felesége arcát. Drágám, az nem történik meg, nyugodjon meg, szépen kérem. Na, ebben Gizike megnyugodott, aztán megint rákezdte a szipogást. Gézum, hercegem, legjobb lenne, ha elajándékoznának bennünket. Akkor legalább nem stírólnék a fogunkat a vásárban, mert annál megalázóbb dolgot el sem tudok képzelni. Az ajándékba adott lónak, hála istennek, sohasem nézik a fogát, mert nem illik. Ne gondoljon most erre, kedves, nézze, milyen friss ropogós szénát hozott be a lovászfiú, még egy bolondos kis szöcske is van rajta, hogy kegyedet jobb kedvre derítse. Beropogtatták a szénát, és az istálló sötét sarkai felé észrevétlenül be-

settenkedett a rettegés és a félelem. Lábujjhegyen jött, tapogatózva, de megcsúszott fekete körme az aranyárga, fényes szalmaszálakon, és hanyatt dőlt, mint az istállóajtó. Nagyon huppant, erre minden ló elkezdte rángatni a fejét, bőrük remegett, farkukkal folyamatosan csapkodtak. Aztán csend lett, vérfa-gyaszító, morajló csend. Gizikém, emlékszik, törte meg a csendet Gézu, emlékszik arra a cifra hintószerszámra. Az a nyeregtartó, sohasem felejttem el, menyire jól állt kegyed karcsú derekán. És micsoda jelenetek voltak abba beleszóve. Erdei vadászat ebekkel, szájukban egy-egy vadkacsa. Istenem, nem láttam csinosabb kancát kegyednél. Azért, Gézum, maga sem volt egy hekeficki ló, abban a szalagdíszítéses csótárban ügetve, királyi mén volt. Lobogott a dús barna sörénye, amit még szebbé tettek a lengő sallangok. Micsoda idők voltak!

A lovarda falán lógó lószerszámok mintha értették volna, meg-megrezzenetek, a bronzablák összekoccantak, a szépen faragott csontkengyelek felriadtak pókhálós álmukból, és riadtan néztek farkaszemet a fémkengyelekkel. Egy-két szalma alatt rejtőző, elfelejtett patkószög úgy érezte, vészhelyzet van, így hát hajrá, eljött az ő idejük. Még minden elképzelhető, gondolták, még semmi sincs veszve, mi van, hogyha a sors épp most osztja rájuk a nagy lehetőséget. [...]

HATVANKETTEDIK FEJEZET

Zsiókát, a lápban talált kislányt a kastély személyzete kézzől kézre adta. A konyhamester, a szakács, a szakácsné, az asztalnok, az étékfogó, a pohárnok, a borsoló, a tálnok éppúgy rajongott érte, mint a tisztartó, az inas, a lovászmester, a vicelovászmester, a szűcs, a gombkötő, a molnár, a lantos, a hegedűs, a sípos, a lakatos, a doktor, a borbély és a törpe. A Zsióka nevet Miklós pap háziasszonya adta neki, aki a kastélyban főző- és sütőasszony volt. A lép szülőtte volt ő is, ugyanolyan talált kislány, egy pákászcsalád nevelte fel. Amikor beleszeretett egy lajstromosba, élete legnehezebb döntése elé került, menjen-e hozzá élete szerelméhez elárulva nevelőszüleit és a lép kócos, szurtos népségét, vagy maradjon hű a laphoz az örök boldogtalanságot és kihagyott lehetőséget választva. Hozzáment a legényhez, aki már akkor a kastély konyháján szolgált. Odavette magához ifjú feleségét, kaptak egy kis szobácskát az alagsorban, sütöttek-főztek, ettek-ittak és boldogok voltak. Csak egyetlen bánat mardosta a szívüket, nem született gyermekük. Csoda hát, ha az asszony szívének minden gyöngédségével és szeretetével dajkálta? Azért adta neki a Zsióka nevet, mert a laphoz azon a részen találta a pap, ahol a legdúsabb zsiókaberek tenyésztek. Azt minden lápi ember tudja, hogy a nád gyorsan terjed, évente kétszer is kaszálják, és szívesen elegyedik más növényekkel, mint például a nagy csalánnal, a keskeny levelű gyékénnyel, a széles levelű gyékénnyel, a télisással és a sziki kákával, amit a lép népe egyszerűen zsiókának hív. A zsióka növény évelő, kúszó gyöktörzsű, és legalább olyan szapora, mint a nád. A parti madarak kedvelt, iszapos, sekély, nyílt vizű felszíneit foglalja el. Savanyúfűnek is nevezik, gazdasági értéke nincs, alomnak használják. De a szakácsné névadásának igazi oka az volt, hogy a férjétől legelőször egy zsióka virágcsokrot kapott. A zsióka virága barnászörös boglyas csillag, nincs benne semmi cicoma, semmi pompa, semmi arisztokratikus, nem illatozik messziről, nem szédíti magába a méhecskéket, egyszerűen csak virul. Ám van egy különlegessége, igazi szépsége csak akkor látható, ha nagyon közelről nézzük, ha szinte érintjük arcunkkal a szirmait.

Zsióka kisasszony, mert anyukája így hívta, lassan féléves lett. Rajongói nem is sejtették, mitől ilyen nyugodt, jól táplált, pufók kiseded, aki majd kicsattan az egészségtől. Itt az ideje elárulni, hogy Zsióka nem mással táplálkozott, mint anyatejjel. A szakácsné a testén altatta a kislányt, mezítelen mellkasán, mert ott tudott igazán aludni. Második vagy harmadik éjszaka arra ébredt, hogy valami meleg folyik az oldalán kétoldalt. Megtapogatta, azt hitte, izzadság. Nem izzadság volt az, hanem édes anyatej. Zsióka egyből megtalálta a duzzadt emlőbimbót, és attól az éjszakától fogva anyatejen élt. A titkot senki sem tudta a szakácsné férjén kívül, de ahogy az lenni szokott, nincs olyan rejtett dolog, ami előbb vagy utóbb napvilágra ne kerülne. A szobalány egyik teliholdas éjszakán a szakácsék ablaka előtt surranva véletlenül belesett a sötétítőfüggöny szélénél, és elpletykálta a kastélyban, hogy a szakácsné a gyerek, ő a két szemével látta, hogyan szoptatja éjszaka. Felbolydult a kastély, bizonyosságot akartak, de hol volt már a bizonyosság? Miklós pap az ország másik szegletében hirdette az ígét. Minden csoda három napig tart, hirdeti a mondás, és tényleg, néhány nap elteltével elcsendesedett minden. A szakácsné nem felejtette el jól elhúzni a függönyt, és Zsióka olyan szépen fejlődött az anyatejtől, hogy egy nap alatt egy hetet, egy hét alatt egy hónapot, egy hónap alatt egy évet fejlődött volna, ha meseszereplő lett volna. De mivel egyszerű lápi lányka volt, féléves korára éppen úgy nézett ki, mint egy féléves kislány.

A szakácsné titka Frozina fülébe is eljutott, és előntötte a féltékenység. Ha valóban a szakácsné gyereke, ki lehet az apja? Mert ha a férjétől lett volna a gyerek, mi szükség lett volna a lápi históriára? Mi köze volt ehhez az egészhez Miklós papnak? Különösen a legutóbbi kérdésen rágta, ette, törte magát, míg végül úgy döntött, felkeresi a szakácsnét. Így történt, hogy Török Eufrozina grófkisasszony átlépte az alagsori szobácska küszöbét, és karjába vette Zsiókat. A kislány tündérien gögicsélt, mintha a saját édesanyja ölében lett volna, a mosoly arcába kétoldalt bájjögdröcskéket mélyített. Nem hasonlított egyáltalán Miklós papra, Frozina megnyugodott, de megnyugvása büntudattá változott, egyáltalán hogyan is feltételezhetett ilyet. Aztán megint féltékeny lett, és biztos, ami biztos, elmeséltette a szakácsnővel Zsióka megtalálásának történetét. Aztán megint jött a szégyen, úgy érezte magát, mint a saját élete szárnalmas magánnyomozója. Áldozatnak érezte magát, akit egy izzó kemencébe dobtak, de nem jött rá, hogy a kemencébe tulajdon kezével rakta meg a tüzet.

Frozina napokon át szenvedett Zsióka látogatása után, és egyik ezüstpókhálós, fényes délután a kertje hűvösében pihent, amikor pillangók szárnyának rebbenését, apró buborékok fogócskáját érezte a hasában. Eleinte azt hitte, valami rosszat evett, kavarnak a belei. Csak aztán jött rá, megtörtént a csoda, megmozdult a magzata. Nem örömet érzett, hanem anyagi döbbenetet, amit szeretett volna megosztani valakivel, de senki sem volt a közelében. És ha lett volna? Hét lakat őrizte titkát, és a hét kulcs mindegyikét Maricska őrizte. Összekapta magát, csónakba szállt, és nekivágott a lánknak. A morotva kristálytiszta vize úgy vonzotta magához a csónakot, mint jogos tulajdonát, amire igényt tart, amit nem ereszt el soha többé. A vízre hajló őszülő fűzfák lágyan ciorogtatták a víz tükrét, és nini, milyen csodálatos, a víz tükrén fordított fűzfák nőttek a vízben. A morotva széli sárguló sástenger ikertestvére is a víznek adta magát, Frozina előtt egy ígéretes, szebb világ nyílt. Mi lenne, ha az a másik világ lenne az én igazi világom?, futott át rajta. Hívta, szólította, édesgette a mélység, gyere, csak gyere, nem bánod meg, ahova hívlak, ott nincs fájdalom, nincs szégyen. Nincs ősz, nincs tél, csak örökös tavasz. Ugye, érzed, a lápon

a napfény egyre hidegebb, nézz fel az égre, varjak jönnek a Paczalos-morotva felől. Nézd, hogy sóhajt és sárgul a nádas, reggelenként dér csörömpöl a bokrokon, ne várd meg a telet, gyere, csak gyere. Frozina megrázta magát, képzelete játszott vele, vagy valami vízi gonosz? Eszébe sincs beugrania a vízbe, neki dolga van itt a csónakban, el kell eveznie Maricskához, és el kell újságolnia neki a nagy hírt, megmozdult a kisbabája.

Amikor két áldott állapotban lévő nő találkozik és beszélgetni kezd, még a harangok is lágyabban szólnak. Felületesen fogalmazva azt is mondhatnánk, hogy a lápon nincsen harang, nincs, ami zúgjon. De ha egy kissé beleolvasunk a kisláposi mocsár keletkezéstörténetébe, már az első oldalon élénk jönnek a harangok. Mert a legenda azt meséli, hogy a láp alatt valaha falu állott, melynek két temploma is volt. Élt a faluban egy molnár, akinek olyan szép lánya volt, hogy a napra lehetett nézni, de reá nem. Megtetszett a ördögnek, alkut kötött a molnárral, adja neki a lányát, bármit kérhet cserébe. A molnár ellenállt a kurafinak, az ördög egyik éjjel elrabolta a lányt. Vitte, vitte a pokol mélye felé, de félúton megszólaltak a harangok, az ördög félelmében leejtette a lányt. A lánynak sikerült hazamenekülnie, ám édesapja bánatában kiengedte a zsili-pet, a falut elöntötte a víz. Csak a templomtornyok teteje látszott ki a tóból, aztán azokat is elnyelte az áradat. Mit tehetett szegény lány, behalt bánatába. Tiszta őszi estéken, amikor szellő se rebben, halk harangozás hallatszik a hany vize alól. Nem hallhatja senki, csak aki várandós.

Maricska a kunyhó előtt ült, nézte a másodkeltetésű kiskacsákat, ahogy Kaszur mancsát csipkedik. Mintha harangozást hallott volna, de nem a levegőből érkezett a hang, hanem a víz alól. Kaszur is hallotta, mert otthagya a kiskacsákat, és elkezdte ugatni a vizet. Ekkor fordult be a morotvakanyarban Frozina. Maricska ujjongva felugrott, csípőre tette a kezét, és várt. Közben arra gondolt, mennyivel könnyebb neki, mint Ruzsikának. Ő legalább elmondhatta a baját az édesanyjának. Igaz, erőszaknak állította be, két haramia megtámadta őket a lápon. Nem volt menekvésük, küzdöttek, ameddig bírtak, martak, haraptak, karmoltak, rugdostak, de mi egy nő egy erős férfihoz képest. Kik voltak azok az akasztani való gazemberek?, kérdezte az édesapja. Nem látták szegény lányok, mert a bitangok eltakarták az arcukat, felelte Maricska édesapja. Eltakarták?, akkor azok nem lápiak lehettek, hanem valami lajstromos, templomba járó gazemberek.

KIRÁLY FARKAS

Az önkéntes imája, A. D. MMXXV

Adj, Uram, erőt,
hogy jó legyek abban, amit csinálok.
Találjam meg az ellenséget minél távolabbról.
Azonosítsam különféle eszközeit.
És a megfelelő halálosztót küldjem rá.

Adj, Uram, erőt,
hogy elpusztítsuk őket,
és minden maradékukat és örököseiket,
most és mindörökké,
de leginkább most.

Halljuk, ahogyan imádkoznak,
hogy „Adj, uram, erőt”
– cseppet sem különböznek tőlünk,
miért is lennének rosszabbak nálunk.
Vagy jobbak nálunk. Miért is?

Adj, Uram, erőt,
ha már esélyt nem adtál.
De legalábbis nem ösztökéltél:
menj, hívem, és hirdesd a békét
ott, ahol békére vágynak.

Itt mindenki a halálra vágynak.
Aki pedig nem, annak is muszáj.
Hej, Uram, elhagytál te minket.
Csak tudnám, mi örömed leled
embernek embertől jövő halálában.

Adj, Uram, erőt,
hogy higgyek.
Hogy értelme van
a sikló- meg a kazettás bombáknak.
Évezredek óta zengjük dicsőséged.
És ennyit nem tudsz feloldani?

Adj, Uram, feloldozást önmagadnak.
Ha tudsz. Én nem tudnék.
Kétkedem mindenhatóságodban,
midőn szállnak körülöttem az ólmok
és egyéb fémek.

Máig jó voltam abban, amit csinálok.
Köszönöm, Uram, az erőt.
De előre látom, hogy
holnap este már nem tudlak dicsérni.
Ahogy sokan mások sem.

Holnap meghalok. Megölnek.
Add, Uram, hogy dokumentáltan essek el.
Így az asszony majd kap némi pénzt,
amiből vehet háromnapi ételmet
meg egy jobb használt autót,
és elmehet a gyerekekkel valahova messze,
messzire e nyomorúságtól.

Ahova Te vezeted, Uram.

KOLLÁR ÁRPÁD

Mondd, otče náš

Kollár dédmama, született Paszterkó,
szlovákul imádkozott a halálos ágyán,
otče náš, otče náš, otče náš, otče náš,
járt a nyelve, mint a varrógéptű –

otče náš, otče náš, otče náš, otče náš,
és a család nem értette, mit hímez,
mit görbe nyelvvvel a párnahuzatba,
otče náš, otče náš, otče náš, otče náš.

Kollár dédmama, született Paszterkó,
otče náš, otče náš, otče náš, otče náš,
nyelve fölfeslett a halálos ágyon,
otče náš, otče náš, otče náš, otče náš –

Mi Atyánk, mondd, ktorý si na nebesiach,
én, az utolsó Kollár hogyan fogok,
otče náš, otče náš, otče náš, otče náš,
mondd, azon a napon hozzád szólni.

Atila

Mert jöttek a partizánok, dédapa elásta
az atillát a *Magyar Cserkész* mellé a kertben,
jöttek, hogy a fiát kivégezzék a vers miatt,
amit fekete atillában szavalt az Operában –
Bácska fia köszönti a Kormányzót!
Jöttek a bácskai regös cserkészért,
mert verselt, amikor *Bácska hazatért.*

Hiába jöttek negyvennégyben a partizánok.
Nagyapám, a névtelen cserkész
már egy London melletti fogolytáborban
tanulta a testvériség egységet –
mást lőttek így helyette negyvennégyben
a partizánok az acélbúzatermő földbe,
hogy meglegyen a létszám.

Szétfoslott az atilla a kert végében,
 a vers a cserkészlapban, eltűntek az áldozatok,
 eltűntek a gyilkosok, tűnik a bácskai
 földben dédapa, tűnik a nagyapám és a fivére,
 aki a történetet újra meg újra elmesélte –
 ez a vers van itt helyettük, egy vers,
 amiért nem lónek főbe az akácok alatt.

Levi Strauss & Co.

Az ezüst olvadáspontja 961,8 Celsius-fok.
 Elalvás előtt megnéztem a Youtube-on
 Ratko Mladić tábornokot. Megpaskolja a kicsik arcát,
 a nagyobbak közt kioszt pár atyai pofont.
 Nem kell beszarni, mondja a Youtube-on,
 nem lesz semmi baj, nincs akkora szerencsénk,
 hogy ő, a gonosz velünk is bajlódjon.
 Ratko Mladić remegő tokáját nézem elalvás előtt,
 és félek, azt szeretném, ő legyen az apám.

A szabadkai piacon hamis Levi'st árul a férfi,
 aki őt volt Srebrenicában. Azt meséli,
 a muzulmánok önként rohantak a golyók elé.
 Minőségi, török anyagból varrják azt a farmert,
 nem kínai hamisítvány. Tudom, hogy hazudik,
 mégsem mondom a szemébe, mert ő a testvérem,
 és elhiszem, hogy megölték az övét is.
 Azt is tudom, hogy az ezüst olvadáspontja
 961,8 Celsius-fok, ha nincs benne szennyeződés.

STURM LÁSZLÓ

Kiss Gy. Csaba 1945–2025

Kiss Gy. Csabáról nem lehet anélkül beszélni, hogy – inkább előbb, mint utóbb – föl ne merülne egy kifejezés: „Közép-Európa”. Hogy megértsük, ez a kulcsszó nem pusztán egy újabb jóindulatú és kétes érdekességű koncepció más ötletelések sorában, hanem képes életeszménnyé, életértelemmé sűrűsödni, legjobb, ha a saját módszerével közelítünk hozzá. Írásait ugyanis az teszi vonzó és izgalmas olvasmánnyá, hogy a jelenségeket, eseményeket, műveket, eszméket, jöjjenek a hagyomány akármilyen mély kútjából is, képes volt betagolni az eleven jelenbe, nem kis részben azáltal, hogy megmutatta a hagyomány időbeli folytonosságát. Vagyis az egyidejűséget távlatba tudta helyezni.

Mire felelt hát az ő Közép-Európa-elképzelése, és miképp adhatott neki energiát és kedvet egy hosszú élet munkájához és derűjéhez? (Mert bár néhányan azt gondolhatták, hogy egy ilyen alkatilag szikár ember szükségképp száraz vagy pedáns kell legyen, aki kicsit is ismeri műveit vagy ismerte őt, tudja, hogy valóban szívós munkabírását a mikszáthi bölcs derű kísérte és irányította.) Tehát: nála Közép-Európa arra ad módot, hogy kilépjünk a Nyugat és Kelet közé szorult senkiföldje állapotból, a térség önálló jellege ráébredésen sajátos és önálló értékeinkre. Ráébredésen arra, hogy nem két hatalom és két kultúra váltakozó lenyomata vagyunk, hanem alternatíva is a kettővel szemben. Ezáltal kiléphetünk a nagyhatalmi „vagy velem, vagy az ellenségemmel” logikából, visszanyerhetjük önértékünket és önbecsülésünket. Vonatkozik ez Közép-Európa egészére, a magyarságra és a „tájhazákra” egyaránt.

Emlékezéseiből rekonstruálható, hogyan lett vezérfonala, talán megmentője ez a belátás. '56-ot még gyerekként élte át, de '68-ban – épp amikor az egyetemet maga mögött hagyta – már tudatosan gondolkodva látta be, hogy a rendszert nem lehet megreformálni. A hódoltsági mentalitást (a „kérincselést”) elutasítva látszólag a meghasonlás és a cinizmus maradt csak, hisz még passzív rezisztencia sem nagyon kínálkozott. Ekkor éri a Németh László-hatás és a lengyel utak élménye, így válik számára Közép-Európa, illetve annak szellemi ideája Németh László-i értelemben vett üdvösségüggé.

Kiss Gy. Csaba nem volt utópista. Látta a közös elköteleződés útjában álló szinte leküzdhetetlen akadályokat. Tudta, hogy vékony mezsgyén jár, aki a sokszor egymás ellen szegezett nemzeti mítoszok világában nem vallja sem a nemzeti mítoszok abszolút érvényét, sem ezen mítoszok felvilágosult kiiktatásában nem hisz, sőt, nem is tartja azt kívánatosnak. Abban hitt, hogy egymás mítoszainak, jelképeinek megismerése belátóbbá tehet egymás iránt, valamilyest tompíthatja azok másakra szegezett élességét. Így képviselte az együttműködés szellemét, és képviselte ezt egy olyan korban már, amikor az együttműködés a szomszédos népekkel szlogenje hivatalosan mindig az önfeladás álneve volt. Kiss Gy. Csaba azért volt mestere az együttműködésnek, mert határozott értékrenddel és széles körű tájékozottsággal érzékelte, mi lehet kompromisszum tárgya, és mi nem. A folyamatos műltfeldolgozás és az azzal járó szellemi tisztázás tartotta éberem a figyelmét. Már a szóhasználat, a gesztusok szintjén meg tudta ragadni a felszárnyalást vagy a hamisságot. Írásai is nem kis részben innen nyerik anekdotikus lendületüket: a legapróbb, váratlan mozzanatokból indul ki sokszor, mert látta és meg tudta mutatni a bennük megtestesülő távlatot.

És ugyancsak ezt a távlatot kell említeni, ha azon töprengünk, mi tette olyan tanárrá, aki tanítványi kört vonzott maga köré. Amikor én megismertem, valamikor a kilencvenes évek második felében, az ELTE művelődéstörténeti tanszékén dolgozott. Én ugyan nem voltam tanítványa, de

kapcsolódtam a tanszékhez – a szintén ott dolgozó és idén szintén 80 éves Fábri Annánál írtam kandidátusi disszertációm –, és már a személyes ismeretség előtt tisztában voltam a diákok egy részére gyakorolt hatásával. Ott akkor többen is voltak, akik körül tanítványok közössége alakult ki, Kiss Gy. Csabán és Fábri Annán kívül ilyen volt még Tőkéczi László és talán mások is. Hogy egy egyetemi tanár tanítványi kör középpontja lehessen, ahhoz – néhány objektív feltételen kívül, például hogy legyen megfelelő számú és tehetségű diák – nem elég a szakmai kiválóság. Kell az a bizonyos távlat, ami jelentőséget ad az ismereteknek, amely rányitja a jelenségeket valami egészre. És még az sem elég, ha a tanár föl tudja villantani ezt a távlatot. Le kell tudni bontani ezt részfeladatokra, és megfelelő emberismerettel kiosztani azokat.

Sokan mesélhetnének arról, milyen tapintatosan és szeretettel egyengette a fiatalabbak útját.

Hatalmas és sokoldalú munkát végzett Kiss Gy. Csaba. Közéleti emberként, íróként, tanárként. Rengeteg műhelynek volt meghatározó alakja. Csak néhány közülük: a Kiss Ferenc köré szerveződött Hurál asztaltársaság, a Nagyvilág szerkesztősége, az Irodalomtudományi Intézet, a Magyarságkutató Intézet, a Bethlen Gábor Alapítvány, az Írószövetség, a Tokaji Íróklub, a Hírel szerkesztősége.

A Bethlen Gábor Alapítvány elfogadtatásáért folytatott küzdelmekről írta az ars poeticának is beillő sorokat: „Úgy gondoltuk, ha bármely kis területen megveti lábát az autonómia, és ebbe beletörődik a hatalom, akkor lehet tovább építkezni. Nem akartunk szervezkedést, konspirációt, szamizdatot, hanem legális jóváhagyást, hogy a hatalom fogadja el, abban a kicsi körben nem lehet teljhatalma.” A gerillaakciókról, a hatalom pusztá bosszantásáról lemondó építkezés programja szóhasználatával számomra *Az ember tragédiájának* az elejét idézi. Kiss Gy. Csaba Lucifer saját igazságát fordította itt Lucifer ellen.

Kiss Gy. Csaba szellemi igényessége másokkal és magával szembeni igényességgel társult, öltözködése például mindig maga volt a kimért elegancia. Ottlik *Buda* című regénye ad kulcsot az ilyesfajta igényességhez: „A rossz közösségi rendbe – írja – bele kell dobni valami jót. Közénk, ócska stricik közé. Például sportszerűséget. A játék tisztaságát. Divatot csinálni az eleganciából.” Nem véletlen, hogy Ottlikról rövidegében is igen mélyenszántó esszét írt, és azt egy kötete élére helyezte.

Tegyük mindehhez hozzá, hogy Kiss Gy. Csaba a közelmúlt egyik legfigyelemreméltóbb irodalomtörténésze is volt, magyar és közép-európai alkotókról és művekről egyaránt kiválóan eligazító esszék és tanulmányok szerzője, és ezt azért nem árt kiemelni, mert részben az irodalmári iskolák hangos csatározása, részben az egésztest övező mai érdektelenség általában eltereli a figyelmet az ilyen csendes hangokról.

Mint minden folyóirat, a Kortárs is örömmel közölte írásait. Tiszteltük és tiszteljük szakmai és emberi tartását, a forgandó sorsban is megőrzött makulátlanságát.

Emlékét megőrizzük!



NOVOTNY TIHAMÉR KOR/TÁRSÁK

Tóth Pitya István folyamatosan gyarapodó arcképcsarnokáról, művészportré-sorozatáról

„»Az alkotás elsősorban a lélek és a jellem munkája« – véli Tóth Pitya István”,¹ aki hallatlanul precíz és következetes grafikus, képzőművészeti, könyvillusztrátori, reklámgrafikus és katalógustervezői tevékenysége mellett a tanítást tartja másik nagy szenvedélyének. Tudniillik közvetlenül a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Textiltervező Tanszékének öltözködési tárgyak (bőr) formatervező szakának elvégzése után (1981–86) a Pécsi Művészeti Szakközépiskolában az országban elsőként tanított divatrajzot 1986 és 2000 között. Jelenleg szabadúszó képzőművészként, óraadó divat- és rajztanárként keresi kenyerét leginkább a Mod’Art International Hungary Művészeti és Divatiskolában, valamint a KREA Design Iskolában. Ám Pitya népszerűsége – nem véletlenül lett ez a művészneve – nemcsak tanítványai, de művésztársai körében is töretlen, hiszen folyton-folyvást robotoló életmódja mellett – kész csoda, hogy a napi penzumok megtétele után még erre is futja erejéből és idejéből – gyakori látogatója kortársai kiállításainak, koncertjeinek, illetve a hazai és határon túli művésztelepeknek. Nevével a Kortárs folyóirat kedvelőinek köre is megismerkedhetett már, hiszen két, a laphoz kötődő tematikus kiadvány borítóját ő tervezte, és a kötetek grafikáit is ő készítette. A *Kortárs-költőverseny 2011–2016*² és a *Szülőföldem*³ antológiák egyedi rajzairól, illetve szellemes számítógépes kollázsairól van szó.

Alkotónkat tehát minden bizonnyal széles ismeretségi és baráti köre, valamint a hazai művészeti szcénában betöltött aktív szerepe, jelenléte predestinálta arra, hogy 2023-tól nekifogjon annak az arcképgyűjteménynek, amely arra hivatott, hogy egy nagy kortársi panorámává terebélyesedjen, teljesejék az idők folyamán, ha az Isten is úgy akarja, s úgy engedi. Eddig több, mint három tucat hozzá hasonlóan népszerű és közismert képzőművész, író, költő, fotográfus, művészeti író, filmesztéta és zenész dekoratívan könnyed és játékos portréját alkotta meg. Ám a *lélek és a jellem* teherbírásán túl az elhivatottság tartóoszlopai közé sorolódik az a határozott, tökélyre vitt, megújulásokra kész formanyelv is, amely gyermekkorától érlelődött benne a felnőttkori kiteljesedésig. S ez a formanyelv nemcsak sokrétű, de minden ciklikus és egyedi nekilódulásánál is a végsőkig letisztult.

Annyit azért még illik tudnunk Tóth Pitya Istvánról, hogy a budapesti Képző- és Iparművészeti Szakközépiskolában kezdte művészeti tanulmányait börszakon. Ugyanis könyvész vidéki rokonánál márt tizenhárom évesen nagy türelemmel, ügyesen és precízen kötött és aranyozott bordás könyveket, ezért némiképp érthető, hogy szülei előbbre valónak tartván a szakmai végzettséget a „nagyvilági” életmódnál, nem támogatták a kisképzős grafikaszakot. Úgymond, ne tévedhessen a fiú csak bizonytalan, labilis egzisztenciát biztosító ingoványos területre. Számára azonban az alkotás kezdettől fogva nemcsak szerelem, de terápia (is) volt egyben, melynek segítségével kirajzolta magából a problémákat, gondokat és feszültségeket. Jól emlékszik arra, hogy a könyvszeretet mellett már ötödik osztályos korától kezdve rendszeresen illusztrálta az elolvasott regényeket. Később így vélekedett erről a „rajzi szerelemről”: „Egész életemet a vonalnak szenteltem, amikor épp nem grafikát készítek, hanem festek, azt veszem észre, hogy az is előbb-utóbb átalakul vonalakká” – nyilatkozta a Semmelweis Szalonban rendezett 2020-as kiállításán.⁴

Pataki Tamás írja *A grafika megghittebb műfaj* című, 2016-ban keletkezett riportcikkében, hogy a művész számára a rajzolás egyszersmind „meditatív tevékenység, mert akkor éli át újra az ábrázolni kívánt történeteket”.⁵

Ugyanebben az interjúírásban sok minden mást is megtudhatunk Tóth Pitya István művészi hitvallásáról, gondolkodásáról, az elvek és szempontok fontossági sorrendjéről, régebbi munkáinak jellemző tulajdonságairól, amelyek mind-mind fontosak ahhoz, hogy megérthesük új dekoratív portrészorozatának alapvető képanyelvi, formai, technikai előzményeit.

Grafikáinak szűkszavú, mégis pengeéles, olykor leheletfinoman, máskor célzatosabban groteszk világa „fittyet hány a manapság divatos, hatásvadász grafikáknak, amelyek szinte fejünkbe verik a tartalmukat, mint egy szöveget – mert az ő képei elemi képzelőerővel hívogatnak, hogy ráleljünk a közlendőre, és gondoljuk tovább, majd a végén beleborzongjunk a felfedezés gyönyörébe” – lelkesedik a Pitya-jelenségről Pataki Tamás.⁶

Inkább a közérthetőségre, mint a szájbarágósságra törekvő Tóth Pitya István tehát – aki olyan természetességgel közlekedik a világ jelenségei között a vonal eszközei segítségével a fotográfiai megjelenítésén keresztül az antivonal, a pont képviselőtéig, mint a *Nap a maga járásán* – „szereti keverni a groteszket a humorral, a drámával, a fanyart az édessel [a gondolatot az érzellemmel] és a sötétet a világossal”.⁷ „A grafikát és a vonalakat azért szeretem jobban a festészetnél, mert meghittebb műfajnak érzem, és részletesen ki lehet dolgozni a felületeket” – teszi hozzá a művész.⁸ Saját bevallása szerint sok vázlatot készít, és nem szereti a kiszámíthatóságot, ugyanakkor léteznek vándormotívumai is, amelyek lépten-nyomon feltűnnek újabb és újabb munkáin. Meggyőződése, hogy: „a grafikában nem lehet blöffölni, de a festészetben lehet lódítani, mert bármikor el lehet maszatozni, el lehet tüntetni egy rossz foltot. [...] Ha nem absztrakt és lendületes vonalakkal dolgozik, hanem figuratívan rajzol, és becsúszik egy hiba, akkor már nem lehet [a munkába] belejavítani.”⁹ Egész életére nézve tanulságul szolgált, amikor az iparművészeti főiskolán pengével kiretusált egy hibát a rajzán, s a tanár tüntetőleg és látványosan összetépte azt. Csaknem „kirúgták” az intézményből. Soha többé nem tett ilyet! Azóta „a grafikusszellem és a szakma tisztelete vezeti ceruzámat, egy tizedmilliméterrel sem tovább!” – fogalmazta meg meakulpázó művészeti krédóját.¹⁰

Türelme, kitartása és gondossága tehát határtalan: „Szeret kitalálni technikákat is, [egy-egy festmény-grafikája esetében] például több napba is telik, amíg elkészíti saját alapozási módszerével [találmányával] a felületet. Vagy a sókerámiához hasonló anyagokkal kísérletezik és készít [szemet megtévesztő naturalizmussal] plasztikus, reliefszerű képeket a maga groteszk módján.”¹¹

Munkásságának első tíz-tizenöt éve zúrössé vált magánéleti problémái miatt nem nagyon követhető. Korai munkáinak számos darabja „lappang”, „dekkol” valahol. Ezeket többnyire nem találjuk sem a művész Webgalériájában, sem a Webnode-ján. Ám az újabb termés – az elérhető, jól dokumentált darabokkal – így is bőséges és könnyen „kezelhető” életművet kínál. Tussal, ceruzával papírra, de leginkább vegyes technikával, akrillal, grafit- és/vagy színes ceruzával, szénnel vászonra vagy falemezre vitt „rajz-festményeinek” témái örömtelien s egyben meg-hökkentően változatosak. Széles területet érintenek a lelki kínokban vájkáló depresszív portréktól a kimunkált erotikus testrész-rajzokig; az emblematikus-allegorikus jelkép-sűrítményektől a bandázsolt ember- és állatfiguráig, valamint beszédes tárgyakig; a levél nélküli fákat nevelő, tüskés, száraz fenyőket növesztő halott tájképektől az expresszív nyomot hagyó erőteljes erővonal-kötegeig; a játékos fekete négyzetektől a paradigmátikus jelképes értelmű ember- és állatmeséig; a land art-szerű táj-tárgyaktól a csend-képekig.

Ezek a mindig megszívlelendő életbölcseéseket és igazságrecepteket tartalmazó, különféle tanulságokkal szolgáló, olykor önreflektív, olykor elbeszélő, olykor művészettörténeti idézeteket felhasználó jelenetek hol tájban, hol városban, hol a kettő keverékében, hol meg a saját tautológiájuk „színpadi” keretei között játszódnak vagy inkább adatnak elő. Mert kétség-telenül többnyire valami ilyesmiről kell beszélünk Tóth Pitya István festmény-grafikái esetében! Mintha alacsonyan vagy magasan tartott horizontvonalak osztanák ketté ezeket a példázatszerűen összesűrített, kimerevített álomjelenetekbe tömörített színpadképeket, ahol az égi ellenfény háttér-világosága előtt árnyjátékszerűen rajzolódnak ki a sötét emberi és állati ala-

kok, valamint az egyéb mitológiai lények, táji, építészeti és tárgyi elemek. A lírai absztrakt – esetenként csurgatásos vagy gesztusos – módon megfestett fluid átmenetekkel foltszerűen felvitt színes háttereknek édestestvérei a sötéten, feketén kibontakozó tūponos vonalrajzok és a határozott körvonalú sziluettek. A sötét-világos ellentétpárokban gondolkodó képnyelvi elemek gyakori velejárói a kétértelmű rejtett formák, példának okáért a barlang azon világos foltja is, amely egy esetben a művész negatív portréjának oldalnézeti profilját tartalmazza, benne a közismert *Szabadság-szobor* sötét sziluettségével.

Baky Péter képzőművész Tóth Pitya István munkái kapcsán arról beszél egy 2023-ban keltezett leporelló-meghívó ismertetőjében, hogy alkotónk grafikusnak és festőművésznek is kiváló, a humor, a groteszk, a szürreális „kritikai realizmus”, valamint a folt és a vonal, illetve „a finoman cizellált »üres« felületek” nagymestere: „Munkásságának egy része furcsa módon önéletrajzi ihletettséggű, mindennapi történeteit illusztrálja, így sokunk napi krónikása is, egy-egy rajza nem véletlenül válik mindennapjaink részévé.”¹²

Valóban, alkotónk talán így jutott el fokról fokra, napról napra, hogy végül korunk krónikásává is szegődjék a művészportrék kapcsán. A program közvetlen stíluselőzményének tekinthető az a felismerés, amelyre Pitya Szentandrassy István (1957–2020) romafestő egyes képeinek számítógépes grafikai feldolgozásakor eszmélt. Tudniillik pályázati munkája során rájött arra, hogy ezzel az hommage műfajjal akkor tiszteleghet a leghatásosabban az elhunyt cigányfestő kvalitásai előtt – aki a jelek szerint maga is sokszor nyúlt a művészettörténeti idézés, a kisajátítás eszközeihez –, ha annak csak bizonyos képi részleteit emeli ki az életművéből. Ezek a részletek azonban – a pityás rajzi vonal és a színes dekoratív folt kontrasztjára hagyatkozva, valamint feltételezésem szerint a híres Pop-artos ikonok, Andy Warhol, Richard Hamilton előképeire alapozva, illetve David Hockney táblagép és okos telefon rajzaira (iPad és iPhone drawingjeire), s nem utolsósorban a „82 portré és 1 csendélet” című, mindig színes síkokkal érzékeltetett üres térbe helyezett, mindig székre ültetett kortársait megörökítő egyenként azonos méretű akril-vászon műegyüttesére rezonálva – eljuttatták őt a szóban forgó számítógépes, vászonra nyomtatott művészportré-sorozat elindításához.

Először tehát Szentandrassy István félalakos arcképét alkotta meg 2023-ban. Majd sorra jött a többi – Hans Holbein (1497–1543) német származású reneszánsz mester humanista szellemét is megidéző –, dekoratív színmezőket és rajzos részleteket, olykor térhatású fényképelemeket, egyéb attribútumokat is alkalmazó realista popos jellem- és személyiségkép.

Ha azonban a közvetlen művészettörténeti előzményeket és párhuzamokat nézzük az említett szoros összefüggéseken túl, eszünkbe kell jussanak más hasonló célú és szándékú alkotói programok és kezdeményezések is. A teljesség igénye nélkül megidézhethetnénk például a kortárs Somogyi Győző tudatosan „historizáló”, igazságkereső és igazságtevő módon állást foglaló, a régiek szellemét jelenünkbe ültető, felvállaltan naiv stílusú és szemléletű *Történelmi arcképcsarnokát*, amely a magyar királyoknak, a hazáért harcoló hősöknek, illetve a „kimaradt” és/vagy félreállított, elfelejtetett jeles személyiségeknek kíván emléket állítani.

Másik példának az erdélyi szobrász – Benczédi Sándor (1912–1998) – azon törekvését hozhatnák fel, aki teljesen egységes, mondhatni karikírozóan realista stílusú terrakotta fej-szobraiban Transsylvania számos képzőművész, építész, művészettörténész, író, költő nagyságának, a szó szoros és szűkebb értelmében vett kortárs ismeretségi körének kívánt emléket állítani az 1965 és 1978 közötti időszakban. Magas polcra emelt, a félszázad is meghaladó hírességei között sorakoznak Nagy Imre, Kós Károly, Páll Lajos, Banner Zoltán, Murádin Jenő, Méliusz József, Szervátiusz Jenő, Borghida István, Mohy Sándor, Miklóssy Gábor, Árkossy István stb. portréi.

De figyelemre méltó párhuzamként emlegethethetnénk az idős, ám örök fiatal felvidéki meszter, Kopócs Tibor festő- és grafikusművész már egyetemista kora óta érlelődő azon törekvését, hogy portrékban örökítse meg neves kortársai arcképét. A meglehetősen tájékozott, a színházi, zenei és irodalmi berkekben egyaránt járatos és közismert alkotó széles merítésű és kite-

kintésű, vizuális törekvéseiben nem a stílusazonosságot, hanem a kifejezőerőt hangsúlyozó, inkább expresszívnek és humorral is átítatottnak nevezhető realista arcképcsarnoka – amely nemcsak a szlovákiai magyarság értelmiségi köreiből, de az anyaország neves személyiségeiből, sőt, olykor-olykor a világ elhunyt, meghatározó nagyságai közül is be-beemel embereket kortársi panorámájába – lenyűgöző kulturális lenyomata közelmúltunk és jelenünk időszakának. Kopócs a portréiból egy impozáns válogatást is közölt a *KépViselők – 113 kortárs arcképe* című unikális kötetében,¹³ akik között bőségesen szerepelnek képzőművészek, költők, írók, újságírók, történetírók, szerkesztők, lap- és könyvkiadók, színészek, rendezők, dramaturgok, pedagógusok, helytörténészek, régészek, geodéták, mérnökök, konstruktőrök, mezőgazdászok, állattenyésztők, orvosok, állatorvosok, műpártolók, műkedvelők, zenészek, zenetanárok, zeneszerzők, művészettörténészek, irodalomtörténészek, táncművészek, néptánc- és néprajzkutatók, tudománytörténészek, nyomdászok, valamint az utolsó szekeresgazdák.

Sőt, felvillannak szubjektív emlékezetemben Megyer Márta Samu Géza-díjas autodidakta képzőművész azon egységes méretű és technikájú, tustollal, ceruzával rajzolt, esetenként temperával itt-ott megszínezett, gondosan bekeretezett emléklapjai, amelyeket azokról az általa „kitüntetett” kortársairól készített, akik a népi-nemzeti gondolatnak, a magyar kultúrának elkötelezett hívei, besorolhatatlan és/vagy magányos képviselői. Az ő módszere az – az ábrázolt személyt hitelesítendő –, hogy portréját az alany saját autentikus szöveggörnyezetének kézzel írt, kimásolt idézetei közé helyezi.

Végül eszembe jut Krizbai Sándor festőművésznak a még Erdélyben elkezdett, majd Magyarországon folytatott *Kortársaim* című képsorozata, amelynek nem a fizikai értelemben vett hasonlóság volt a célja, hanem a kiemelt személyiség „nooszférájának”, tudatállapotának, tudatszintjének, szellemi felhőjének, kisugárzásának, szuggesztívójának gesztusszerű színekben és formákban történő megragadása. Kár, hogy az elég hektikusan, rapszodikusán gyarapodó sorozat nagy része eltűnt, elveszett vagy csak lappang valahol.

Tóth Pitya István egységes stílusú Pop-artos *KOR/TÁRSAIM* című portrégyűjteménye a fenti példákkal szemben jelen pillanatban inkább „világpolgári”, helyesebben szólva Budapest-centrikus szemléletű, hiszen a főszereplők eddig megrajzolt, színes, dekoratív, könnyed eleganciával ábrázolt, játékos, vidám arcképei (alakjai), kis hányaduktól eltekintve, többnyire itt bukkannak fel, itt tevékenykednek a Főváros művészeti szcénájában.

JEGYZETEK

¹ BÓDI Bernadett, *Tóth Pitya István képzőművész és grafikus képeiből nyílt kiállítás a Semmelweis Szalonban*, <https://semmelweis.hu/hirek/2020/10/29/toth-pitya-istvan-kepzo-muvesz-es-grafikus-kepeibol-nyilt-kiallitas-a-semmelweis-szalonban/>

² Kortárs Folyóirat Kiadó Kft., 2017.

³ Kortárs Folyóirat Kiadó Kft., 2019.

⁴ BÓDI, *i. m.*

⁵ <https://www.magyaridok.hu/kultura/grafika-meghittebb-mufaj-922576/>

⁶ *Uo.*

⁷ *Uo.*

⁸ *Uo.*

⁹ *Uo.*

¹⁰ *Uo.*

¹¹ *Uo.*

¹² Mansfeld Péter Galéria, 2023. május 23.

¹³ KT Könyv- és Lapkiadó Kft., Komárom, 2005.



**TÓTH PITYA ISTVÁN, Pinczhehelyi Sándor képzőművész, 2025,
számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm**



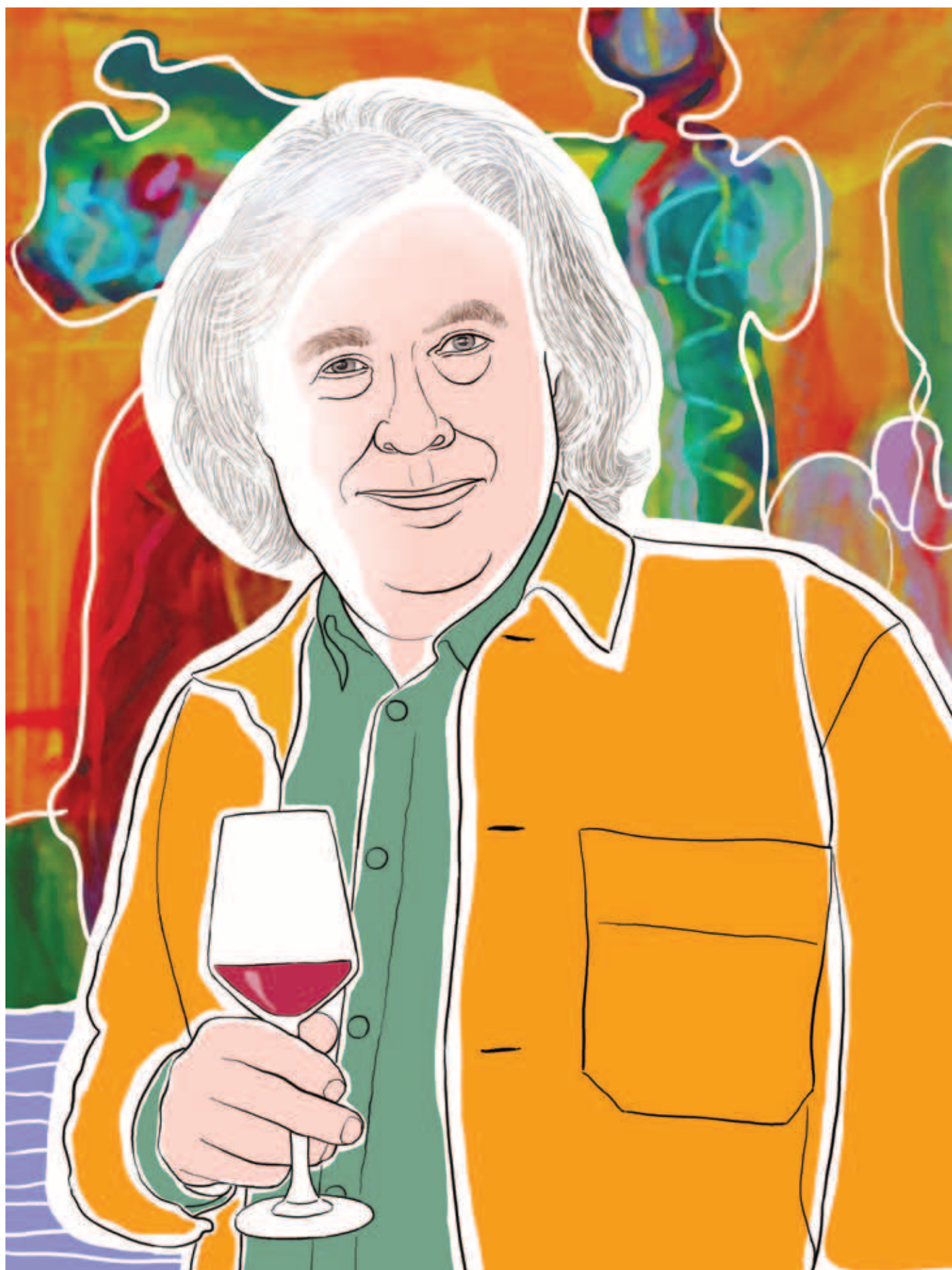
**TÓTH PITYA ISTVÁN, Aknay János festőművész, 2023,
számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm**



TÓTH PITYA ISTVÁN, Erdős János festőművész, 2023; Vanyúr István Piru szobrász, grafikus, 2024; Önarckép 1., 2023; Varga-Amár László képzőművész, 2024, (4x) számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm

TÓTH PITYA ISTVÁN, Tihanyi Károly fotográfus, 2024, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm ►







TÓTH PITYA ISTVÁN, Kollár-Klemencz László zenész, író; Magyar Gábor festőművész; Pál Csaba képzőművész; Önarckép 3., (4x) 2025, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm

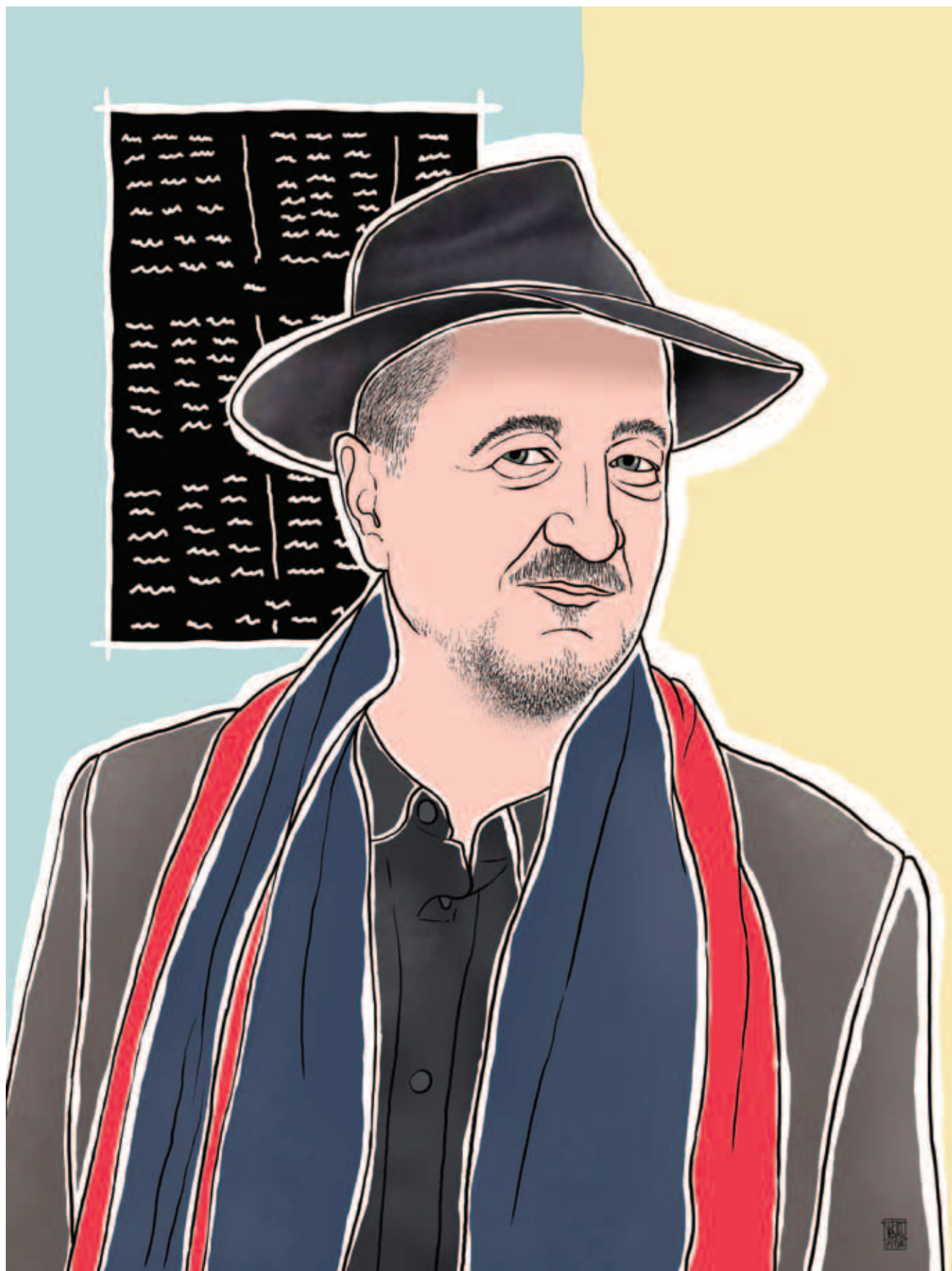
◀ TÓTH PITYA ISTVÁN, Magyar József festőművész, 2024, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm



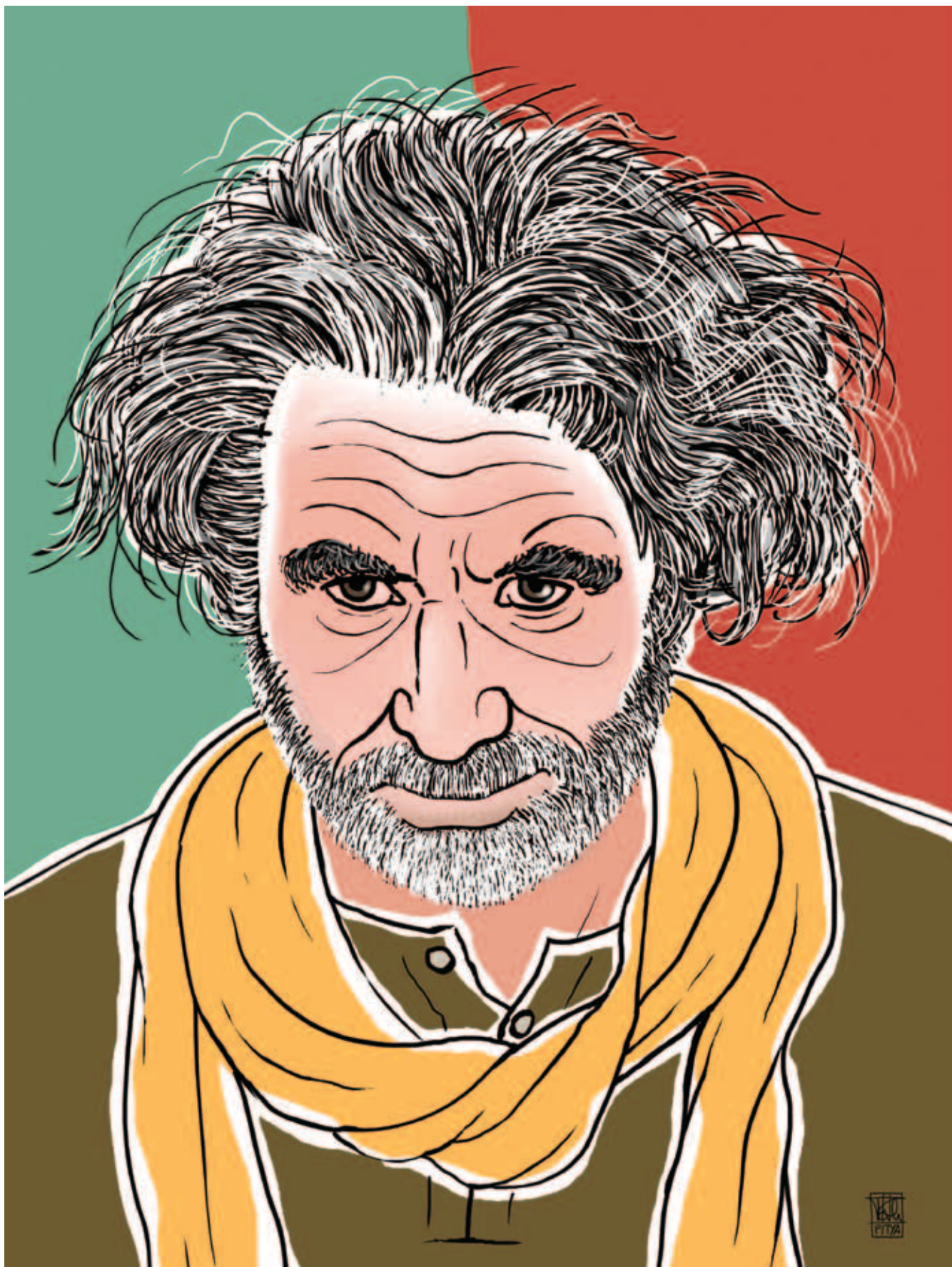
TÓTH PITYA ISTVÁN, Lackfi János költő, író, műfordító, 2024; Székács Zoltán képzőművész, 2023;
Tóth Sándor szaxofonművész, 2025; Nikodém Norbert zenész, 2025, (4x) számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm

TÓTH PITYA ISTVÁN, Luzsicza Árpád Lajos képzőművész, 2025, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm ►

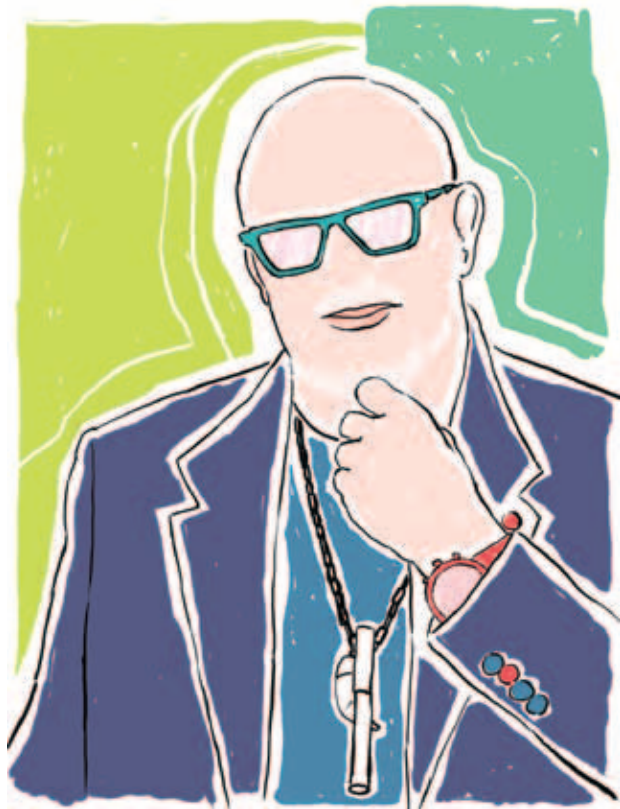




TÓTH PITYA ISTVÁN, Petőcz András író, költő, 2024, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm



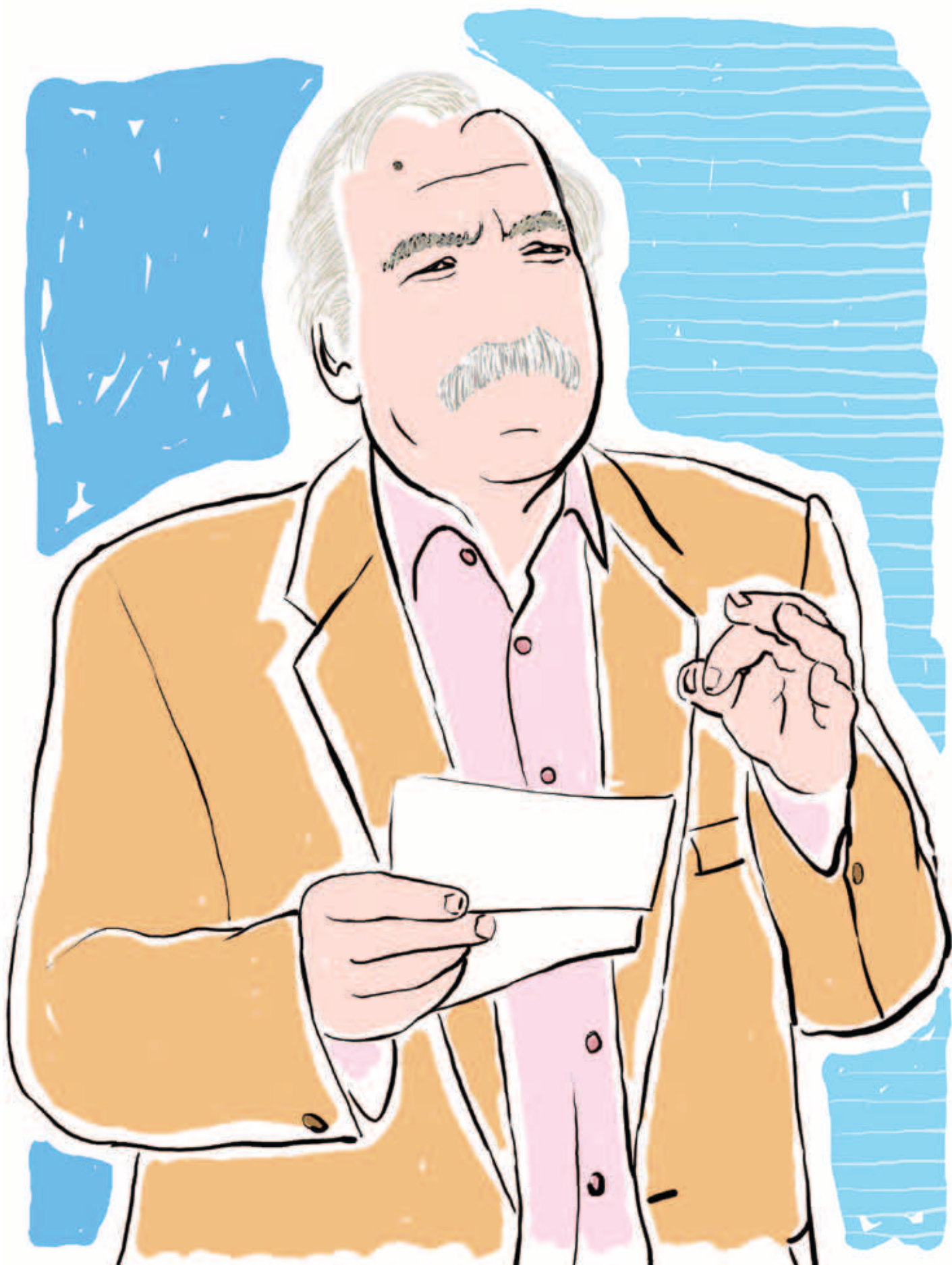
TÓTH PITYA ISTVÁN, Gaál József 1. képzőművész, 2024, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm

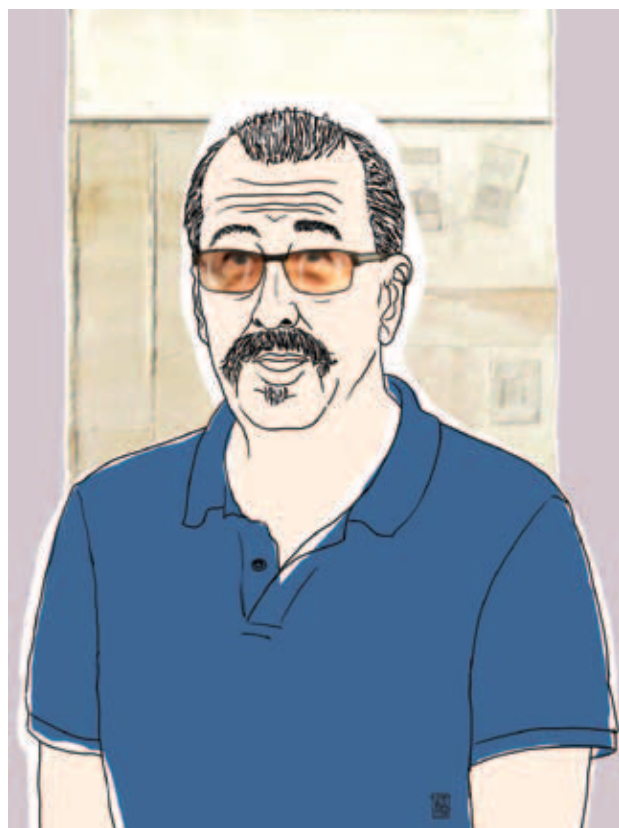


TÓTH PITYA ISTVÁN, Baky Péter festőművész, 2025; Réz András filmesztéta, műfordító, forgatókönyvíró, reklámszakember, 2025; Révész Ákos képzőművész, 2024; Sinkó István képzőművész, művészeti író, 2025, (4x) számítógépes grafika, vásznonnyomat, 80x60 cm

TÓTH PITYA ISTVÁN, Vankó István képzőművész, 2024, számítógépes grafika, vásznonnyomat, 80x60 cm ►

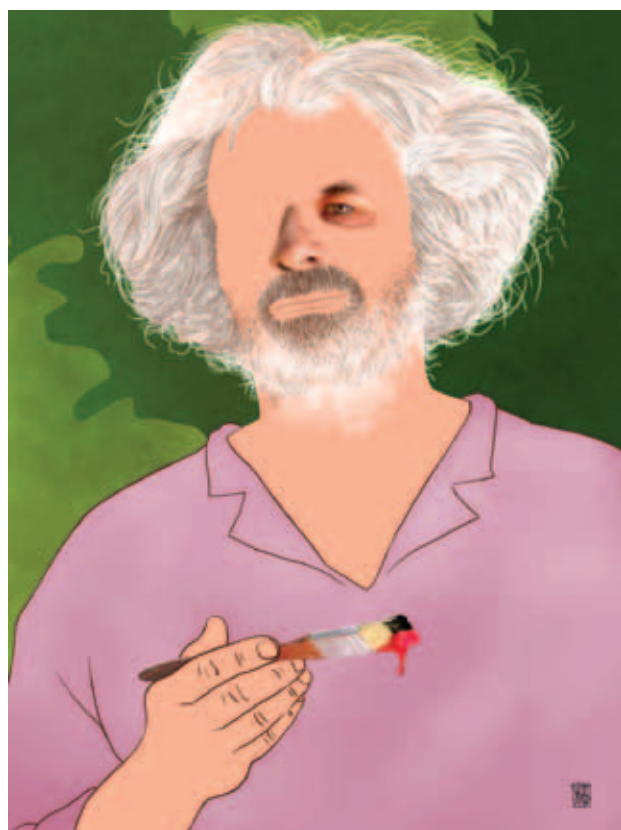
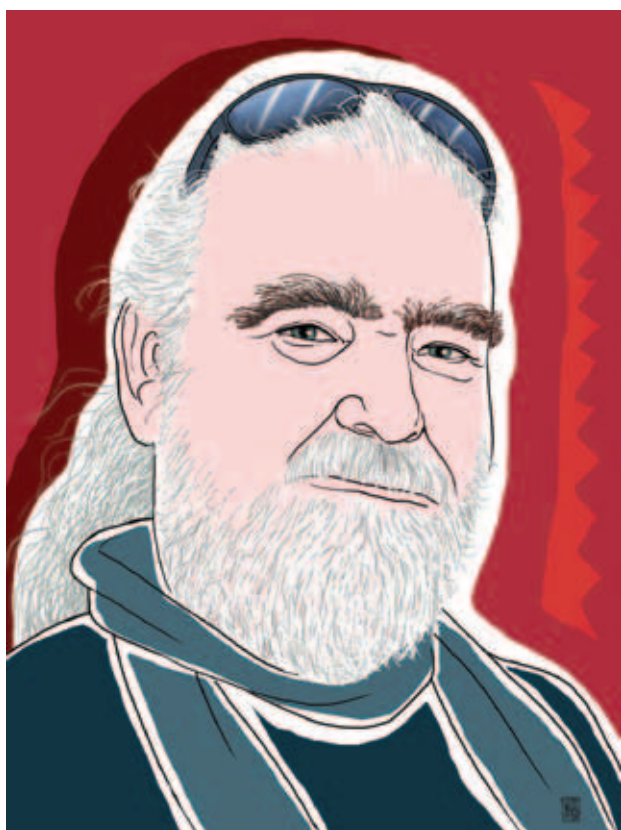






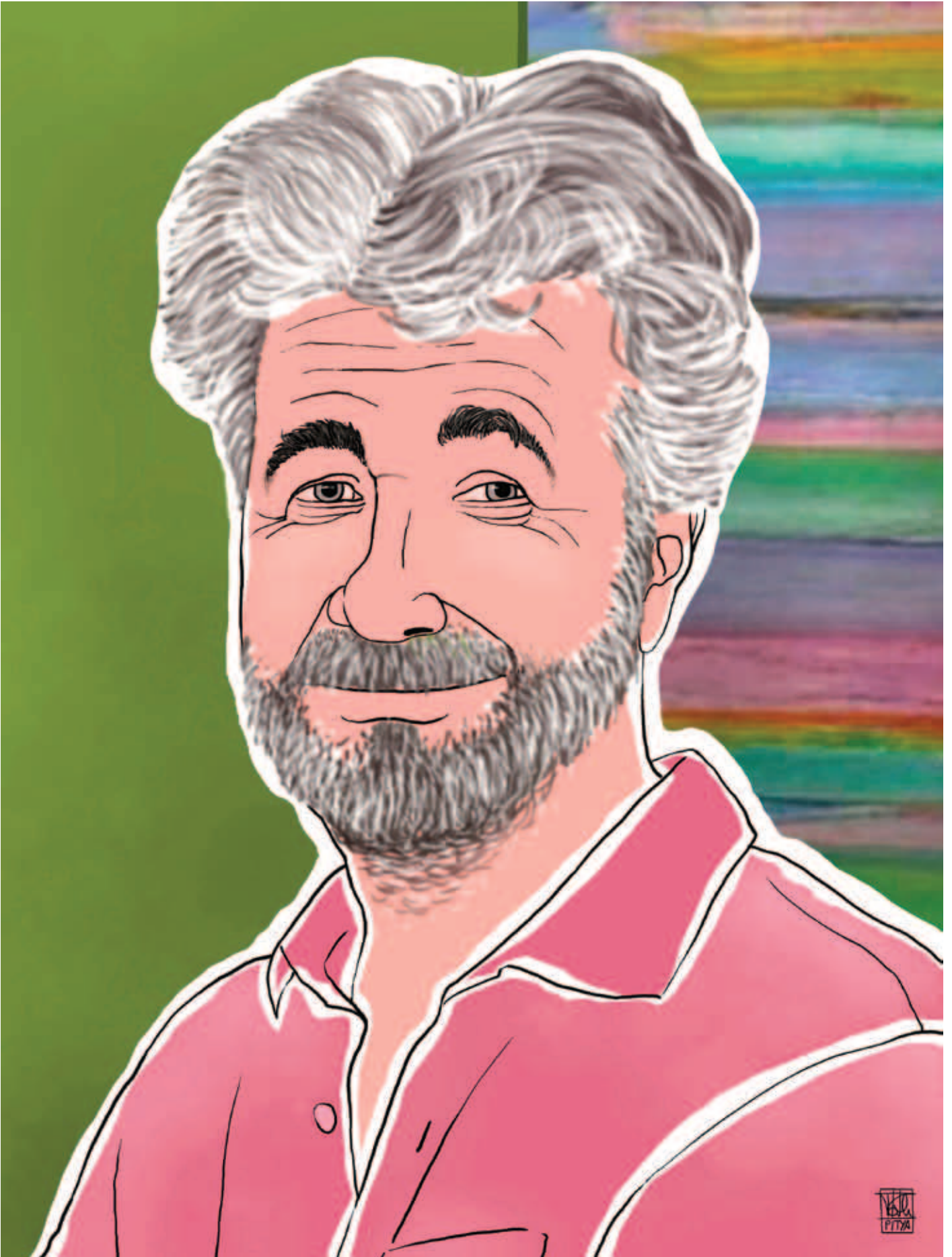
TÓTH PITYA ISTVÁN, Novotny Tihamér művészeti író, 2023; Dréher János festőművész, 2023;
Baksai József festőművész, 2025; Ghyczy György képzőművész, 2024,
(4x) számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm

◀ TÓTH PITYA ISTVÁN, Feledy Balázs művészeti író, 2025, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm



TÓTH PITYA ISTVÁN, Kammerlohr-Kováts László képzőművész, művészetszervező, 2023; Szurcsik József képzőművész, 2024; Gaál József 2. képzőművész, 2024, (3x) számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm

TÓTH PITYA ISTVÁN, Szegedi Csaba képzőművész, 2024, számítógépes grafika, vászonnyomat, 80x60 cm ►



GERGELY BENEDEK

Fények. Csapó. Videójáték?

A machinima médiaműfajának bemutatása a 2020-as évek mediális kontextusában

1. BEVEZETÉS

A machinima kifejezés sokak számára első hallásra idegen lehet. A fogalom napjainkban sem a hétköznapi, sem a tudományos diskurzusokban nem fordul elő gyakran, annak ellenére, hogy a kétezres évek elején több médiakutató is elemzés tárgyává tette a jelenséget. Henry Jenkins *Convergence Culture* című könyvének egyik fejezetében foglalkozik a machinimákkal (2006: 149–154), Henry Lowood pedig külön tanulmányban vizsgálta ezt a médiaműfajt. Jenkins megfogalmazása alapján a machinima szó a machine (masina) és a cinema (mozi) szavak hibridjeként született, és arra a jelenségre utal, amikor videójátékok felhasználásával háromdimenziós animáció jön létre (2006: 288).¹ Lowood pedig azon elképzelését írta le, miszerint a machinima a CGI-hoz hasonlóan a modern animáció szerves részévé válik majd, forradalmasítva azt (2006: 39). Ugyan a machinima nem váltotta be ezen várakozásokat, ez a csupán néhány évtizede létező jelenség talán még sosem volt annyira aktuális, mint most. Ezt a legjobban az érzékeltetheti, hogy 2024 tavaszán a magyar mozikba került *A túlélő sziget (Knit's Island, 2023)* című machinimafilm, amelyet a *DayZ (2013)* nevű videójáték felhasználásával készített Ekiem Barbier francia rendező. Az, hogy a filmipar és a mozi médiuma elkezdtek a machinimáknak teret engedni, sőt, egy ilyen alkotást – még ha csak limitált ideig is – forgalmaztak, jelzi, hogy a machinima egy második felfedezés előtt állhat.

Írásomban a machinima médiaműfajának jellemzőit mutatom be, amelyhez egy 150 machinimából álló adatbázis lesz segítségemre, amely a *The Sims* játéksorozat (*The Sims [2000]*, *The Sims 2 [2004]*, *The Sims 3 [2009]*, *The Sims 4 [2014]*) feldolgozásait tartalmazza. Azért választottam ezen játékokat, mert az átlagosnál jóval több filmesítőeszközzel rendelkeznek (Payne, 2011: 249). Először a machinima fejlődéstörténetének vizsgálatával és a korabeli definíciók elemzésével értelmezem ezt a mediális jelenséget. A médiaműfaj jellemzőinek leírása mentén a machinimát önálló médiaszöveg-típusként határozom meg, elválasztva a háttármédiumaitól: a játékközvetítéstől, valamint a filmművészetétől. Ezt úgy teszem meg, hogy összevetem a machinimaalkotás folyamatát először a filmművészeti alkotásokkal, majd a videójáték-közvetítéssel – a legfontosabb különbségek számbavételének segítségével kijelölöm a machinima és a két említett médium határait. Ezután a machinima sajátosságainak sorra-vételével kialakítom azt a fogalomhalmazt, amelynek segítségével körülhatárolhatóvá válik, hogy mit értek meg machinimaalkotásként. Végezetül ezzel az értelmezéssel kiegészítem a Jenkins és Lowood által a 2000-es évek elején leírt machinimafogalmakat, aktualizálva azokat a médiaműfaj jelenkori helyzetéhez. Jóllehet Jenkins meghatározása ma is megállja a helyét, ám ahogy minden mediális jelenség, a machinima is változott, átalakult az évek során. 2025-ben már nem ugyanazt jelenti, mint 2006-ban – vagy akár a kilencvenes évek közepén.

2. AZ ELEMZÉS ALAPJÁUL SZOLGÁLÓ ADATBÁZIS

Annak érdekében, hogy átfogó képet kapjak a machinima médiaműfajáról, létrehoztam egy 150, a *The Sims* játéksorozat játékeinak segítségével készült machinimából álló adatbázist. En-

nek összeállításánál figyeltem arra, hogy mindhárom machinimakészítésre alkalmas *The Sims* játék egyenlően legyen jelen 50 alkotással (*The Sims 2* [2004], *The Sims 3* [2009], *The Sims 4* [2014]), illetve hogy ne csak a 2020-as évekből, hanem egészen 2007-ig visszamenően tartalmazzon példákat. Így egy közel húsz éven át ívelő korszakot tudtam behatárolni, amely hozzájárult ahhoz, hogy ne csak a machinimára manapság, hanem a korábban jellemző attribútumokat is ki tudjam jelölni. Emellett fontos szempont volt, hogy az elemzés során ne csak „standalone”, egyrészes alkotások, hanem a sorozatos logikát átvevő, több epizódból álló machinimák is megjelenjenek. Az elemzett alkotások jellegzetességeinek feltérképezésével átfogó képet kaptam a machinima médiaműfajáról és az évek során folyamatos változások tendenciájáról is. Írásomban az adatbázist mintázatok megfigyelésére használok, de a részletes bemutatása túlmutat dolgozatom célkitűzésén, ezért erre nem vállalkozom.

3. MI A MACHINIMA?

3.1. Kezdetek

Az első machinimaalkotásként tekintett videós tartalmak Henry Lowood nyomán az 1993-ban megjelent *DOOM*hoz köthetők, ám az első valóban filmszerű videoösszeállítások később, az 1996-ban megjelent *Quake* segítségével készültek (2006: 28–39). A legfőbb ok, amiért ezek a videók még nem értelmezhetők machinimaként, hogy a *DOOM*ban még nem volt elérhető a film médiumát megidéző kameraállás. Katie Salen demo-videóknak² nevezte ezeket a korai machinimaalkotásokat (Salen, 2011: 42–44), és mivel fontosnak tartom, hogy ezek jól elkülöníthetőek legyenek a médiaműfaj mai formájától, a továbbiakban én is így fogok rájuk utalni. A demo-videók a játék menetét voltak hivatottak bemutatni, így szorosan kötődtek a játék szabályrendszeréhez. Ezen tartalmak célja hasonló volt a mára főként a Twitch és a YouTube felületein megfigyelhető gameplay-videókhöz. A demo-videók a játék végigjátszásához nyújtottak segítséget: tehetséges játékosok mutattak be olyan trükköket és hézagokat a játék kódjában, amelyek kihasználásával könnyebben meg lehetett nyerni egy adott küldetést vagy magát a játékot. A játék kontextusa nélkül ezek a videók még önmagukban értelmezhetetlenek voltak, ma pedig már nem is machinimaként utalunk rájuk.

Annak az igénye, hogy önálló történeteket meséljenek el a videojátékok felhasználásával, nem sokkal később jelent meg a játékosok körében. Egyre többen kezdtek el különféle kamerabeállításokkal kísérletezni, amelyhez hozzájárult a kötetlen játékmenettel rendelkező videojátékok népszerűvé válása. Ilyenek többek között a *The Sims* sorozat részei, a *GTA* sorozat játéakai (1997) vagy akár a *Minecraft* (2009) is. Ezzel egyidejűleg olyan problémákat tudott áthidalni a machinima, mint a disztribúció kötöttsége a játék szoftveréhez. A demo-videók ugyanis még úgy készültek, hogy a játék saját felvevő funkciójával lehetett videót rögzíteni, majd az így létrejött fájl kizárólag az adott játék belső szoftverével lehetett lejátszani. A különféle képernyőrögzítő, vágó és lejátszó programok elterjedésével a demo-videók fogyasztása elérhetőbbé vált egy szélesebb közönség számára. Míg korábban a játék birtoklása elengedhetetlen volt, ezen harmadik fél általi szoftverekkel bárki megnézhetette a videókat. Ezután már csak egy lépés hiányzott ahhoz, hogy a világon bárki számára megtekinthetők legyenek: egy videomegosztó portál, a YouTube.³ 2005-re – tehát csupán tíz évvel a machinima elődjének tekinthető demo-videók megjelenése után – ezen médiaműfaj lehetőségei kiszélesedtek. Adott volt a lehetőség, hogy a Lowood által megjósolt kulturális hatásához és a benne rejlő potenciálhoz felérhessen. A machinima néhány évig valóban népszerű volt – például egy közkedvelt *South Park* epizód is így készült –, az elnevezés azonban sosem terjedt el igazán. Ebben az időszakban már nem a játékmenetet mutatták be az alkotások, hanem önálló, a játéktól független narratívával rendelkeztek. Ennek megvalósítására pedig tökéletes volt a 2004-ben megjelent *The Sims 2*.

3.2. The Sims

Ahhoz, hogy megértsük, miért olyan fontos mérföldkő a *The Sims* franchise a machinima fejlődéstörténetében, egy fontos tényt kell belátnunk: ez a játék olyan látványvilággal, olyan funkciókkal és szabályokkal jelent meg, amelyek megkönnyítették a machinimáknál már ezelőtt is megfigyelhető törekvést a filmesedésre.

A játék háromdimenziós világnézetének köszönhetően már nemcsak egy nézőpontból láthattuk simeinket (a játék karaktereit), hanem akárhonnan. A *The Sims 2* ezen vonása rögtön megfilmesíthetővé tette a játékot, hiszen bármely filmes plán elérhetővé vált a nagytotáltól a szuperközeliig (Kovács, 2009: 36–38). Ez a perspektívaváltás hatalmas lépés volt a *The Sims* franchise „filmesítésének” elérésében, de fontos megjegyezni, hogy a játék megjelenésének időszakában egyébként is eltűnőben volt a *The Sims 1*-ből ismert izometrikus játéknézet (Krek, 2020, 44). Ezekén túl olyan lehetőségek is bekerültek a *The Sims 2*-be, amelyek a machinimakészítés elősegítésére alkalmasak. Erre példa a „cinematic camera” opció is, amely eltünteti a játék kezelőfelületét, ezáltal egy filmszerűbb képet eredményezve. A *The Sims 2* játékelemeinek elrejtetősége lehetőséget ad a játékosnak arra, hogy a machinima „eljátéktalanodjon”, és a kapott videoanyag teljes értékű filmként funkcionálhasson. A játékba olyan csaláskódok is bekerültek, amelyek eltüntetik a simek feje felett lebegő gondolatbuborékokat és az irányításunk alatt álló sim feje felett lebegő zöld kristályt, a plumbobot, de olyanok is, amelyekkel a simek magassága átállítható, a simek öregedése befagyasztható, vagy éppen olyan csalások, amelyek filmes effektet jelenítenek meg a képernyőn (például homályosítás, szemcsésedés, bloom effektus).

Ezek egyike sem szükséges a játék játszhatóságához, kifejezetten azok számára kerülhetnek bele, akik a machinimakészítés miatt szerezték be a játékot. Ezen játék példáján keresztül érzékelhetővé válik, hogy elkezdődött a törekvés arra, hogy a kapott videó minél filmszerűbb legyen. A machinimakészítők elkezdtek a filmművészeti alkotásokra jellemző formanyelvi sajátosságokkal alkotni. Ezzel párhuzamosan a machinima egyre messzebb került a számára keretet adó videojátéktól is, eleinte csak narratív síkon, de a 2020-as évekre már látványvilágában is.

4. A MACHINIMA HATÁRMÉDIUMAI

4.1. Film-e a machinima?

Kezdetben, amikor a demo-videók még a tehetséges játékosok különféle trükkjeinek bemutatására szolgáltak, a készítők nem fektettek hangsúlyt a vizuális esztétikusságra. Ahogy azonban elkezdődött a machinimák filmesedési folyamata, úgy vált egyre jelentősebbé a film médiumától kölcsönvett különféle formanyelvi jellemzők használata. A 2010-es évektől készült machinimák képkockáin az adott játék belső kamerájával gyakran imitálják a tárgyi kamera mozgásait. Láthatunk képkivágásokat a szuperközelitől egészen a nagytotálig, illetve megfigyelhetjük a kamera zoomhatását keltő effektet is. Időnként a virtuális kamera „követi” a középpontban lévő karaktert, illetve arra is találunk példát, amikor a készítő stop motion hatását keltik (Heiderich, 2012: 6–13).

Az nem megállapítható, hogy ezen filmnyelvi hatások használata tudatos-e, vagy csak más médiumoknál megfigyelt jellemzők imitálása. Ettől függetlenül fontos, hogy a film bizonyos jellemzői idővel a machinimaalkotás részévé váltak. A 2020-as évek machinimái – az adatbázisom alapján – kivétel nélkül mind a film formanyelvi követelményeinek betartásával jelennek meg, az *Invisible*-től (2019–) az *Age of Darkness*en át (2020–) a *Gods of Eosig* (2024–).

A machinima filmesedésének folyamata felvetheti a kérdést, hogy különbség tehető-e a két fogalom között az idő előrehaladtával. Az általam vizsgált machinimák és *A túlélő sziget* elemzése során arra a következtetésre jutottam, hogy bár a film és a machinima médiumai

között egy fokozatosan erősödő kapcsolat figyelhető meg, a machinima – egyelőre legalábbis – sem esztétikai, sem technikai szempontból nem állja meg a helyét önálló filmművészeti alkotásként. Ekiem Barbier moziba kerülő machinimafilmje ékes példája annak, hogy jelenleg nem egyenértékű a két médium. *A túlélő szigetnek* ugyan erőssége lehetne a virtuális világ és a valóság közti határok elmosása, a filmben ez inkább problémásnak, semmint innovatívnak hat. Nem mindig világos ugyanis, hogy a játékosokat halljuk, vagy a narratíva karaktereit (vö. Hlavacska, 2024: 67–68). A „film” nem állja meg a helyét önállóan, a videojáték – jelen esetben a *DayZ* – kontextusát figyelmen kívül hagyva értelmezhetetlen. *A túlélő sziget* csak úgy fogadható be, ha a néző tudatában van, hogy egy játék határain belül, játékosok elbeszélését hallja. Ez az „önállótlan” a machinima azon tulajdonsága, mely miatt nem nevezhető filmnek.

Hasonlóan a *DayZ*-ben készült machinimafilmhez a *The Sims* játékokban létrejött machinimák sem állják meg a helyüket önálló filmművészeti alkotásként. Bár akadnak olyanok, amelyek esztétikailag és összetett narratívájukkal is felveszik a versenyt egy-egy hollywoodi filmmel – például a *Ward University* (2020–) vagy a *The Rivers* (2016–) –, az alapjukként szolgáló játékoktól elválaszthatatlanok, csak azok kontextusában vizsgálhatók. Bár természetesen különböző modok használatával és/vagy vágási trükkökkel a videojáték bizonyos korlátai átléphetők, azok jelentősége csökkenthető, de sosem elhanyagolható. Nem kizárt, hogy a technológia fejlődésével idővel ez is lehetségessé válik, és a machinima valóban önálló animációs filmnek, így pedig szükségszerűen filmnek, filmművészeti alkotásnak lesz tekinthető – ehhez azonban a médiaműfajnak jelenleg nincs meg a megfelelő eszköztára.

4.2. A machinima és a játékközvetítés kapcsolata

A machinimakészítés és a játékközvetítés bár hasonló műveletek – hiszen mindkettő az adott videojáték közvetítése a befogadó felé –, mégsem tekinthetők egymás szinonimáinak. Sky LaRell Anderson egyik tanulmányában a Twitch.tv platform vizsgálata során arra a következtetésre jut, hogy a Twitch – de akár a YouTube – egyik legfontosabb jellemzője a személyességre helyezett hangsúly. Anderson úgy véli, hogy megkerülhetetlen a streamer személye, hiszen egy játékkal bárki játszhat, de az, hogy hogyan játszik, mire figyel (vagy éppen nem figyel), milyenek a reakciói, hogyan beszél (ha beszél), teszi a streamert egyedivé és a tömegből kiemelkedővé. Tanulmányában három fontos mintát emel ki a Twitch-funkciók közül: elsőként a streamer személyét reprezentáló elemeket, mint például a profilkép használata; másodikként a nézők személyének reprezentálására fókuszál, ilyenek az egyedi felhasználónevek; harmadikként pedig azon funkciókat teszi egy csoportba, amelyek a néző és a streamer közötti kapcsolatot vagy annak látszatát hivatottak megjeleníteni, ilyenek például a szavazások vagy az élőchat-funkció (Anderson, 2017).

Az alkotó, a közvetítő identitásának ilyen erőteljes hatása és megjelenítése a machinima világában nem vagy legalábbis kevésbé figyelhető meg. A machinimakészítő szinte soha nem jelenik meg a tartalmaiban, nem mérvadó tehát, hogy ki áll az adott videó készítése mögött. Vannak természetesen kivételes esetek, de ezeket is érdemes külön kezelni a streamingben megfigyelhető személyességtől. Például a *The Return of the Reaper* című *The Sims 4* machinima 7. epizódjában megjelenik a rendező *The Sims 4*-ben alkotott képmása epizódszereplőként, akinek a szinkronhangját is a rendező adja. Ez ugyan már értelmezhető személyes jelenlétként, mégis annak egy, a játékközvetítésekben megfigyelhetőtől eltérő változata.

A Twitch-en közvetített élő streamek egyik legfontosabb eleme, hogy a nézők egy időben állnak közvetett interakcióban a játékkal és magával a streamet közvetítő játékosal, így a nézőknek aktív ráhatása lehet a játékmenet folytatására. Ezzel szemben ugyan a machinimáknál is megfigyelhetjük az élő közvetítést mint publikációs formát (főleg premierek esetében), de ez valójában nem olyan értelemben élő, mint egy Twitch-stream. A machinimák esetében ugyanis már egy előre felvett és megvágott tartalom kerül élőben bemutatásra, és a televíziózáshoz

vagy éppen a mozihoz hasonlóan nincs a nézőknek valódi ráhatása a videóban játszódó események menetére.

A machinima a játéktreamingen túl az előre felvett gameplay-videóktól is különbözik. A legfontosabb különbség, hogy míg a végigjátszós videók mindig követik az adott játék menetét, és a játék reprezentációs szintje által szabott határokon belül maradnak, addig a machinima nemcsak átlépi ezeket a határokat, de gyakran a manipulációs szabályokat, a cél szabályainak szintjét és a metasabályok szintjét is felrúgja (Frasca, 2003: 229–230). Gonzalo Frasca – Roger Caillois-tól kölcsönzött – paidea és ludus fogalmaival könnyen kiemelhető a különbség a gameplay-videók és a machinimakészítés között. A ludus típusú, azaz a kötött szabályrendszerű játékok esetében a hagyományos végigjátszás előre meghatározott, szigorú keretek között vezeti végig a játék menetét. Ezzel ellentétben a machinima pont ezen keretek kijátszásáról, áthágásáról, de legalábbis ennek a látszatnak a keltéséről szól. Fordított, paidea típusú játékok esetében, mint például a *The Sims* sorozat, a machinimakészítők a nyitott végű, világos cél nélküli, viszonylag szabad szabályrendszerrel rendelkező játékokat szűkítik a megteremteni kívánt narratíva zárt, sajátos szabályokkal rendelkező síkjára (Frasca, 2004: 128). A játék véletlenszerűsége is megsemmisül ilyenkor, hiszen ha egy adott jelenetben egy előre meghatározott, esetleg forgatókönyvben rögzített cselekménynek kell megtörténnie, akkor az és csak az válik a machinima részévé, az esetleges váratlan események modokkal/cheat-kódokkal vagy a vágószobában törlésre kerülnek.

4.3. A machinima határainak meghatározása

A machinimához nélkülözhetetlen az alapjául szolgáló videojáték szoftvere, hiszen annak virtuális tere válik a machinimaalkotás valóságává. Ezenfelül, tekintve, hogy a machinima vizualitása a filmesedés folyamatában van, elengedhetetlenek olyan játékmodifikációk, amelyek a játék mivoltjára utaló elemeket eltüntetik a látható keretből. Ekkor a videojáték háttérbe szorul, egy szemmel érzékelhetetlen eszközzé degradálódik a machinimákban, hasonlóan a filmek esetében a kamerához. Nincs film kamera nélkül, mint ahogy nincs machinima videojáték nélkül, a befogadó számára mégis láthatatlanok. A machinima szoros kapcsolatban áll mind a film, mind a videojáték médiumával, ám mindkettőtől különbözik annyira, hogy a kettő határán elhelyezkedő, önálló médiaműfajként értelmezzük.

5. A MACHINIMA JELLEMZŐI

5.1. A machinima eszköztára

A machinima eszköztára, azaz minden olyan – fizikális vagy virtuális – „eszköz”, amely nélkülözhetetlen a készítésük folyamán, eltér a határmédiumaiétól. A modok használata manapság elengedhetetlen.⁴ Ismét a *The Sims* sorozat példáján szemlélítve: a legtöbb machinimában rengeteg olyan tárgy jelenik meg, amelyek eredetileg nincsenek benne a játékban, de modifikációk segítségével mégis a játékvilág részét képezhetik. A *Gods of Eos* című *The Sims 4* machinimában az egyik főszereplő istennő például egy kígyót birtokol, amelyet irányítani tud. Ez a kígyó nincs benne az eredeti *The Sims 4*-ben, mégis megjelenik a machinimában, hiszen a készítő „belerakta” a játékba, hogy elérje a vágyott vizuális (és narratív) hatást. Hasonló tárgyak a lőfegyverek is, amelyek alapvetően hiányoznak a *The Sims* játékokból, mégis rengeteg ezen játékokkal készült machinimában megjelennek. Fontos megemlíteni, hogy ezek a tárgyak nem vágás során kerültek hozzáadásra, nem CGI-eszközök, hanem magukba a játékokba kerültek be.

Mivel a legtöbb machinima sajátos narratívával rendelkezik, ezért a történetmesélés eszköze is meghatározó eleme a médiaműfaj jellemzésének. Kezdetben a machinimák kizárólag vizuális narrációval operáltak, így a látottak sokféle értelmezési lehetőséget hagytak, a készítői intenció kevésbé tudott érvényesülni. Erre remek példa lehet Rémi Marocelli *Broken Hearts*

(2009) című alkotása, amelyben a narratívát egyedül a vizuális elemek mozdítják előre, audiális réteg nem erősíti a látható benyomásokat. A négyperces machinimafilmben nem egyértelmű, hogy mi történik a főszereplő férfival: meghal-e a tűzben vagy sem. Bár látjuk, amint egy nő rossz híreket kap egy orvosnak tűnő személytől, nem tudjuk, pontosan miről beszélnek, így akár a férfi haláláról, de akár a nő egészségi állapotáról is értekezhetnek. A néző többféle értelmezés közül választhat.

Nem sokkal később kialakultak a feliratozott machinimák, amelyekben már lehetőség volt valódi dialógusok megjelenésére, és a befogadást is szigorúbban irányította a narráció, kevesebb teret engedett a szabad interpretációnak. Az ilyen, a némafilmek korát felidéző machinimák mellett kialakultak szinkronizált alkotások is. A szinkron kétféleképpen értendő: egyes machinimákban egyetlen ember hangját halljuk, aki heterodiegetikus narrátorként, általában egyes szám harmadik személyben ismerteti a történetet; más alkotásokban egy homodiegetikus narrátor mesél (Fulton, 2005: 113). A filmesedés folyamata miatt a film logikája nyomán olyan machinimák is léteznek, amelyekben minden szereplő saját hangján szólal meg amatőr vagy profi szinkronszínészek által. Ez a fajta narráció Isabelle Arvers szerint a machinima emberi oldala (2010: 230), amelyet Larissa Hjorth úgy értelmez, mint egy alapvetően digitális alkotási forma analóg része (2013: 133). A machinima tehát nem kizárólag vizuális, hanem audiális eszköztárral is rendelkezik.

A képernyőn látható fényviszonyok is befolyásolhatók, amennyiben a machinima megköveteli azt: ezt elérheti a készítő modok vagy egy újabb third party szoftver használatával, a Reshade-del. A Reshade egy olyan program, amelyet integrálva a videojátékba megváltoztathatjuk annak látványvilágát: a fény mennyiséget, a fényforrás irányát, a színeket, a grafikai sajátosságokat, sőt vizuális filmes effekteket is létrehozhatunk a machinima képi világában. Ekkor az utómunka folyamatának korlátait ledöntve valóban sajátos látványvilágot kölcsönözhetünk a készülő machinima számára. Ez is fontos, ámde nem elengedhetetlen eszköze a machinimakészítésnek.

5.2. A machinima emberi oldala

A machinima létrejötté mindenképp prosumer (Ritzer, 2015: 413–414) hozzáállást követel alkotójától, hiszen aki ilyen tartalmat állít elő (producer), ezt csak úgy tudja megtenni, ha a machinima alapjául szolgáló játék aktív felhasználója (consumer). A machinimakészítők a játszás folyamatának újraértelmezésével hoznak létre egy újfajta médiaterméket. Ez az alkotói magatartás a machinimát esszenciálisan különbözteti meg minden határmédiától. Ez alapján a machinima hasonlítható például a fanfiction írás jelenségéhez is. A machinima ugyan legtöbb esetben nem építkezik a játékban jelen lévő lore-ra, de vannak kivételek, amikor az szerves részét képezi az újonnan létrehozott alkotásnak. Ilyen például a *The Sims* sorozat lore-jának egyik legnagyobb rejtélyét, Bella Goth eltűnését feldolgozó *BELLA GOTH: REBORN* (2022). Ez a másfél órás machinimafilm a játékban jelen lévő karakterek mellett helyszíneket és a játékba beépített (valós és implikált) történetszálakat is felhasznál, hogy pontot tegyen a *The Sims 2* (2004) megjelenése óta megoldatlan rejtélyre: mi történt Bella Goth-tal? Ez az alkotás azonosítható fanfictionként is, a legtöbb machinima azonban nem épít be a játékból ismert karaktereket, történetszálakat a narratívájába, így bár létezik a két jelenségnek metszete, könnyen elválaszthatók egymástól.

Az alkotók sokszínűsége ezen médium egyik legizgalmasabb aspektusa. Mivel földrajzilag kötetlen – hiszen a machinima létrejötté nem lép ki a virtuális világból –, a világ bármely pontján válhat valaki machinimakészítővé. Ez hozzájárul ahhoz, hogy ez a médiumfaj autentikusan mutathasson be olyan kultúrákat, amelyeket például az amerikanizáció (Nagy, 1997: 481–482) által uralt filmiparban nem (vagy ritkán) láthatunk. A nyugati világ számára láthatatlan vagy az általa szándékosan figyelmen kívül hagyott kultúrák a machinimákban olyan alkotók által kerülhetnek bemutatásra, akik nemcsak ismerői, hanem részei is azoknak. A *Ward University* (2020–) című sorozat egyik szereplője, Fatima muszlim háttérrel rendelkezik. Ezen vallás bemutatása, reprezen-

tálása a mainstream médiában erősen torz, ebbe a machinimába viszont egy eredetileg iráni származású, de Olaszországban született muszlim nő építi a történetbe.

A machinima egyik legfontosabb jellemzője a stáb hiánya. Mivel mindenért a készítő a felelős az írástól a castingon át a vágásig, ez szükségszerűen befolyásolja az alkotás és a befogadás körülményeit is. Leginkább ezzel magyarázható, hogy nagyon hosszú idő egy ilyen médiaszöveg megalkotása. Ez az egy műként megjelenő, filmes logikára épülő, egyrészes történetek esetében (Bujdosó, 2011: 71) kevésbé lehet zavaró a néző számára, ám a többrészes, szerializált, évados logikát követő machinimák (Bujdosó, 2011: 75–77) esetében előfordul, hogy akár több év is eltelik két epizód között. Az egyik leglátványosabb példa erre a *Hiding Holiday* (2020–), amelynek első része 2020 októberében jelent meg, a második pedig 2024 őszén. Az ehhez hasonló kihagyások miatt évekre telhet, mire egy elkezdett sorozat valóban eléri a tervezett befejezését, ahogy láthatjuk a következő példákon: a *Fly Away* (2015–2023) nyolc év után hatvannyolc epizóddal, a *The Kenopsia Effect* (2017–2023) hat év után húsz epizóddal ért véget.

A befogadói oldal is érdekes ennél a médiaműfajnál, hiszen elmondható, hogy a machinima-alkotók kivétel nélkül javarészt machinimafogyasztók is, így ez tovább erősíti az alkotók prosumeri mivoltát. Emellett a machinimafogyasztás nem feltétlen merül ki az elkészült művek megnézésében, ugyanis rengeteg kísérőtartalommal találkozhatunk, amellyel egyes készítők kitöltik a két machinima közötti időszakot. Előfordulnak olyan készítők, akik például időnként élő adásban „forgatnak”, így tulajdonképpen betekintést kaphatunk az alkotás folyamatába. Mások reakcióvideókat készítenek, mint ahogy az egyik készítő, Simsberry. Ő rendszeresen reagál a *The Rivers* (2016–) és a *Ward University* (2020–) új epizódjaira. Emellett – ahogy már korábban említettem – a legtöbb machinima a YouTube premierfunkciójával kerül megosztásra, ami azt jelenti, hogy a jelenlévők egyszerre nézhetik meg az új alkotást, miközben a csevegéssel lehetőségek vannak élő reakciókra. Ezek az alkalmakon javarészt a készítő is jelen van, így az ő hozzászólásai is érdekes extra kontextust adhatnak az adott mű befogadásához, egyfajta rendezői kommentárként funkcionálhatnak.

Az előbbiekhöz hasonló „eseményeknek” köszönhetően pedig a közönség közösséggé alakul. A közösség ereje külső szemmel talán kevésbé tűnhet jelentősnek, de eddigi kutatásom során számos olyan projekttel találtam szemben magam, amelyek nagyban hozzájárulnak a machinimafogyasztás különlegességéhez. Ilyenek az olyan virtuális rendezvények, mint a *Sims International Film Festival* (2013–2020), a *Plumbob Awards* (2018–) vagy a *Sims Machinima and Animation Convention* (2022–). Az első kettő egy díjátadó, amelyre jelentkezhetnek az alkotók, és egy előre meghatározott zsűri értékeli a benyújtott munkákat, majd egy előre felvett díjátadó ünnepség során kihirdetik a győzteseket több kategóriában (Best Series, Best Director, Best Set Design stb.). A díjátadó maga is egy machinima, hiszen azt szintén a *The Sims* játékokban rögzítik a szervezők. A *Sims Machinima and Animation Convention* szintén machinimaként felvett esemény, mely során machinimarendező, szinkronszínészek és egyedi animációkat készítő egyaránt beszélhetnek projektjeikről. Minden résztvevőnek külön panele van, ahol tíz percig beszélhet az alkotói folyamatáról, kulisszatitkokról, illetve megválaszolhat előre összegyűjtött rajongói kérdéseket is. Az ilyen conokhoz hasonló online eseményeken túl találunk kifejezetten machinima tematikájú podcasteket (*Stassi J Unplugged: A Sims Podcast* [2021–]) és online magazinokat (*Insider* [(2016–)]) is. A machinima tehát erőteljesen a résztveteli kultúra része (Jenkins, 2006: 3), amelyben legalább akkora érték alkotni, mint az alkotást befogadni, majd arra reagálni.

5.3. A machinima a 2020-as években

A machinima eddigi történetében talán az egyik legizgalmasabbak a 2020-as években zajló átalakulások. Az elmúlt néhány évben ugyanis olyan változások mentek/mennek végbe, amelyek átírni látszanak a médiaműfaj néhány alapvetését.

Az egyik ilyen alapvetésnek tekintett jellegzetesség Katie Salen szerint az, hogy a machinima nem tud és nem is fog „fel nőni”, mindig bagatell témákkal, klisékkel, jól beazonosítható szüzsékkal (Fulton, 2005: 37) és karakterekkel tudja csak érthetően elmesélni a mondanivalóját, sosem fog tudni komplex témákhoz nyúlni: „úgy tűnik, a machinima nem akar fel nőni; a gamer fiúk továbbra is buta kis filmeket készítenek gamer fiúkról” (Salen, 2011: 39). Larissa Hjorth csupán két évvel Salen írásának megjelenése után úgy vélte, hogy a machinima igenis felnőtt, leginkább azért, mert elkezdett politikai tartalmú történeteket mesélni: „a machinima [...] teret biztosít politikai témák kritikus megvitatására, gyakran inkább implicit, mint explicit módon” (Hjorth, 2013: 135). Joseph DeLappe is azonosít politikai töltetű játékos magatartásokat, amelyeket „machinimatic act”-nek nevez (DeLappe, 2013: 148). Tehát a 2010-es évek közepén tematikus elmozdulás figyelhető meg a machinimákban: az olyan alkotások, mint a *The Rivers* (2016–) vagy a *Ward University* (2020–) is bátran nyúlnak a rasszizmus, a homofóbia, a különféle függőségek, a szexuális bántalmazás vagy a rendőri agresszió témájához. Ezen társadalmi problémák feldolgozásában több előnnyel is rendelkezik a machinima a hagyományos audiovizuális médiumokkal szemben: mivel nincs stúdióhálózat, nem egy politikailag telített gazdasági rendszer áll a gyártás és a disztribúció mögött, így nincs cenzúra sem (a YouTube irányelveit leszámítva). A rendezői döntést nem írhatja felül semmilyen befektető, stúdióigazgató, csatornaigazgató – hiszen ilyen szereplők nincsenek jelen. A készítőik kezében szinte teljes mértékben összpontosuló alkotói szabadság pedig lehetőséget ad arra, hogy bizonyos témákat olyan módon mutasson be a machinima, ahogy azt máshol nem láthatnánk. Ezen témák feldolgozása pedig gyakran olyan emberektől származik, akik valóban átéltek már hasonlót, így egy viszonylag szokatlan perspektívából nyerhetünk betekintést több társadalmilag érzékeny témába.

A jelenlegi machinimavilág ismeretében a machinima fogalma finomhangolást igényel. Bár a legtöbb machinima továbbra is megfeleltethető annak a fogalomnak, miszerint ez a médium egy videojáték motorjának használata által előállított háromdimenziós animáció (Jenkins, 2006: 288), az utóbbi években megjelent egy újfajta machinima, ami ezen már túlmutat. Bizonyos rendezők ugyanis elkezdtek hátrahagyni a videojátékot. A *The Return of the Reaper* (2023–2024) című *The Sims 4* machinima epizódjaiban is fellelhető egy újfajta technika alkalmazása: az alkotó exportálja a karakterek és néhány „színpadi kellék” fájlját a játékból, majd a játékot tulajdonképpen meg sem nyitva, a Blender nevezetű alkalmazásban magának animálja meg a vágyott vizuális képeket.

Ezen a ponton tehát már csak részlegesen igaz, hogy a videojáték motorját aktívan használni kellene az alkotás folyamata közben, hiszen az epizódok nagy része már a játékon kívül lett felvéve. A DRAUFILM által készített *First Time* (2023) című videoklip több szempontból is izgalmas, hiszen nemcsak a *The Sims* játékokból, hanem a *Life Is Strange*-ből (2015) exportált tárgyakat helyez el a térben a Blender segítségével, emellett pedig egy másik machinima, a *Ward University* (2020–) néhány karakterét is felhasználja, sőt, az ő háttértörténetüket meséli el a klip során. Ez a kis híján négyperces videoklip nem alkalmazza sem a *The Sims 4*, sem a *Life Is Strange* játékok motorját, csupán a játékba kódolt textúrákat, látványelemeket használja fel. Tehát a létrehozott mű továbbra sem teljesen független a videojátékoktól, de Jenkins meghatározásával már nem írható le problémamentesen. A technológia fejlődésének következtében változó machinima-értelmezésre talán Glózer Rita reagált a legjobban. Az ő értelmezésében a machinima „számítógépes grafikai alkalmazások segítségével létrehozott film, amely gyakran számítógépes játékok grafikai bázisán jön létre, vagyis lényegében egy-egy számítógépes játék »világának« felhasználásával kreált filmes produkció” (Glózer, 2022: 102). Ez a fogalom azonban kissé tág, nem határolja kellően körül a machinima médiumfaját. Túlzottan nagy távolságot enged meg a videojáték és a machinima között, amikor nem teszi egyértelművé, hogy a játék elengedhetetlen része az alkotás folyamatának. Glózer fogalma könnyen magában foglalhatja azokat az animációs produktumokat is, amik kívül esnek a machinima

határain. Bár továbbra is a folyamat része marad, mégis érezhetően a háttérbe szorul a videojátékkal való interakció. Így tehát, építve Jenkins 2006-os és Glózer 2022-es meghatározásaira, a következőképpen definiálható a machinima 2025-ben: a machinima a filmművészet, valamint a videojátékozás és a játékközvetítés határán elhelyezkedő önálló médiumfaj, olyan animációs audiovizuális alkotás, amely egy videojáték terében vagy abból kilépve, de a játék egyéb eszközeinek felhasználásával jön létre.

6. ÖSSZEZGÉS

A machinima immár több mint harminc éve a média világának része, ám sosem tudott dominánssá vagy mainstreammé válni – sőt, talán nem is akart. Az elmúlt évek során többször is szemügyre vették különböző médiakutatók, ám mindannyian más médiumok vagy átfogó jelenségek értelmezésének kontextusában vizsgálták – például Jenkins a médiakonvergencia felől érintette, míg Lowood a ludológia felől –, sosem önálló médiumfajként. Ennek eredményeként a machinima önmagában kevésbé vizsgált mediális jelenség, annak ellenére, hogy izgalmas készítői, befogadói, illetve a kettő összeolvadásával prosumeri kultúra épült köré az elmúlt évtizedekben. A machinima önálló értelmezésének hiányára szánt válaszként is értelmezhető írásom tartalma.

Ezentúl világossá vált, hogy a machinima a filmkészítés alternatívájaként, de nem szinonimájaként is megállja a helyét. A hagyományos filmkészítésnél egy költséghatékonyabb alternatíva, így a filmművészet elérhetőbbé válhat több társadalmi réteg számára is. A földrajzi kötetlenség pedig lehetőséget nyújt arra, hogy a médiában megszokott országok, kultúrák, kontinensek, területek közötti határok elmosódjanak, az azokat elválasztó falak ledőljenek, de legalábbis elvékonyodjanak. A machinima világában nincs hollywoodi film, nincs francia művészfilm, nincs anime. Ezek a kategóriák megszűnnek, közöttük szabad átjárás jön létre, így elemeik megjelenhetnek és keveredhetnek egy-egy alkotásban. Ezen tulajdonságai miatt pedig alkalmas lehet a filmművészet és a filmalkotás oktatására is.

A korábban taglalt szempontok alapján megállapítható, hogy a machinima – ha nem is rögtön, de kis késéssel – mindig reagál az aktuálisan a videojáték-iparban előforduló trendekre, ezért a machinima definícióját nem lehet állandósítani. Néhány kulcseleme rögzíthető, mint például a videojátékokhoz való kötődés vagy a prosumeri attitűd, egyéb jellemzői dinamikusan változnak, korábbi aspektusok eltűnnek, átalakulnak, vagy akár újak is megjelenhetnek. Ezért fontos a Jenkins 2006-ban vagy Glózer 2022-ben megfogalmazott definícióinak kiegészítése. Az elmúlt harminc évet elemezve jól látható, hogy a machinimát időnként érdemes újra megvizsgálni, illetve addigi ismereteinket kiegészíteni. Csak így kaphatunk választ arra, mit jelent a machinima médiumfaja.

IRODALOMJEGYZÉK

ANDERSON, Sky LaRell, *Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams*, *Game Studies*, 2017/1. <https://gamestudies.org/1701/articles/anderson> (letöltés dátuma: 2025.08. 20.).

ARVERS, Isabelle, *Cheats or Glitch?: Voice as a Game Modification in Machinima* = NEUMARK, Norie – GIBSON, Ross – van LEEUWEN, Theo (szerk.), *VOICE: Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*, The MIT Press, Cambridge–London, 2010, 224–240.

BUJDOSÓ Ágnes, *Televíziós sorozatok, médiumidentitás, műfajtudat*, *Alföld* 2011/9, 70–81.

- DELAPPE, Joseph, *Playing politics: Machinima as live performance and document* = Ng, JEMMA (szerk.), *Understanding Machinima*, Bloomsbury Academic, London–New Delhi–New York–Sydney, 2013, 146–165.
- FRASCA, Gonzalo, *Ludológia: a reprezentációtól a szimulációig*, ford. FELLMANN Barbara Rozália, Fosszília, 2004/3, 123–131.
- FRASCA, Gonzalo, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* = WOLF, Mark J. P. – PERRON, Bernard (szerk.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London–New York, 2003, 221–236.
- FULTON, Helen, *Narrative and Media*, Cambridge University Press, Cambridge–New York–Melbourne–Madrid–Cape Town–Singapore–São Paulo, 2005.
- GLÓZER Rita, *Részvétel, média, kultúra: Videóblogok a részvételi kultúrában*, Gondolat, Budapest, 2022.
- HEIDERICH, Timothy, *Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film*, Videomaker, h. n., 2012.
- HJORTH, Larissa, *The art of games: Machinima and the limits of art games* = Ng, JEMMA (szerk.), *Understanding Machinima*, Bloomsbury Academic, London–New Delhi–New York–Sydney, 2013, 129–146.
- HLAVACSKA András, *Te mondd vagy a karaktered? Megszólalástípusok vizsgálata asztaliszerepjáték-résztevők körében*, Kortárs, 2024/10, 59–69.
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York–London, 2006.
- KOVÁCS András Bálint, *Mozgóképelemzés*, Palatinus, Budapest, 2009.
- KREK Norbert, *Egy letűnt műfaj? A fantasy izometrikus szerepjátékok eltűnésének lehetséges okai a 2000-es évek elején*, Információs Társadalom, 2020/3, 39–52.
- LOWOOD, Henry, *High-performance play: The making of machinima*, Journal of Media Practice, 2006/1, 25–40.
- NAGY Attila, *Modernizáció: globalizáció, amerikanizáció? Változási tendenciák a hazai olvasási és könyvtárhasználati szokásokban*, Könyvtári Figyelő, 1997/3, 476–484.
- PAYNE, Matthew Thomas, *Everything I Need to Know about Filmmaking I Learned from Playing Video Games: The Educational Promise of Machinima* = LOWOOD, Henry – NITSCHKE, Michael (szerk.), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge–London, 2011, 241–256.
- RITZER, George, *Automating Prosumption: The Decline of the Prosumer and the Rise of the Prosuming Machines*, Journal of Consumer Culture, 2014/3, 407–424.
- SALEN, Katie, *Arrested Development: Why Machinima Can't (or Shouldn't) Grow Up* = LOWOOD, Henry – NITSCHKE, Michael (szerk.): *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge–London, 2011, 37–50.

JEGYZETEK

¹ Egyesek szerint nemcsak a *machine* és a *cinema*, hanem az *animáció* vagy *anime* kifejezések is részei a machinima mozaikszónak, de az elérhető szakirodalom számottevő többsége csak a machine–cinema összetételt alkalmazza.

² Nem összekeverendő a megjelenés előtt álló játékok és egyéb termékek bemutató videójával.

³ Már ezelőtt is voltak webes videomegosztó portálok, de a valódi áttörést a YouTube hozta el a médiaműfaj történetében.

⁴ A videojáték-moddolás minden típusa szerepet játszhat a machinimakészítésben, de nem mind nélkülözhetetlen.

MÉSZÁROS PÉTER

Fantasy liga tagot keres!

A fantasy sport és a szimulációs sportjátékok viszonya

1. BEVEZETÉS

Egy sportszezon indulását megelőző hetekben az adott sportért rajongó közösség digitális felületeit elöntik a címben szereplő vagy ahhoz hasonló felhívások: fantasy liga tagot keres. A magyarországi NBA kosárlabda-rajongók online tereiben jellemzően október eleje ez az időszak, amikor rendszeresen, nagy mennyiségben jelennek meg a konszenzusos magyar elnevezéssel¹ nem rendelkező fantasy sporthoz, jelen példában fantasy kosárlabdához vagy NBA-fantasyhez kapcsolódó toborzó hirdetések. Ezt a mintázatot extrapolálhatjuk más sportligákra is: vagyis a fantasy sport az új szezon indulásának jellemző online szurkolói gyakorlata. Kiterjedtebb, sportrajongók online közösségi gyakorlatait vizsgáló interjúk kutatásom során szubkulturális vállalkozók (Kacsuk, 2005: 107–108) történetében is talákoztam a fantasy sporttal mint sportágak vagy sportligák követésének egy lehetséges módjával. Írásomban a téma irodalmának áttekintése mellett röviden e kutatás tapasztalatait is felvillantom.

E dolgozat egy olyan pillanatban tesz kísérletet arra, hogy média- és kultúratudományos szempontból vizsgálja a jelenséget, amikor magyar nyelvű sportközvetítésekben már megjelenik a fogalom, illetve látszanak kísérletek a magyar piacon is a szurkolói gyakorlat honosítására. 2024 szeptemberében a Magyar Kosárlabdázók Országos Szövetsége (MKOSZ) elindította hivatalos felületét a férfi és női elsőosztály küzdelmeinek követésére (Hunbasket 2024), illetve más sportágak esetében is látszanak próbálkozások.² A fantasy sport mégis elsősorban még mindig niche csoportok gyakorlata: a szélesebb közönség és a magyar szakirodalom látókörébe is legfeljebb említés szintjén került be.³

Tanulmányom a fantasy sport definiálását követően áttekinti az angol nyelvű szakirodalom belátásait, és összegzi a fantasy sport meglévő kutatási irányait, különös hangsúlyt fektetve a sportalapú (video)játékok kontextusára. A 2010-es években több összegző, áttekintő tanulmány vagy könyvrészlet jelent meg a témában angol nyelven, ezek tükrében egy olyan felosztást ajánlok az olvasó figyelmébe, amely kiemeli az alapvető különbségeket. Végül a jelenség média- és kultúratudományos értelmezési kereteit mutatom be.

2. MI IS AZ A FANTASY SPORT?

Andrew Baerg sokat hivatkozott definíciója szerint a fantasy sport egy csoportos tevékenység, ahol a résztvevők egyéni sportolókat választanak ki fantasy csapatukba egy adott sportágból, összesítik ezen sportolók tényleges, mérkőzésen alapuló statisztikai teljesítményét, majd ezt követően a verseny alapja, hogy ki állított össze sikeresebb csapatot, vagyis kinek a játékosai hozzák különböző kategóriákban a legmagasabb pontszámot (Baerg, 2009). Hasonló szempontokat emel ki Anderson és Bowman is, akik szerint a fantasy sport egy sportalapú internetes játék, amelyben nem egy fizikai térben elhelyezkedő résztvevők professzionális sportolókból álló virtuális csapatokat irányítanak egymással versengve (Anderson–Bowman, 2016: 4).

Fontos aspektus mindkét esetben a játék csoportos logikája, amelyben a résztvevők szükségszerűen egymással versengve vesznek részt valamilyen digitális interface-en keresztül.

A játék alapját tehát professzionális sportolók – pontosabban professzionális sportolók virtuális képmásai – adják, akiknek a fantasy játékosok csapataiban megjelenik statisztikailag mérhető sportteljesítménye. Egy egyszerű futballpéldára ültetve mindezt: amennyiben Szoboszlai Dominik egy válogatott mérkőzésen gólt és gólpasszt szerez, úgy ez a statisztikai adattá váló teljesítmény minden fantasy játékosnál megjelenik, aki a sportoló digitális képmását a saját fantasy ligájában a csapatában szerepelteti: annyiszor egy gól és egy gólpassz keletkezik, ahány fantasy csapatban szerepel a játékos.

A fantasy sportoknak általában nincs olyan látványos grafikus felülete, mint a népszerűbb sport-videójátékoknak (*FIFA/EA Sports FC* sorozat, *NBA 2K* sorozat stb.), ahol a játékos egy mérkőzésszimulációt követhetne. Ezek a felületek sportstatisztikák áttekinthető megjelenítésére szolgálnak, amelyeken keresztül a fantasy játékosok egy névsort, kezdőcsapatot tudnak összeállítani. Általában a játékosok arcképe az egyetlen sportligából átvett vizuális elem. Ugyanakkor a felületek gyakran alkalmasak arra, hogy egy sportközvetítés során a néző nyomon kövesse a játékosok statisztikáit. E célra természetesen található alkalmasabb felületet is, mint egy fantasysport-applikáció, arra mindenesetre rámutat a példa, hogy adatközpontú interface kapcsolódik a játékhoz.

A fantasy sportjáték történetét több különböző előzményre vezethetjük vissza. Ennek a tanulmánynak nem célja, hogy számba vegye ezeket, pusztán egyetlen történetet emelek ki – amely bár nem az első hasonló játék, de fontos mérföldkő. Daniel Okrent a Michigan Egyetemen végzett tanulmányai során találkozott azzal a statisztikai játékkal, amelyet a profi baseball-ligához kapcsolt egy oktatókból és hallgatókból álló kör, majd 1979-ben alakította ki saját formátumát New Yorkban, amely a találkozóponként szolgáló *La Rotisserie Francaise* étteremről kapta a rotisserie rendszer nevet (Pratt II, 2006). Okrent rendszere akkor vált ismertté, amikor az 1981-es MLB (Major League Baseball) sztrájk miatt a sportújságírók aktuális téma híján teret engedtek neki, hogy írjon a játékról (Spinda, 2016).

Ez a történet a médiakörnyezet azonosítása miatt fontos, amelyben a sportesemény adattá alakított nyomtatottsajtó-lenyomata a médiatér része. Ez nem vethető össze az élő eseménnyel, de még annak televíziós közvetítésével sem, viszont elengedhetetlen médiaforma egy sportliga követéséhez. Hiszen a baseball-liga – de tulajdonképpen igaz ez az összes major sport- vagy bármilyen csapatsportra épülő mediasportliga esetében – összes mérkőzésének megtekintése a szakújságírók számára is lehetetlen kihívás. Így a hozzáférhetetlen mérkőzés-mennyiség adata ennek a problémának egy újramediatizált megoldása. Ez a megoldás a sajtóból költözött tovább például a kábeltelevízió teletext szolgáltatásába vagy a szintén adatalapú web 1.0 felületekre. Hutchins és Rowe kiemeli, hogy „[a] hálózatba kapcsolt számítástechnika, a szélessávú internet és a statisztikai adatok valós idejű gyűjtése és manipulálása olyan nagy teljesítményű platformot hozott létre, amely a fantasy sportokat a barátok által tollal és papírral az asztalukon játszott, erősen lokalizált időtöltésből tömegpiaci, hálózatba kapcsolt mediasport-jelenséggé változtatta” (Hutchins–Rowe, 2012: 168).

David L Pratt II annak a kérdésnek a jogi értelmezéséről ír, hogy ezek az adatok kinek a tulajdonát is képezik, ugyanis egy MLB által 2005-ben kezdeményezett perben licenszdíjat igényeltek a játékok felületeitől; a bíróság viszont megállapította, pontosan ugyanolyan nyilvános adatnak minősülnek a mérkőzésstatisztikák az online térben, mint ha egy nyomtatott lap beszámolóiban jelennének meg, vagyis nem licenszkötelesek (Pratt II, 2006). Ez a kérdés pedig át is vezet minket a jelenségkörhöz kapcsolódó néhány jellemző dilemma áttekintéséhez.

2.1. A fantasy sportot övező dilemmák

A játékot értelmező szövegek az ezredforduló után szaporodtak meg az Egyesült Államokban, ahol a statisztikai adatokat nagy mennyiségben előállító major sportokhoz⁴ kapcsolódóan jelent meg maga a fantasy sportjáték gyakorlata is. Az amatőr és professzionális sportok különválasztására ekkor különösen érzékeny kulturális kontextusban Billings és Ruihley felhívja a fi-

gyelmet a fantasy sport játékosok és a sportolók közötti kapcsolat áru- és tulajdonviszonyaira. Az ebből következő erkölcsi aggályokról írnak, ugyanis a fantasy tevékenységek szerintük magukban hordozzák egy olyan dolog birtoklását vagy áruvá tételét, melyet korábban nem tekintettünk tulajdonnak: a játék alapját képző személyek (jelen esetben sportolók) áruvá válnak, és ebből következően dehumanizálódnak a kontextusváltás során (Billings–Ruihley, 2014: 4–5).

Először is tisztázzuk, hogy nem a sportoló, hanem a sportteljesítmény válik úgy áruvá, ahogy arra korábban nem volt példa. A szöveg keletkezése óta eltelt években az Egyesült Államokban jelentős változás zajlott le az amatőr sportolókat érintő név- és imázs-használati jogok értékesíthetőségében – vagyis ma már nem érinti egy játékos amatőr státuszát, ha egy cég reklámarcává válik –, így a szerzőpáros aggályainak ez az aspektusa kevésbé időszerű. Ennek ellenére érdemes egy kicsit elidőznünk Billing és Ruihley megállapításainál, különösen a médiafogyasztáson keresztül megvalósuló birtokbavétel és áruvá tétel gondolatánál. Mint korábban már hangsúlyoztam, a fantasysport-gyakorlatok résztvevői – sem a játékosok, sem a vállalkozások – nem a sportolót birtokolják, csupán egyet vagy többet a sportolók teljesítményének digitálisan sokszorosított kópiái közül. Hasonlóan, mondjuk, egy különleges poszterhez. A nyilvános sporteseményen készült fénykép jogtulajdonosa a fotográfus vagy az őt megbízó szervezet. A felvétel sokszorosítható és eladható, tehát áruvá tehető. Ám fel sem merül, hogy a fényképész a kép szereplőjét bocsátja áruba. Mindezen túllépve nem csorbul az értelmezés során felvetett probléma, miszerint valami korábban nem „jószágosított” dolog tulajdonviszonya kérdőjeleződik meg, hiszen a sportteljesítmény másolatára korábban kétségtelenül nem gondoltunk tulajdonként. Ha a sportoló ugyanis – mondjuk, egy futballista – gólt lő, akkor korábban nem lehetett kérdés, kié a gól: a csapatáé. Ám ha a gól nem csupán az eredményjelző táblára kerül fel, hanem egy góllövőlistára is, akkor már a játékos is tulajdonossá válik. Ha pedig a góllövőlistára egy ráépített játék jön létre, különösen digitális médiatérben, akkor potenciálisan végtelen másolatban potenciálisan végtelen számú fantasy ligában ugyanez a gól különböző csapatoknak ugyanúgy számba vett teljesítmény. Ha pedig a résztvevők esetlegesen fizetnek is a játékban való bentlétért, akkor e sportteljesítmény tulajdonviszonya kétségtelenül végiggondolandó szempont, egyszersmind rámutat arra, hogy a részvételi kultúra sportrajongójának szerepe mennyiféleképpen tud elmozdulni a passzív befogadó szerepéből.

Hutchins és Rowe (2012) szemléletes példa mentén írja le a fantasy sport térnyerésének egyik morális dilemmáját: egy rögbiligá kommentátorát azért kritizálták – miután egy játékost leütöttek, elvesztette az eszméletét, és levitték a pályáról –, mert panaszkodott, hogy a fantasy csapata teljesítményét negatívan befolyásolta, ahelyett, hogy aggodalmát fejezte volna ki egy olyan sportoló iránt, aki az ellenféllel való ütközés során sérült meg (Hutchins–Rowe, 2012: 170). A példa azt mutatja meg, hogy a fantasy sportok résztvevőjének nézőpontja hogyan változhat meg egy mérkőzés megtekintésekor. Egy adott sportoló (vagy kiválasztott sportolók) teljesítményébe való befektetés egy játékot hoz létre a játékban, vagyis a fantasy játékok egy további réteget adnak hozzá a televíziós sport narratív struktúrájához, amely túlmutat az eredménysonon, a csapat teljesítményén vagy a játék általános menetén. Létrejöhet egy olyan befogadói pozíció, amelynek során a néző kizárólag a neki fontos játékosok adatait követi nyomon, attól függetlenül, hogy az egyébként a csapata számára hasznos sportteljesítmény lenyomata vagy egyénieskedés-e. Ezzel együtt felülírva esetleges szurkolói attitűdjét annak is örülhet, ha csapata gólt kap egy olyan játékostól, aki fantasy csapatában szerepel. A közvetített működtető kommentár a példában a közvetített sporteseményt kollektív élménnyé vagy akár értelmezéssé tevő megszólalással szemben a fantasy sportok által felkínált individualizált narratívát érvényesít, amelyet a pályán nyújtott sportolói teljesítmény és a fantasy játékos csapatválasztási döntései közötti megfelelés hoz létre (Hutchins–Rowe, 2012: 170).

Érdeemes kiegészítenünk a szerzőpáros szempontjait, mert mintha megfeledkeznenek arról, hogy a kommentátor amorális mondata nem szükségszerűen a fantasy sport problematikája, sokkal inkább egy szereptévesztés. A sportújságírói etika alapján elfogulatlanságot vár-

nak el a kommentátortól, aki ennek nem tesz eleget: szurkolóként viselkedik. Ugyanakkor a problémát lefordíthatjuk úgy is, ahogy John Spinda – több szerző véleményét osztva – teszi: „az erősen bevont fantasy sport játékosok jobban törődnek azzal, hogy fantasy csapatuk nyerjen, szemben azzal, hogy mennyire vágnak kedvenc valódi csapatuk sikerére” (Lee et al., 2013; idézi: Spinda, 2016: 35). Vagyis Hutchins és Rowe kommentátora önmagában álló etikai aggály helyett inkább epítómája annak a lehetséges szurkolói figyelemeltolódásnak, amely a sport játékára épített fantasy játék logikájából következhet.

A részvétel és az érintettség miatt a szakirodalomban folyamatos vita folyik a fantasy sportokban való részvétel szerencsejáték-szerű aspektusairól (Tacon–Vainker, 2017: 9). Kifejezetten kiterjedt szakirodalommal rendelkezik az a kérdés, hogy a fantasy sport szerencsejátéknak minősül-e vagy sem (pl. Houghton–Nowlin–Walker, 2019). Ennek a jogi oldaláról ír Rippel-Szabó Péter is (2015) a témával magyar nyelven foglalkozó kevés szakszöveg egyikében. A fantasy sport akkor kerül ebbe a diskurzusba, ha egy totójátékhoz hasonlóan belépési összeg és pénzdíj kapcsolódik hozzá, amely kifejezetten a Rippel-Szabó által bemutatott „daily fantasy” forma esetében gyakori, amikor egy forduló, versenyhétvége vagy játéknapi teljesítményei képezik a verseny alapját. Látnunk kell ugyanakkor, hogy a játék szerencsejáték-aspektusa mellett mind a szervezetek, mind a játékosok körében népszerűek a teljes szezon felölelő játékmódok, amelyek a választott sport követését könnyítik meg a játékosok számára, és az elkötelezett befogadói attitűdöt erősítik a sportszervezetek nézőpontjából. Mindettől függetlenül nem feledkezhünk meg e problémáról sem.

2.2. Fantasy sport a marketing és menedzsmenttudományok látóterében

Richard Tacon és Stephen Vainker 2017-ben a fantasy sporttal és az abban való részvétellel foglalkozó tudományos folyóiratcikkek szisztematikus áttekintését végezte el. Ez alapján kifejezetten bő marketing- és menedzsmenttudományos irodalma van a témának. Szemléletesen példázza mindezt a fantasy sport kiterjedt korai ausztrál irodalma, amely azt a kérdést helyezi középpontba, hogy milyen hatásai lehetnek az Ausztrál Labdarúgó Ligára épülő fantasy bajnokság elindításának. Karg és McDonald találóan foglalják össze a médiaipar fantasy sportot övező aggodalmait, amikor 2011-ben ezt írják: „az a kérdés, hogy a fantasy sport kiegészíti-e vagy versenytársa a hagyományos sportfogyasztásnak, kritikus, mivel a hagyományos fogyasztási formák (televízió nézés vagy mérkőzések látogatása) jelentik a sportligák legfőbb bevételi forrásait” (Karg–McDonald, 2011: 2). Ezek az aggodalmak azonban itt és más médiapiacokon is rövid életűek voltak. Billings és Ruihley 2014-ben már a „game changer” kifejezéssel illette a fantasy sportot – mely fogalmat leginkább paradigmaváltó jelenségként lenne érdemes fordítanunk –, a szerzőpáros azt értette alatta, hogy a sportpiacok logikáját alapvetően írhatja át a gyakorlat (Billings–Ruihley, 2014: 1). Másképp fogalmazva: versenyelőnyt jelenthet a fantasy sport az ezt sikeresen applikáló sportligáknak más sportpiaci vállalkozásokkal szemben.

Számos kutatás indult 2000–2010 között az új iparág esetében azonosítható jelentős felhasználószám-emelkedés és az ebből következő valós vagy feltételezett gazdasági siker okán; ahogy Tacon és Vainker már említett kutatása megállapította, a fantasy sportban való részvétel sokan sokféle irányból próbálták értelmezni, de a legtöbb vizsgálat a közgazdaság- és sportmenedzsment-tudomány kérdései felől közelítő fogyasztói magatartás-kutatás volt, ennek megfelelően jellemzően kvantitatív, felmérés alapuló módszerrel vizsgálták a felhasználók motivációit, médiahasználati szokásait (Tacon–Vainker, 2017: 2). A szerzőpáros metaelemzése a fantasy sporttal foglalkozó kutatások domináns lábaként írja le a fogyasztói magatartás vizsgálatára és a viselkedéseméleti keretekre támaszkodó sportmarketingirányt (Tacon–Vainker, 2017: 15).

Anderson és Bowman arról értekeznek, hogy a fantasyjáték-tevékenységnek a sportmarketing-tudomány módszereivel történő megértése a sportligák érdeke, mivel már egy

korai, 2006-os, a fantasy sport és sportjáték vállalkozásokat képviselő szervezet, a Fantasy Sports And Gaming Association (FSTA) által közölt kutatása is rámutatott, hogy ez a digitális gyakorlat hagyományosabb sportfogyasztói magatartások esetén is nagyobb aktivitással függ össze. A játékosok más szurkolókkal összehasonlítva több mérkőzésre járnak, több mérkőzést néznek, gyakrabban látogatják a ligák honlapjait, több árucikket vásárolnak, ráadásul egy jól szegmentálható közönségréteg érhető el a fantasy sport eszközével (Anderson–Bowman, 2016: 9). Más kutatások azt is kiemelik, hogy az egyértelműen azonosítható férfidominancia ellenére is egy, a marketingesek számára kiemelten vonzó csoport érintett: fiatal, felsőfokú végzettségű szakemberek, az átlagosnál magasabb háztartási jövedelemmel (Roy–Goss, 2007).

Ebbe a logikába illeszkedik Pusztai Bertalan munkája is (2022) a Szegedi Tudományegyetem Gazdaságtudományi Karán leadott szakdolgozatában.⁵ Pusztai a magyar sportmarketing-irodalom friss belátásainak tükrében illeszti be a fantasy sport gyakorlatát az online passzív sportfogyasztási szokások keretébe. Passzív sportfogyasztás alatt nem sporttevékenységet végző, hanem médiasportot befogadó szurkolói szokásokat, gyakorlatokat ért, amely témával több sportmarketing-szakember foglalkozott magyarul is az elmúlt években (pl. Kajos et al., 2017; Törőcsik–Jakopánecz, 2018; Csóka–Törőcsik, 2019; Szántó et al., 2019; Balogh–Bácsné, 2020). Feltételezhető, hogy hasonló kérdésiránnyal más gazdasági vagy sportmarketing-szakemberek figyelmét is megragadta a fantasy sport.

3. TRANZMÉDIA, RÉSZVÉTEL, REMEDIALIZÁCIÓ

Média- és kultúratudományos irányból a fantasysport-tevékenységben való részvételt a játék olyan formájaként konceptualizálták, amely médiavállalkozások közvetítésével, technológiailag megkonstruált játéktereken keresztül játszódik le (Tacon–Vainker, 2017: 12). Az iparági mérések és a tudományos kutatások a fantasy játékosok célcsoportját egyöntetűen elkötelezett fogyasztóként jellemzik. Hutchins és Rowe szerint a fantasy sport „a figyelem multiplikátora, amely maximalizálja a résztvevők által a televízióban és a sajtóban a sportra fordított figyelmet” (Hutchins–Rowe, 2012: 168). Pritchard és Funk szerint pedig a média által dominált sportfogyasztás korát vezeti be (Pritchard–Funk, 2006; idézi: Karg–McDonald, 2011: 2).

Hutchins és Rowe könyvükben (2012) a televízióból hálózati térbe terjedő sport jelenségeit vizsgálják. Meggyőzően érvelnek amellett, hogy a sport témájú játékok megjelenése kulcsfontosságú láncszem a transzmediális sportélményben, amelyet a televízió, az asztali számítógép, a táblagép és az okostelefon képernyője között vándorló tartalom és befogadó jellemez. A videojátékok példájánál maradva különösen az EA Sports címek fejlődése teszi lehetővé a fotorealisztikus megjelenítést, ezáltal pedig a játékokban való nagyobb érzékszervi elmélyülést (Hlavacska, 2023: 14). A modern sportjátékok „magukévá teszik a televíziós közvetítések esztétikai konvencióit” (Hutchins–Rowe, 2012: 153). Jól példázza a televíziós esztétika és a játékmenet közötti hosszú távú kapcsolatot, hogy az EA Sports amerikai futball sorozata John Madden nevét viseli, aki az NFL egyik ismert televíziós kommentátora (Hutchins–Rowe, 2012: 154). Hutchins és Rowe szerint a televíziós esztétika megjelenése rímel Jay Bolter és Richard Grusin remedializáció-fogalmára a sport kontextusában (1999).⁶ Más szóval a korábban alapvetően televíziós tartalomként megjelenő sport a videojáték kontextusában értelmeződik újra. A remedializációs folyamat pedig teljes egészében akkor táru fel, amikor a videojáték-esztétika visszaköszön a televízióban (Hutchins–Rowe, 2012: 151–176).

A számítógépes játékok felismerhetővé váltak a profi sport követésében és közvetítésében. Jacob Dittmer (2009) leírja a „Madden-esztétika” fokozatos megjelenését az NFL-meccsek te-

levíziós közvetítésében a pálya feletti kameraszögek használatával, amelyek hasonlítanak a játékokban kínált perspektívákra, vagyis szimbiózisban fejlődnek; ez a jelenség megfigyelhető a nemzetközi bestseller *FIFA Football* [EA Sports] és számos versenyjáték esetében is. A remedializáció legjelentősebb példái azok, amikor a televízió számára készült sport a számítógépes játékokat próbálja szimulálni (Hutchins–Rowe, 2012: 159).

De természetesen a sportközvetítés és a videojáték-esztétika összefonódását más szerzők is leírják, magyarul például Barna Péter a futball és a FIFA-sorozat kapcsán (Barna 2014).

Érdemes a gondolatmenetet kiegészíteni Hutchins és Rowe azon érveivel is, miszerint a sportjátékok online módjai már nemcsak szimulálják a versenyt és a játékot, hanem közvetlen kölcsönhatásba léphetnek a társadalmi és fizikai világgal, például valós földrajzi helyek időjárási adatai alapján változó játékidőjárás formájában (Hutchins–Rowe, 2012: 151–152). De ahogy Lomax írja, a szimulátor az egyes sportolók fontos tulajdonságaira (például gyorsaság, mozgékonyaság, passzolás, hárompontos dobás, blokkolás, védekezés) épített értékelési rendszert használ, és ezek alapján egy teljes mérkőzést lejátszik (Lomax, 2006: 386). Ezt a kialakuló minősítést felülírhatja a programot kezelő játékos képessége,⁷ de a megjelenített játékesemény mindig a processzor által kiszámított eredmény lesz. A videojáték tehát alapvetően szimulációs logikán alapul a nézők szemszögéből akkor is, ha valamilyen módon kapcsolatba próbál lépni a valósággal.

Mindemellett vizsgáljuk meg a fantasy sport és valóság kapcsolatát is. Anderson és Bowman összegzi több más szerző véleményét, miszerint „[a] fogyasztói magatartás szempontjából a fantasy sport a részvételi és a nézői sport vegyes élményét nyújtja, amely egyedülállóan különbözik a hagyományos sportfogyasztási tapasztalatoktól” (Lee et al., 2008; Lomax, 2006; idézi: Anderson–Bowman, 2016: 11–12). A fantasy sportjátékban az értékelés helyett a sportolók teljesítményének digitális képe szerepel, és dönt az eredményekről. Vagyis a játékvilág nem egy szimuláció, hanem a valóság történéseit képezi le, ülteti át, kontextualizálja újra. Mindemellett azt látjuk, hogy a játékosok lehetőségei is bővülnek. George Lomax a következő megállapítást teszi: „Valójában az idő múlásával az történt, hogy a legtöbb olyan funkció, amely a tényleges sportmenedzserek és csapatok rendelkezésére áll, beépült a fantasy sportokba (például a sportügynökök, a fizetési sapkák, a cserehatáridők, a fizetési igények és a szabadügynökség)” (Lomax, 2006: 385).

A Hutchinsnak és Rowe-nak adott interjúban az egyik nagy sportliga kommunikációs vezetője a fantasy sportban rejlő lehetőségeket optimistán egyfajta „oktatási” vagy „szurkolóművelő” eszközként írja le, amely képes lehet arra, hogy az érdeklődőkből szurkolókat képezzen: megismerteti a játékosokat, megtanítja, hogy melyik játékosnak vannak a legjobb mozdulatai, vagy ki a legjobb egy adott poszton (Hutchins–Rowe, 2012: 170–171). Ide kapcsolódik, hogy Billings és Ruihley a sportteljesítmény tulajdonviszonyaival foglalkozó gondolata kapcsán is említi a közművelődés (*public culture*) kérdését (Billings–Ruihley, 2014: 4–5).

Ezekből a példákból már látható, hogy a fantasy sport alapvetően több sport tematikájú játéknál. Egyszerre hordozza magában az alapjául szolgáló sportliga jobb megértését, valamint azt az érintettséget, amelyet Hutchins és Rowe kommentátorának példáján láthattunk, aki személyes veszteségként élte meg a sportoló sérülését. Ez az aspektus kétségtelenül a szerencsejáték mintázataihoz, annak egy remedializált változataként való értelmezéshez vezet minket, ugyanakkor jelen tanulmány célja annak az aspektusnak a kiemelése is, hogy egyszersmind egy alapvetően adó-vevő struktúrára épített televíziós tartalomhoz kínál bevonódási lehetőséget, egy más típusú befogadói szerepet. Legalább ilyen mértékben keretez újra, helyez digitális köntösbe korábbi sportsajtóműfajokat vagy akár pusztán keretes információként megjelenő mérkőzésstatisztikákat. Ezért használhatjuk minden más példánál inkább a részvételi kultúra fogalmára utaló, tehát egy kultúripari ágazatba bevont szerepet kapó befogadói attitűdként értett részvételisport-értelmezést ennek a médiaformának az esetében.

4. A FANTASY SPORT HELYE A SPORTJÁTÉKOK RENDSZERÉBEN

Számos korai kategorizálási kísérlet esetében a fantasy játék kifejezés összemosódik nagyon különböző sportjátékokkal. Anderson és Bowman így fogalmazott: „mind a fantasysport-fogyasztók, mind a sport-videójátékosok osztoznak a játékok »fantázia« elemében abban az értelemben, hogy a való életben lehetetlen dolgot tesznek, a sportvideójátékok motívumai tehát alapot nyújthatnak a fantasy sport motívációjának megértéséhez” (Anderson–Bowman, 2016: 10). Hasonlóan gondolkodik George Lomax is, akinek a fantáziasport kategóriájába szinte minden digitális sportjáték beletartozik (2006). Érdemesebb ugyanakkor azonosítanunk e sporton alapuló játékformák különbségeit is. Az egyes típusok megjelenhetnek ugyan számítógéptől független változatban is, de a kutatók általában a ma legelterjedtebb virtuális játéktípusokat helyezik vizsgálatuk középpontjába.

Véleményem szerint John Spinda (2016) hármass felosztása segít leginkább a sportjátékok típusainak elkülönítésében – még akkor is, ha most figyelmen kívül hagyjuk a szerző azon törekvését, hogy a játékosok különböző játéktípusokhoz kapcsolódó motívációját elemezze. Ezek a következők: sportalapú szimulációs játékok, sportvideójátékok és fantasy sportok. Spinda hangsúlyozza, hogy a platformok közötti hatások megfigyelhetők, és a játékmódok, valamint az online tér használata összekötő kapocs lehet közöttük. Mindazonáltal nyilvánvaló különbségeket is láthatunk. A három játéktípust funkcionális alternatívának nevezte (Spinda, 2016).

Spinda modelljét úgy keretezem, hogy nem videójátékos formákra is használható legyen. Időbeli megjelenésük alapján elsők ebben a felosztásban a *sportalapú szimulációs játékok* – a továbbiakban szinonimaként fogom használni a magyar felhasználók körében elterjedtebb *sportmenedzser-játékok* kifejezést, ám ez csak a kortárs példákat illeszti ebbe a kategóriába –, amelyek az 1950-es és 1960-as években az Egyesült Államokban kiadott sport témájú társasjátékokon alapulnak. A számos szerző által említett klasszikus *Strat-O-Matic Baseball* (1962) asztali társasjáték tulajdonképpen a többi játéktípus őseinek is tekinthető. A szimulációk alapvetően menedzseri logikára épülve egy sportszervezet működésének biztosítására invitálják a játékost. Az autósport-játékok szemléletesen példázzák, hogy nem egy versenyautó irányítása a fontos tökéletes köröket futva, hanem ügyes pilóták és felkészült szakszemélyzet leigazolása a csapathoz, megfelelő motorerőforrások beszerzése és a mindezt fedező szponzori szerződések megkötése.⁸

Az EA Sports játékfejlesztő cég neve elválaszthatatlan a *sportvideójáték* játéktípustól, hiszen 1982-es alapítása óta kritikailag és gazdaságilag is sikeres sportvideójátékok sorát fejlesztette ki. Bár ma már több vetélytársa is akad a cégnek, elégséges referenciának tekintem csupán az ő említésüket. Ilyen játéktípusokban kap központi szerepet a minél életszerűbbre programozott, a sport kulisszáit követő grafikus környezet, a sport mozdulatait hitelesen emuláló videójáték-motor, valamint a program kezelésében ügyes játékos, aki e tudását gyakran e-sportkeretek között is mérlegre teheti.

A nyilvános *fantasy sportjátékok* képezik a felosztás harmadik elemét, amelyek először az 1970-es években jelentek meg, bár sokáig kisebb közösségek tevékenységei voltak, és széles körű használatuk az ezredforduló környékén az online felületek terjedéséhez kötődik.

Ezt a hármast (*sportalapú szimulációs játékok*, *sportvideójátékok*, *fantasy sportjátékok*) hat szempont mentén választom külön, így láthatóvá válik, hogy bizonyos elemekben kettő-kettő hasonlít ugyan egymásra, összességében mégis egymástól élesen elkülönülő játéktípusokról van szó.

A sportmenedzser- és sportvideójátékok alapja egyaránt a szimuláció, vagyis a sportolók képességének kategóriákra bontása, illetve ezen kategóriák osztályzatszerű értékelése. Így tulajdonképpen mindkét játékmód bábok versenyeként írható le. Ezzel szemben a fantasy sportjátékok teljesítmények adatait ragadják ki a verseny kontextusából, és helyezik át egy új keretbe, teszik egy új verseny alapjává. Az e-sportként is működő sportvideójátékokra jellem-

ző, hogy a szimulált bábok egyike vagy másika jobban illeszkedhet egy játéktílushoz, a játékos ügyessége így felülírhatja a bábu korlátait.⁹

Mindebből következik, hogy a ma már mindhárom típus esetében domináns digitális változatok nem is feltétlenül igénylik az online kapcsolatot, hiszen a bábok versenyét a személyi számítógép is képes leszimulálni, a nem irányított bábuk többségének döntéseit pedig általában online játékmódoznál is a számítógép kalkulálja, hiszen az emberi figyelem határát túlfeszítené több karakter szimultán irányítása. Mindhárom játéktípus esetében léteznek – sőt, előbbi kettő esetében is egyre inkább terjednek – online játékmódok. Ugyanakkor míg a fantasy sport-applikációk semmilyen offline játékmódot nem tesznek lehetővé,¹⁰ addig előbbi kettő logikára épülő programok játékos vs. szoftver játékmódokat is kínálnak.

A sportvideójáték alapja a médiasportok televíziós elbeszélésmódját másoló játékelület. Megjelenhetnek olyan kameranézetek, amelyek az irányíthatóság javítása érdekében ettől eltérnek, de nem jellemzőek a közvetítéstől teljesen idegen megjelenítésmódok. Ebből az is következik, hogy a játékos irányítása alatt álló sportoló nézőpontját kínálják fel. A sportmenedzserjátékok és fantasy sportjátékok egyaránt adatközpontú felületeket tárnak a játékos elé, jellemzően a sportvezetői döntések meghozatalát segítő módon. Ilyen funkciókat több sportvideójáték is kínál, ám ezek menedzsermódjai jellemzően redukált funkciókkal rendelkeznek. Közös továbbá a sportmenedzserjátékok és a sportvideójátékok esetében, hogy edzői, csapatvezetői döntések beállítását is elősegítik a játékosok számára, míg ez az aspektus a fantasy sportjátékoknál hiányzik.

	Sportmenedzserjáték	Sportvideójáték	Fantasy sport
A játék alapvető logikája	szimuláció	szimuláció	rekontextualizált adat
Alapvetően az online térre épül	nem	nem	igen
Televíziós nézőpontot alkalmaz	nem	igen	nem
A játék narratív pozíciója a sportolóéval egyezik meg	nem	igen	nem
A játék narratív pozíciója az edzőéval egyezik meg	igen	igen	nem
A játék narratív pozíciója a csapatvezetőéval egyezik meg	igen	inkább nem	igen

[1. táblázat: A sportjátékok alapvető különbségei]

5. AZ NBA FANTASY SPORT MEGJELENÉSE A MAGYAR MÉDIATÉRBE

Tacon és Vainker metaanalízisének egyik következtetése, hogy a tanulmányoknak határozottabban kellene összpontosítaniuk a mezoszintű elemzésre. Ehhez meg kell vizsgálni azokat az online közösségeket, amelyeken keresztül az emberek jellemzően részt vesznek a fantasy sportjátékokban, ehhez pedig csoportszintű kutatási megközelítéseket kell alkalmazni. Különösen az (online és/vagy offline) etnográfiai megközelítések használatában látnak fantáziát, amelyek jól alkalmazhatók a csoportkultúrák, a közös jelentések és a társadalmi interakciók megértésére (Tacon–Vainker, 2017: 28).

Saját kutatásom fordított úton vezetett a témához: online szurkolói szokások vizsgálata során talákoztam a fantasy sport gyakorlatával. Ennek kiemelkedő szerepe a magyar majorsport-rajongók és -követők közösségében a helyi médiatörténettel magyarázható, amely az általa követett bajnoksággal összefüggésben alakult ki. Több interjúalany is említést tett az ezredforduló körüli EA-sportvideójátékokkal kapcsolatos emlékekről, de ezek helyi közösségekhez, gyermek- vagy főiskolás csoportokhoz kötődtek; nem egy rajongóközösség kapcsolódási módjának voltak az eszközei. Interjúalanyom, Szemenkei Balázs, aki később egy podcastot is indított a fantasy sport témaköréhez kapcsolódva (*Dodó Podcast* néven), inkább arról beszélt, hogy a közösségi játékgyakorlatok az angol nyelvű fórumokról inspirálódva jelentek meg a magyar fórumokon. Az NBA-vel kapcsolatos információszerzési felületet egyértelműen angol nyelvű szöveges forrásokra vezette vissza.

Az NBA pedig először meglepő módon, de a Kisalföld nevű újság sportoldalának a legkisebb méretű rovata révén vonta magára a figyelmet anno, és nem is tudom megmondani, hogy miért. Tehát a csapatok neveivel úgy nagyságrendileg tisztában voltam a '90-es években, de hát akkor még olyan óriási nagy tévézések nem voltak, nekünk nem volt DSF-ünk. Én Győrben nőttem fel, tehát ORF, az osztrák tévé volt. Nem is emlékszem, hogy ott adtak-e igazából kosármecset, NBA-mecset, úgyhogy ez leginkább a gimnázium és még inkább az egyetem volt, amikor még inkább el tudtam kezdeni érdeklődni mind a kosár, mind az NBA iránt. [...] Szóval így indult a dolog. És amikor tényleg még mélyebben tudtam foglalkozni a témával, amikor már internet volt, amikor már nba.com-ot lehetett böngészni, már highlightokat lehetett nézni. Volt olyan ismerős, akinek volt tévékártyája a gépében, és akkor mindenféle külföldi tévéadókat is lehetett nézni, az már abszolút egyetem és kollégiumi időszak, ami a 2000-es évek fordulója, és akkor teljesen belevettem magam ebbe a világba, és 2003-tól a fantasyn keresztül még inkább.¹¹

Az NBA, amely az 1990-es években vált globális termékké, rendszeres kábeltelevíziós tartalomként meglehetősen későn, szinte az online fórumokkal egy időben jutott el Magyarországra. Ráadásul az időeltolódás miatt az észak-amerikai kosárlabda-tartalmak nem elsősorban televíziós közvetítéseken keresztül jutottak el a nézőkhöz, hanem a mozgóképes tartalmak esetében is általában aszinkron formában, videón vagy vágott szekvenciákon, de gyakran csak írott médiaformákon, jellemzően pusztán eredményen keresztül. Vagyis éppen azokon az utakon, melyek remedializációja a fantasy sport médiaformában valósul meg.

Hutchinson és Rowe egy feltörekvő piacként ír a fantasy sportok piacról, ahol az elsődleges értékegységek az adatok és a valós idejű statisztikák, amelyek kiterjedt adatbázist hoznak létre (Hutchins–Rowe, 2012: 171). Ebben az összefüggésben az adatként olvasott sportesemény rezonálhat a perempiac helyspecifikus tapasztalatával. Úgy vélem, érdemes további kutatásokat végezni annak megállapítására, hogy más nagy sporttermékek és közönségük tapasztalatai mennyire hasonlítanak az NBA példájához. Egyelőre nem állapítható meg, hogy vajon a szakirodalmi mintákhoz hasonló közösségi gyakorlatok a sportvideójátékokhoz vagy a menedzserjátékokhoz kapcsolódóan nem léteznek Magyarországon, vagy csupán sa-

ját kutatásom látókörébe nem kerültek. Mindenesetre feltételezhető, hogy a sportrajongói közösség, amely nem a tömegmédiák közvetítéseinek fogyasztásán vagy a sportesemények látogatásának élményén alapul, saját logikája szerint építi fel a specifikusabb sportjátékgyakorlatokat is.

IRODALOMJEGYZÉK

- ANDERSON, Shaun M. – Bowman, Nicholas David, *The Origin of Fantasy Sports* = Nicholas BOWMAN, David – SPINDA, John S. W. – SANDERSON, Jimmy (eds.), *Fantasy Sports and the Changing Sports Media Industry – Media, Players, and Society*, Lexington Books, Lanham, 2016, 3–18.
- BAERG, Andrew, *Just a fantasy? Exploring fantasy sports*, Electronic Journal of Communication, 2009/3–4. <https://eios.org/EJCPUBLIC/019/2/019343.html> (letöltés dátuma: 2025.08.21.).
- BALOGH Renátó – BÁCSNÉ BÁBA Éva, *A passzív sportfogyasztás komplex elemzése*, Jelenkori Társadalmi és Gazdasági Folyamatok, 2020/1–2, 37–52.
- BARNA Péter, *Labdarúgás a 21. század változó mediális közegében*, Szépirodalmi Figyelő, 2014/3, 34–42.
- BILLINGS, Andrew C. – RUIHLEY, Brody J., *The Fantasy Sport Industry – Games within games*, Routledge, London–New York, 2014.
- BOLTER, Jay David – GRUSIN, Richard, *A remedializáció hálózatai*, ford. BABARCI Katica, Apertúra, 2011/tavasz, <https://www.apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin-remedializacio-halozatai/> (letöltés dátuma: 2025.08.21.).
- BOLTER, Jay David – GRUSIN, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MA: MIT Press, Cambridge, 1999.
- BUCKINGHAM, David – BURN, Andrew, *Game Literacy in Theory and Practice*, Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 2007/3, 323–349.
- COPE, Bill – KALANTZIS, Mary (eds.), *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*, Routledge, London, 2000.
- CsÓKA, L. – TÖRÖCSIK, M., *A sportfogyasztás és a sportmotivációt mérő skálák*, Marketing & Menedzsment, 2019/különszám, 77–86.
- DITTMER, Jacob, *Football's New Forms*, FlowTV, 2009.
- HLAVACSKA András, *Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba. Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához*, Kortárs, 2023/9, 13–22.
- HOUGHTON, David M. – NOWLIN, Edward L. – WALKER, Doug, *From fantasy to reality – The role of fantasy sports in sports betting and online gambling*, Journal of Public Policy & Marketing, 2019/3, 332–353.
- HUNBASKET, *Már lehet regisztrálni a Hunbasket fantasy league játékra*, 2024. 09. 25. https://hunbasket.hu/hir/74642/mar-lehet-regisztralni-a-hunbasket-fantasy-league-jatekra?fbclid=IwY2xjawFjV3RleHRuA2FlbQlXMAABHegm9bmTRvE-B1qEduLcuxOVe0IglW1ijMxbv1NbnvcQGO29P_sqa--Rdw_aem_DK2jHxkqSL8qwolmscJMow; letöltés (letöltés dátuma: 2025.08.20.).
- HUTCHINS, Brett – ROWE, David, *Sports Beyond Television – The Internet, Digital Media and the Rise of Networked Media Sport*, Routledge, New York–London, 2012.
- KACSUK Zoltán, *Szubkultúrák, poszt-szubkultúrák és neo-törzsek – A (látványos) ifjúsági (szub) kultúrák brit kutatásának legújabb hulláma*, Replika, 2005. december, 91–110.
- KAJOS Attila – PRISZTÓKA Gyöngyvér – PAIC Róbert, *A nézőtéri sportfogyasztás motivációit mérő, magyar nyelvű SPEEDE-H skála validációja és néhány eredménye*, Vezetéstudomány – Budapest Management Review, 2017/10, 19–31.
- KARG, A. J. – McDONALD, H., *Fantasy sport participation as a complement to traditional sport consumption*, Sport Management Review, 2011/4, 327–346.
- LEE, J. – RUIHLEY, B. J. – BROWN, N. – BILLINGS, A. C., *The effects of fantasy football participation on team identification, team loyalty, and NFL fandom*, Journal of Sport Media, 2013/8, 207–227.
- LOMAX, R. G., *Fantasy sports: History, game types, and research* = RANEY, A. A. – BRYANT, J. (eds.), *Handbook of sports and media*, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, 2006, 383–392.
- PÓLYA Tamás, *A videojátékok mint történetmesélő mászókák és a médiaszöveg-fogalom: Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban*, Médiakutató, 2020/1, 93–104.

- PRATT II, David L., *Fantasy Sports and the Right of Publicity: A Case for Viewing Dissemination of Player Statistics as Fair Use of the News*, Texas Wesleyan Law Review, 2006/13, 215–238.
- PRITCHARD, Mark P. – FUNK, Daniel C., *Symbiosis and Substitution in Spectator Sport*, Journal of Sport Management, 2006/20, 299–321.
- PUSZTAI Bertalan, *Online passzív sportfogyasztási szokások az amerikai major sportligák (NFL, NBA) esetében Magyarországon*, szakdolgozat, Szegedi Tudományegyetem Gazdaságtudományi Kar, 2022.
- RIPPEL-SZABÓ Péter, *A Daily Fantasy Sports jogi háttéréről*, Sportsmarketing.hu, 2015.08.07. <https://sportsmarketing.hu/2015/08/07/a-daily-fantasy-sports-jogi-hattererol/> (letöltés dátuma: 2025.08.21.).
- ROY, D. P. – GOSS, B. D., *A conceptual framework of influences on fantasy sports consumption*, Marketing Management Journal, 2007/2, 96–108.
- SPINDA, John S. W., *Simulations and Fantasy Sports – The Forgotten Element* = BOWMAN, Nicholas David – SPINDA, John S. W. – SANDERSON, Jimmy (eds.), *Fantasy Sports and the Changing Sports Media Industry – Media, Players, and Society*, Lexington Books, Lanham, 2016, 19–40.
- SZÁNTÓ Richárd – KÖVES Alexandra – GÁSPÁR Judit – ESSE Bálint, *Döntések a sportban*, Akadémiai, Budapest, 2019.
- TACON, Richard – VAINKER, Stephen, *Fantasy sport: a systematic review and new research directions*, European Sport Management Quarterly, 2017/5, 558–589.
- TÖRÖCSIK Mária – JAKOPÁNECZ Eszter, *Sportfogyasztásra ható megatrendek. Trendtanulmány a sport területét befolyásoló fogyasztói magatartásváltozásokról*, kézirat, EFOP-3.6.2-16-2017-003, Pécs, PTE KTK, 2018. https://ktk.pte.hu/sites/ktk.pte.hu/files/images/szervezet/intezetek/mti/sport%20trendek_tanulmany_2018.pdf (letöltés dátuma: 2025.08.21.).

JEGYZETEK

¹ Létezik „fantáziasport” használat (Töröcsik–Jakopánecz, 2018), de Töröcsik Mária és Jakopánecz Eszter nem tematizálják a definíció kérdését, rajongói diskurzusokban pedig jellemzően inkább az angol változat honosított meg. Az angolra épülő használatot az is indokolja, hogy a korai fantasy sport fogalom több sportra épülő játéktípust integrált, e szöveg pedig épp ezek szétválasztására törekszik. Így a fantasy sport névvel jelölt jelenség a fantáziában zajló sportélmény helyett épp a médiasporthoz fordított nézői figyelmet növelő médiaformaként vizsgálja (vö. e szöveg 3. fejezetével).

² Ilyen például a labdarúgó elsőosztályra épülő *Fantasy NB1* applikáció.

³ E szöveg 2.1. és 2.2. alfejezetében térek ki a fantasy sport vizsgálatának magyar kontextusára.

⁴ Major sportok alatt a médiasporthoz vállalkozásként működő professzionális sportolókat alkalmazó szervezeteket értjük (MLB, MLS, NASCAR, NBA, NFL, NHL, NWSL, WNBA stb.).

⁵ Ezúton is köszönöm neki, hogy rendelkezésemre bocsátotta a kéziratot.

⁶ Jay Bolter és Richard Grusin remedializáció koncepciója (1999) az újmédiával kapcsolatban a konvergáló médiatartalmak jelenségének azonosítása mellett a kérdés azon aspektusára helyez hangsúlyt, hogy az újmédiában korábbi médiumok és elbeszéléstípusok rendeződnek újra (Bolter–Grusin, 2011).

⁷ Például ha gyakorlással elsajátítja, hogyan írja felül a program gyengébb értékhez kapcsolt beépített nehezítéseit.

⁸ Sportalapú szimulációs vagy menedzserjátékok valójában alapulhatnak sportvideojátékokon is. John Spinda egyik példája, amely ilyen kapcsolódási lehetőséget biztosít, a *Madden Football* „franchise mód” és egy erre a játékmódra épülő online közösség esetének leírása (Spinda, 2016: 26). Tehát a játékelmény szempontjából nagyon sokféle játékalapra épülhetnek. Sőt, kifejezetten tendencia, hogy sportvideojátékok rendelkeznek valamilyen menedzserjátékmóddal, de ezek összetettsége jellemzően nem éri el a dedikáltan sportmenedzser-játékokét – amelyek esetében egyébként gyakran a játékelményt rontja a túlzott összetettség. Megfontolható lenne tehát az az érvelés is, hogy e két játékmód a legfrissebb tendenciák szerint konvergál, de csupán az alapvető különbségek azonosításig jut el e tanulmány.

⁹ A sportmenedzser-, de különösen a sportvideojáték másféle skilleket igényel, mint a fantasy sport. Előbbi kétónél sokat számít a játékos *funkcionális írástudása*, az, hogy mennyire ügyes a játék működtetésében, mennyire rendelkezik alapvető irányításának képességével (Buckingham–Burn 2007; Cope–Kalantzis 2000; idézi: Pólya, 2020: 96). Ha nagyon jól játszik, olyan eredményeket is elérhet, ami meghaladja csapata képességeit, ezt pedig egy fantasy sport nem engedi meg. Épp ezért lehetséges e-sportként is üzni ezeket, különösen a sportvideojáték esetében.

¹⁰ Bár vannak történeti minták, ma már életszerűtlennek tűnik adatok újságcikkekkel való begyűjtése.

¹¹ Szemenkei Balázs-interjú 1.1 (02:44–06:35)

SZABÓ ZSÓFIA

És most lapozz 43 évet!

Hagyománykövetés és hagyománytörés *A Pál utcai küldetés* (2020) című kalandkönyvben

1. BEVEZETÉS

Az 1980-as és 1990-es években népszerű játékkönyvek a 2000-es években kétségtelenül veszítettek népszerűségükből, ugyanakkor az elmúlt esztendőkből a médium második aranykorát éli, a nemzetközi és a magyar piacon is sorra jelennek meg új címek. A kortárs magyar szerzők tollából származó lapozgatós könyvek között találunk a népszerű sorozat, a Fighting Fantasy (FF) szabályaira épülő könyveket (*A Téboly Erődje, Gyíkbőrben*), de többek között paródiát (*NERnia Krónikái, Sztárt Warsz*), romantikus regényt (*Kiszámolás*), érzékenyítő regényt (*Cigánylabirintus*), prózai vagy verses gyerekkönyvet (*Éjszaka az állatkertben, A szomjas troll*), történelmi könyvet (*Szabad nép, Hetedhét ország*), kötelező olvasmányokon alapuló művet (*A Pál utcai küldetés, Égi megbízás*), sőt szépirodalmi igényű novellát is (*Fekete monitor*).¹

Ennek az interaktív szövegtípusnak a médiatudományos megismerése egyrészt azért aktuális, mert a témában kevés tudományos igényű könyv és cikk született – a legtöbb játékkönyvekkel foglalkozó írás a rajongói tartalom és a tudományos értekezés határán helyezkedik el –, másrészt mert ez a médium a hazai populáris kultúrának is szerves része: a játékkönyvek a legkülönbélebb műfajokkal keveredve a magyar könyvpiac nem elhanyagolható részét képezik. Írásomban a kortárs magyar kalandkönyvek egy speciális típusát, a lapozgatós könyvként újragondolt kötelező olvasmányokat veszem górcső alá. Elsősorban arra a kérdésre keresem a választ, hogy a Nagy Ádám, Trencsényi László és Veszprémi Attila szerzőhármas által írt, 2020-ban megjelent *A Pál utcai küldetés* című kalandkönyv miképp épít a műfaji hagyományokra, és milyen kísérleteket tesz azok megújítására.

2. EGY MÉDIUM SZÜLETÉSE

A lapozgatós könyvek egy egész generáció gyerekkorát határozták meg az 1980-as, 1990-es években. A kezdetekhez pedig egészen pontosan 1982. augusztus 27-ig kell visszamenni: ekkor jelent meg ugyanis az első Fighting Fantasy könyv – *A Tűzhegy Varázslója (The Warlock of Firetop Mountain)* –, amelyet Ian Livingstone és Steve Jackson írt (Green, 2014: 7). A Fighting Fantasyvel körülbelül egy időben jelentek meg a Choose Your Own Adventure könyvek, de ezek a FF-hez képest jelentősen egyszerűbb játékmecanikára épültek. Nem rendelkeztek harci szabályokkal, a bejárható utak is rövidebbek voltak, a történet lehetséges folytatása pedig általában két opcióra korlátozódott. A Choose Your Own Adventure sorozathoz hasonló szövegekre a továbbiakban *lapozgatós könyvekként (pick-a-path books)* hivatkozom, míg a harci szabályokat és kockadobást is alkalmazó alkotásokra *játékkönyvekként (game books)* utalok. A magyar és a nemzetközi szakirodalomban e két fogalomnak nincs általánosan elfogadott definíciója: Adams és munkatársai tanulmányukban például a Choose Your Own Adventure könyveket is a játékkönyvek közé sorolják (2019: 58). A továbbiakban Green (2014: 16) alapján a Fighting Fantasy hagyományával született harci rendszert alkalmazó könyvekre fogom használni a játékkönyv meghatározást, lapozgatós-ként pedig a kifejezés angol megfelelőjéből („*válassz egy utat!*”) kiindulva – a játékkönyveket is magában foglaló – tágabb kategóriaként a nem lineárisan olvasandó könyvekre utalok, amelyek-

nél a fejezetek végén több különböző folytatás közül választhatunk. Mindkettőt magában foglalja azonban az *interaktív fikció* kategóriája. Bár több szerző kifejezetten számítógépes szövegek leírására alkalmazza ezt a fogalmat, és a *kalandjátékok* (*adventure games*) szinonimájának tekintti (Tresca, 2011: 139; Montfort, 2003: 7), a továbbiakban Cover (2010: 32) értekezésére alapozva az *interaktív fikciót* ernyőfogalomként használom, amely az „interaktív jellemzőkkel rendelkező hagyományos szövegektől a hipertexten keresztül a kalandjátékokon át a szerepjátékokig” számos szövegtípust foglal magába.

3. A FIGHTING FANTASY HAGYOMÁNYA

Ahhoz, hogy megértsük, a Nagy Ádám, Trencsényi László és Veszprémi Attila szerzőtrío *A Pál utcai küldetés* című kiadványa milyen hagyományba illeszkedik, érdemes áttekintenünk a klasszikus játékkönyvek műfaji jellemzőit. Az alábbiakban a médium két népszerű kiadványát – Ian Livingstone *Halállabirintusának* 1989-es magyar kiadását² és Steve Jackson *Az Elátkozott ház* című könyvének 1991-es magyar kiadását – alapul véve mutatom be a játékkönyvek legfontosabb attribútumait.

Jackson és Livingstone művei a játékkönyv műfaját megteremtő Fighting Fantasy sorozatba tartoznak. A FF-könyvek jellemzően sci-fi vagy fantasy tematikájúak, kitalált lényekkel, mágikus elemekkel. A természetfeletti események a főszereplőt néha meglepik (például *Az Elátkozott házban*), néha viszont teljes tudatában van a létezésüknek, sőt akár önkéntesen vállalkozik a küzdelemre – nyereség vagy dicsőség reményében (például a *Halállabirintusban*).

A FF-könyvek borítójának első oldalán jellemzően a helyszín és/vagy a fontosabb ellenségek egyike látható, a cím alatt pedig egységes felirat fogadja az olvasót: „Félelmetes fantáziajáték. A főhős Te vagy!” A belső borító egy kalandlap, aminek a másolata a használati utasítás végén is megtalálható. A *Halállabirintus* elején egy általános leírás is helyet kapott a Fighting Fantasy könyvekről, utána pedig maga a használati utasítás következik kilenc oldal terjedelemben. *Az Elátkozott ház* esetében az általános leírás hiányzik, a könyv rögtön a használati utasítással indít – mintha a későbbi kiadvány készítői már számoltak volna a célközönség műfaji ismereteivel. A használati utasításban szó esik a játékos által irányított karakter tulajdonságairól (ügyesség, életerő, szerencse), a csata menetéről és a felszerelésekről is. Kezdetben minden Fighting Fantasyben ezzel a három tulajdonsággal bírt a főszereplő, később azonban a képességtár bővült (az akcióval és a státusszal), hogy a könyveket (például *Clash of the Princes*) többen is tudják együtt játszani (Tresca, 2011: 146; Green, 2014: 101). Ezután néhány jó tanács következik, végül pedig a már említett kalandlap.

A könyv mechanikáját taglaló rész után rajzokkal kiegészített, körülbelül 4-6 oldalas háttértörténet következik, ami már minden könyv esetében különböző, de a végén jellemzően megtalálható az „És most lapozz!” felirat. Innentől a könyv 400 számozott fejezetre van osztva. Az első fejezet az olvasás sorrendjében is az első, a 400. pedig az utolsó³ (már amennyiben győzünk) – a többi fejezet pedig nem lineárisan következik egymás után. A FF-kiadványokat részletes, kidolgozott képek is színesítik. A nagyobbak a szereplőket, helyszíneket ábrázolják (illusztrálják az egyes fejezeteket), a kisebbek ismétlődők, dekorációs célt szolgálnak.

Az elbeszélés egyes szám második személyű és jelen idejű – a főszereplők mi vagyunk. Külső-belső tulajdonságainkról keveset olvashatunk, hiszen ezek nehezítenék a karakterbe történő beleélést (Hlavacska 2023: 14). A könyvek a karakter nemét sem konkretizálják, azonban az olvasóközönség nagyrészt fiatal fiúkból állt, és a főhős feladatai is főként sztereotipikus férfi karaktert feltételeznek (Tisza, 2022).

A helyszínek általában egy labirintusra (vagy a szó eredeti jelentését tekintve sokkal inkább egy útvesztőre) emlékeztetnek. Lehet tényleges labirintus (*Halállabirintus*), titkos folyosókkal teli kastély (*Az Elátkozott ház*) vagy akár egy sziget is (*A Gyíkkirály szigete*). A fejezetek

végén gyakran térbeli irányok vagy fizikai cselekedetek között tudunk dönteni (például „[h]a úgy döntesz, hogy kilépsz a kamrából és továbbhaladsz nyugat felé, lapozz a 83-ra.” [H.F73],⁴ vagy „[h]a viselni akarod a nyakláncot, lapozz a 123-ra.” [H.F338]), de bizonyos szituációkban diskurzusba is keveredhetünk („Ha nem tévedek, értem jöttél, nemde? – Ha azt mondod, hogy igen – lapozz a 127-re. Ha azt mondod, hogy nem – lapozz a 153-ra.” [E.F305]).

A sorban következő fejezetünket többféleképpen is meghatározhatjuk. A legegyszerűbb esetben nincs választási lehetőségünk, egyetlen szám jelöli, hová kell lapoznunk. Máshol sokkal inkább kell dobunk, és a szerencsén múlik a folytatás. Ide tartozik a harc is, ahol a dobásunk eredménye alapján legyőzünk egy szörnyet vagy sem – bár kétségtelen, hogy ennek a kimeneteletét a korábbi döntéseink is befolyásolhatják, hiszen azok által csökkenhetett vagy nőhetett az (élet)erőnk (például: „A szőnyeg fölött szélesebesen közeledik feléd egy szék. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSED van – lapozz a 101-re. Ha nincs SZERENCSED – lapozz az 53-ra.” [E.F150]; vagy: „Küzdj meg a támadóddal! [...] Ha legyőzted – lapozz a 178-ra.” [E.F87]). Előfordulhat, hogy az ellenségeink feladatot adnak nekünk, és a megfejtésünk milyensége (helyes/helytelen) függvényében kell egy adott fejezethez lapoznunk (például az egyik fejezetben a következőt olvassuk: „Minden alkalommal, amikor a kínozómester segédje megad neked egy betűt, azonnal le kell írnod egy papírra azt a szót, amely először eszedbe jut ezzel a kezdőbetűvel, és amely ehhez a házhoz kapcsolódik”. [E.F381] A következő fejezetekben kérdéseket, majd pontokat kapunk, a 280. fejezethez érve pedig az alábbi instrukciókkal lát el minket a mester: „Add össze a szerzett pontok számát! Ha 12-t vagy ennél többet szereztél – lapozz a 265-re. Ha 8–11 pontot szereztél – lapozz a 157-re. Ha 8-nál kevesebbet – lapozz a 176-ra.”). Máskor azon múlik a sorsunk, hogy korábban megszereztünk-e egy bizonyos tárgyat/információt (például: „Ha korábban olvastál részleteket a gyűlöletes Vérvadról a bőrkötéses könyvben, lapozz a 172-re. Ha nem olvastad azt a könyvet, lapozz a 357-re.” [H.F90]). Gyakran azonban csak választhatunk, hogy például jobbra vagy balra megyünk, esetleg belépünk egy szobába, vagy megküzdünk valakivel (például: „Ha el akarod húzni a függönyt, és átmenni a boltív alatt, lapozz a 393-ra. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a 291-re.” [H.F241]).

A műfajban akadnak könnyebb és nehezebb szintű játékok, de az szinte minden esetben közös, hogy nagyon sok különböző módon veszíthetünk, míg győzni általában csak egyféleképpen tudunk. Több irányból is eljuthatunk ugyan az utolsó fejezetig, de míg a halál, örökké tartó fogság stb. különböző fejezetekben különbözőféleképpen érhet minket (például: „Drumer házában nem ajánlatos sem sajtót enni, sem fehér bort inni. [...] Mindkettő mérgezett! Kalandod itt véget ér.” [E.F172]; „Nincs más választásod, velük kell menned a cellába, ahová bezárnak. Innen már nincs menekvés; kalandod itt véget ér.” [E.F219]), addig győzni csak akkor tudunk, ha elérjük a 400. fejezetet. A célunk általában a gonosz legyőzése, ezáltal pedig kiszabadulás egy veszélyes helyszínről és/vagy valamilyen jutalom elnyerése.

A Fighting Fantasy mellett más lapozgatós sorozatok is jelentek meg az 1980-as, 1990-es években, de ezek többségben nem kaptak magyar fordítást, így vélhetően a magyar hagyományra is korlátozott hatást gyakorolhattak. Ilyen például a már említett Choose Your Own Adventure sorozat, vagy éppen a Give Yourself Goosebumps néven futó, gyerekeknek szánt horror-fikciós sorozat. Egy rajongói táblázat (Zoltan Gal, 2022) szerint az 1982 és 1999 között magyarul megjelent lapozgatós könyvek több mint háromnegyed része Fighting Fantasy fordítás volt. Az elmúlt tíz évben ez megfordult, az új magyar nyelvű kalandkönyveknek kevesebb mint harmada származik a FF-sorozatból.

Míg a FF hagyományát őrző kiadásokban kevés innovatív megoldást találunk, addig az ettől eltérő szövegekben közös, hogy bár reflektálnak a műfaji konvenciókra, de általában valamilyen formában kreatívan újra is gondolják azokat. Az alábbiakban ezek közül Nagy Ádám, Trencsényi László és Veszprémi Attila *A Pál utcai küldetés* című könyvét – *a Kötelezők újratöltve*⁵ című antológiásorozat első részét – vizsgálom aszerint, hogy miképp viszonyul a Fighting Fantasy hagyományához.

4. A PÁL UTCAI KÜLDETÉS A HAGYOMÁNY TÜKRÉBEN

4.1. A Pál utcai küldetés felépítése

A *Pál utcai küldetés* Molnár Ferenc *A Pál utcai fiúk* című regényét dolgozza fel, a forrásmű ismerete azonban nem feltétel a megértéséhez – ezt a használati utasítás is kiemeli („Bárki játszhat vele – az is, akinek Nemecek, Boka, Áts Feri és a többiek története ismeretlen, és az is, aki már olvasta vagy látta valahol” [*Kedves olvasó* című fejezet]). Ezzel együtt előnyt jelenthet, ha tudjuk, kiben bízhatunk; a forrásmű ismeretének a hiánya viszont akár egy kísérletezőbb jelle-gű játékmenetet is eredményezhet.

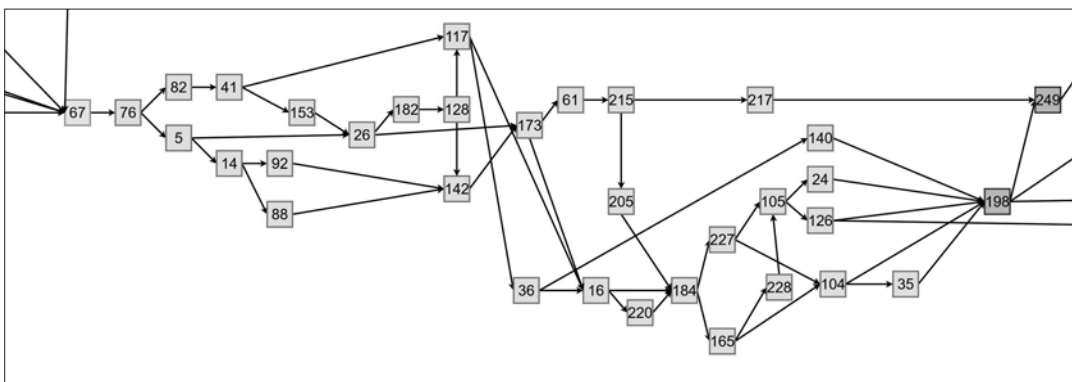
A regény 300 fejezetből áll, és 24 különböző befejezéssel rendelkezik. A záró fejezetek olykor teljesen eltérnek a többitől (ilyen például az F43, az egyetlen, ahol Ernő mindkét csapatból kilépve maga mögött hagyja a grundot, és új barátokra lel), máskor viszont ugyanaz a néhány gondolat, szófordulat ismétlődik (például F161 és F240). A számtalan különböző bejárható út tehát nem mindig eredményez különböző cselekményszálakat is. A *Fighting Fantasy*-ben is előfordulnak ismétlődések, de arányaiban jelentősen kevesebb ilyen találunk.

Mivel *A Pál utcai küldetés* egy tragikus befejezéssel rendelkező könyvön alapszik, így nehéz megállapítani, hogy honnan számít győzelemnek és honnan kudarcnak az olvasó teljesítménye. A halált könnyű elkerülni, a kellemetlenségek közül viszont legalább egy általában megtörténik. Vagy a csapat veszít, vagy a grund vész el, vagy betegen fekszik a főszereplő. Nincs egyértelműen győztes vagy egyértelműen vesztes fejezet. Ez merőben eltér a *Fighting Fantasy* hagyományától, ahol egyedül az utolsó, 400. fejezet elérésével tekinthetjük magunkat igazán győztesnek, a halál pedig egyértelműen a játék elvesztését jelenti (Green, 2014: 87). *A Pál utcai küldetés* szerkezete ezzel azt sugallja, hogy a való élethez hasonlóan itt sincs egyetlen jó megoldás, a végkimenetelt nemcsak a szerencsénk – vagy a FF-ben használt életerőnk – határozza meg, hanem saját értékrendünk és hozzáállásunk is befolyásolja. Ez összecseng a bevezető fejezet gondolataival: „Azt, hogy a történet miként alakul, erősen meghatározza a te leleményességed, kíváncsiságod, együttérzésed, de a haragod és az ellenállásod is. [...] Legtöbbször nincs »magától értetődően jó« elhatározás” (*Kedves olvasó* című fejezet).

4.2. Oktatás és gamifikáció⁶

A *Pál utcai fiúk*-ban a didaxis nem látványos: Molnár Ferenc regénye nem foglal állást a harc vagy a béke mellett, és nem szembeütő az intenciója tényanyag közvetítésére. *A Pál utcai küldetés*-ben ezzel szemben több helyen tetten érhető ilyesféle törekvés.

Ahogy azt az 1. ábrán is láthatjuk, a 67. fejezetben például a városba indulva egy elkülönített történetszálal találjuk szembe magunkat.



[1. ábra: Nemecek a városban (részlet *A Pál utcai küldetés* ágrajzából); forrás: saját szerkesztés]

Ehhez a fejezethez többfelől is érkezhethetünk, de ha egyszer a város felé vettük utunkat, akkor végig kell járnunk különböző történelmi helyszíneket, ahol a kor híres embereivel találkozhatunk – ez az epizód azonban nem mozdítja előrébb a központi cselekményt. Ha a fejezetben lezajló események után még hiányosnak érezzük ismereteinket, akkor az utolsó oldalakhoz lapozva egy minilexikon segítségével kiegészíthetjük őket. Ez a fajta didaktikusság sem a forrásműre, sem a FF hagyományára nem jellemző.

4.3. Vizuális elemek

A Fighting Fantasy hagyományában gyakori az ellenség ábrázolása a borítókon, itt viszont nincs senki, aki egyforma fenyegetést jelentene minden verzióban: Nemecek tulajdonképp önmagával küzd. A borítón saját arcképe éppen ezért szimbolikus jelentéssel is bír. A zöld növényzettel borított háttérben a fiú körvonala barna utakra emlékeztet, melyek alakjától távolodva kusza labirintussá válnak, ami a FF útvesztőit idézi. A borítótól eltekintve a FF részletgazdag rajzaival szemben *A Pál utcai küldetés* lapjain csak kisebb-nagyobb cipőnyomok futnak keresztül. A könyv tehát itt csak részben tér el a hagyománytól. Nemecek legnagyobb ellenségei a saját döntései, melyek jobban veszélyeztetik az életét, mint bármilyen ellenfél. A labirintus pedig fizikai helyett metaforikus útvesztőként kíséri végig az eseményeken.

A vizuális kiegészítők jól illenek a játékkönyvek hagyományába és *A Pál utcai fiúk* történetébe is. A borítók belső oldalán három térkép segíti az eligazodást – ezek emlékeztethetnek minket a FF kazamatáinak rajzaira, de mivel itt jellemzően nem a térben való mozgásunkról kell döntenünk, így ezeknek más funkcióik vannak. A FF-ben a térkép a fejezetek közti haladást segítheti. Jelen esetben azonban valószínűbb, hogy a leírások elképzelését próbálják megkönnyíteni, és ezek is az olvasó történelmi ismereteit hivatottak bővíteni (vö. Keserű, 2022: 146–179). *A Pál utcai küldetés* a térkép csatolásával nemcsak a FF műfajára, de a rajongói hagyományra is reagál.

A térképek mellett a borítók belső oldalán két letéphető könyvjelzőt is találunk, amelyeken az „itt tartok” és az „innen jöttem” feliratok olvashatók. Ezek bátorítják az olvasót a visszalapozásra és a legszimpatikusabb történetszál megkeresésére. A klasszikus játékkönyvek esetében a játékosok bizonyára különböző módon viszonyultak a csaláshoz, de mégis „kialakult az a befogadói stratégia, hogy az olvasók visszalapoztak bizonyos szituációkhoz, hogy egy másik útvonalat is felfedezzenek, adott esetben újra próbálkozzanak a sikertelen küldetés vagy halál után” (Tisza, 2024: 56). *A Pál utcai küldetés* a könyvjelzőkkel erre a befogadói magatartásra is válaszol.

4.4. Kötelező olvasmányok

A Pál utcai küldetés nemcsak a lapozgatós műfaj szabályainak megszegésére buzdít minket, hanem rendhagyó módon a kötelező olvasmányok törvényeit is felrúgja. Az első fejezet végén egy szokatlan gyakorlattal élt a szerzőtrío: választásunktól függően ugyanazt a történetet olvashatjuk el hosszabb (4 oldal) vagy rövidebb (2 oldal) terjedelemben. Ennek a megoldásnak azonban nincs későbbi hatása a cselekményre, a szerzők talán így akarták éreztetni az olvasóval, hogy ez nem az iskola, hanem egy játék, ahol lehet rövidíteni, lehet „csalni”. Ezzel a gesztussal azonban a könyv megidéz a *kötelezők röviden* műfaját is, és mintha amellet törne lándzsát, hogy a tartalom az egyetlen, ami számít, nem pedig a tényleges textus.

Megosztó kérdés, hogy tényleg csak a tartalom számít-e, és hogy az eredeti műveket lecserélhetjük-e rövidített és/vagy gamifikált változatokra. Az viszont kétségkívül igaz, hogy játékos formában gyakran könnyebben elsajátítható a tananyag. Ezt elemzi Kiss Orsolya (2021) tanulmánya is egy, *A Pál utcai fiúk* tematikájú szabadulószoza kapcsán. Kiss azt vizsgálta, hogy ötödik és hatodik osztályos tanulók hogyan teljesítenek egy – *A Pál utcai fiúk*kal kapcsolatos ismereteiket vizsgáló – teszten a játék előtt és után. Az ötödikesek egy hónappal, a hatodikosok pedig egy évvel (hiszen nekik ekkor volt kötelező olvasmány) a teszt első kitöltése előtt talál-

koztak a könyvvel. A teszt második kitöltésére a szabadulószoza után került sor. Kiss megállapította, hogy a játékos feladatok után a teszten jobb eredményeket értek el a gyerekek. A kutatás valószínűleg pontosabb képet mutatott volna, ha a vizsgálatba egy kontrollcsoportot is bevonnak, akik szabadulószoza helyett például órai vázlatból készülnek fel – hiszen a játék során már mindannyian másodjára találkoztak *A Pál utcai fiúkkal*, így a jobb válaszadást az ismétlés is befolyásolhatta. Nem egyértelmű tehát, hogy a feladat gamifikálása vagy pusztán a redundancia javított a teszt eredményein. Az viszont egyértelmű a gyerekek visszajelzései alapján, hogy a játékos formát élvezték és motiválóknak találták – a 23-ból 21-en azt jelölték meg az erre vonatkozó kérdőívben, hogy a jövő évi kötelezőket szívesebben olvasnák el, ha ahhoz is készülné szabadulószoza (a maradék két diák sem nemmel válaszolt, az ő papírjukon a „nem tudom eldönteni” szerepelt).

A Pál utcai küldetés utolsó oldalain megtaláljuk azt az útvonalat, amit követve a legközelebb kerülünk a Pál utca fiainak eredeti történetéhez. A mű azonban arra biztat minket, hogy másítsuk meg a múltat, írjuk át a történelmet, azaz „[m]entsük meg Ernőt!” – ahogy az a borítón is olvasható. Az első két oldalon található használati utasítás deklarálja a főszereplő céljait: visszaszerezni a zászlót, megóvni a grundot és életben maradni. Emellett bemutatja az olvasónak a könyv mechanikáját is. A FF könyvekkel ellentétben *A Pál utcai küldetés*ben nincs kockadobás (annak ellenére sem, hogy a könyv fő motívuma a harc), nincs életerőnk sem, így játékszabályt sem találunk az első oldalakon – tehát nem is sorolhatjuk a játékkönyvek kategóriájába (Green, 2014: 16). Ezzel a könyv egy újabb rajongói hagyományra reflektál: felismerete, hogy kevesen tartanak ki a játékoság mellett, jellemzőbb, hogy az ellenfelet automatikusan legyőzöttnek tekintik, és továbbhaladnak. Emellett a *Fighting Fantasy*ben az erő és az ügyesség dominál, itt viszont gyakran az ész és az érzelmek. Ahogy a bevezetőben is olvashattuk, fontos szerepe van a következetességnek. A könyv meg akar tanítani minket, hogy „jó tett helyébe jót várj”, azaz – néhány kivételtől eltekintve – mások is úgy fognak hozzánk viszonyulni, ahogy mi hozzájuk, a cselekedeteinknek logikus, gyakran kiszámítható következményei vannak. A kockadobás ezt megnehezítené, felülírná a tettek racionális ok-okozati összefüggéseit. Azt persze, hogy a való élet eseményei tényleg olyan konzekvensek-e, amilyenek a regény szeretné mutatni, mindenkinek saját joga eldönteni.

4.5. Történetmesélés és játékmechanika

A klasszikus játékkönyvek – az asztali szerepjátékoknál megszokottakhoz hasonlóan – a külső-belső tulajdonságok és az érzelmek leírásának mellőzésével növelhetik a beleélés esélyét (Bowman, 2024). *A Pál utcai küldetés* ezzel szemben gyakran reagál az olvasó által megszemélyesített karakter érzéseire, és a főszereplő kinézetére is számos utalást tesz (például: F23: „Leginkább sírni volna kedved”; F61: „Inkább csak rendkívül izgalmas érzés itt baktatni”; vagy: „Ernő alacsony, vézna fiú” [*Kedves olvasó* című fejezet]). Előfordulnak azonban olyan fejezetek is, ahol Ernőként dönthetünk, hogy hogyan érzünk az adott szituációban, és ennek fényében mit cselekszünk ezt követően (például: F171: „Ha ettől rossz érzésed van, lapozz a 275-re! Ha inkább örülsz, hogy a zászló egyedül a te felelősséged, lapozz a 167-re!”). Ilyenkor a könyv a következő fejezetben validálja döntésünket. Ez utóbbi a *Fighting Fantasy*hez képest szokatlan, de mindenképpen izgalmas megoldás.

*A Pál utcai küldetés*ben a használati utasítás után következik a FF-ből már ismert bevezető fejezet, amely elhelyez minket a történetben. A tradíciótól eltérően azonban csak az utolsó sorokra vehetjük fel Nemecek szerepét, addig a történetet egyes szám harmadik személyben olvashatjuk. Az egyoldalas bevezetés végén az „[É]ls most lapozz az 1-re!” felszólítást már Ernőként kapjuk meg. A használati utasítás részletes magyarázatai és az „1-re” konkretizálása sejteti, hogy az írók számításai szerint az olvasó nem tartott még a kezében lapozgató könyvet.

A következőkben egy, kettő, három vagy négy irányba indulhatunk tovább, és mindannyiszor különböző cselekményszálak közül válogathatunk a néhány sorostól a három oldalig ter-

jedő részek között navigálva. A fejezetek közti utak komplexek, sokszor azonban nem elég alaposan kidolgozottak. Többször találkozhatunk ludonarratív zavarral (például az F137-ről és az F283-ról is el lehet jutni az F251-re, de Boka csak az F283-ban küldi haza Nemeceket. Az F251 kezdete, miszerint „megbízol Bokában, és nem veszed komolyan [...], hogy elküldött”, az F137 felől érkezve tehát értelmetlen), olyan is előfordul, hogy egy különálló történetyszál a korábbi lépéseink figyelmen kívül hagyásával beolvad egy másik eseménysorozatba. Kétségtelen, hogy hibák a FF-sorozatban is gyakran előfordultak, de ezek nagy számmal a fordításból adódtak, vagy a játékmenettel, irányokkal kapcsolatos elírások voltak.

4.6. Térbeli és időbeli haladás, narratív disszonancia

A FF-ben az egyes fejezetek gyakran függetlenek és önmagukban is értelmezhetők, hiszen sok esetben a fizikai térben haladunk előre, szemben *A Pál utcai küldetéssel*, ahol a narratívát inkább az idő szervezi. Persze egy klasszikus FF-ben is telik az idő, de ritkán utal rá a könyv; néhány korábbi és későbbi fejezet bármikor felcserélhető lenne. Ha például belépünk egy szobába, és megküzdünk egy szörnyvel, vagy információt/eszközöket szerzünk, akkor az jellemzően csak az életerőnkön hagy nyomot, vagy később egy választási lehetőségben jelenik meg (például: „Odaszaladsz, de súlyos faajtó zárja el, mely kulcsra van zárva. Ha van vaskulcsod, lapozz a 86-ra. Ha nincs, lapozz a 276-ra.” H.F318). A fejezetek fő szövege viszont gyakran nem utal a korábbi kalandokra. *A Pál utcai küldetésben* ezzel szemben általában egymásra épülnek a számozott részek, emiatt pedig az eseményeknek is szükségszerűen egymásból kell következniük, és reflektálniuk kell a korábbi történésekre. A különböző cselekményszálak közötti váltás (például Pál utcaiból vörösinges) tehát elég összetett. Amikor a FF-ben a fejezetek során bejárható utak keresztezik egymást, akkor a történet szintjén általában térbeli utakról beszélünk (például eddig a földszinti folyosón haladtunk, de most áttérhetünk az emeletire), így azoknál ritkábban szembesülünk ilyen típusú narratív disszonanciával. Ez a jelenség a videojátékok egyik típushibája, melyre Clint Hocking (2007) játékfejlesztő alapján *ludonarratív zavarként* hivatkozunk. „A zavar a játékos-karakterek kapcsán úgy értelmezhető, mint a program által meghatározott személyiségük és motivációik, illetve a játékos által velük ténylegesen végrehajtható cselekvések és megvalósítható viselkedésmódok közötti feszültség” (Bailes, 2019: 13; idézi: Csöngé, 2021). Ez a fajta ellentmondás általában akkor jön létre, ha a karakter tulajdonságai és cselekedetei is nagymértékben manipulálhatók, valamint a történet is részletesen kidolgozott, szövevényes szálakon fut (Aarseth, 2012: 132; idézi Csöngé, 2021). A könyvek a médium – többek között terjedelmi korlátokkal járó – fizikai mivolta miatt kisebb szabadsággal rendelkeznek a történetyszálak mennyiségét tekintve, azonban ugyanezen okból kifolyólag indokolt a különböző szálak összekapcsolása is, hiszen a klasszikus játékkönyvekben végigjátszható utak száma másképp megközelíthetetlen lenne egyetlen regényen belül.⁷ Ebből következően a lapozgatóság esetében is megfigyelhető a ludonarratív zavar jelensége. A FF fejezeteinek függetlensége csökkent, *A Pál utcai küldetés* narratívája viszont növeli az inkoherencia mértékét a könyvekben.

4.7. A befejezések típusai

A fejezetek között válogatva az olvasó akár az adaptált történetet is rekreálhatja (kisebb változtatásokkal), de számos más befejezést is kaphatunk – az árulástól a hősies túlélésig. Közös minden verzióban, hogy Nemecek Ernő bőrébe bújva élhetjük át a grundon zajló eseményeket, rendszerint végig egyes szám második személyben. Ez alól csak a tragédiával végződő záró fejezetek képeznek kivételt (például F233). Ezt a fiatal célközönség miatt láthatta indokoltnak a szerzőtrío – nem akarhatták, hogy a gyerekek saját magukat képzeljék el a halálos ágyukon. A hasonló korosztályok által olvasott FF-könyvek ezzel szemben nyíltan beszélnek a főszereplő – tehát az olvasó – haláláról. Ezek a történetek azonban egy fantasztikus elemekkel telített világban játszódnak, és tipikus jellemzője a műfaj klasszikus darabjainak, hogy nem be-

szélnék érzelmekről. A halál pillanatában sokkal inkább a játék elvesztésének fájdalmát érezhetjük, mint a karakter iránti sajnálatot.

5. KONKLÚZIÓ

A *Pál utcai küldetés* egyértelműen reflektál a lapozgatós könyvek hagyományára – láthatóan tisztában van annak szabályaival, alkalmazza őket, vagy éppen megtagadja használatukat, hogy a Fighting Fantasy könyvek jellemzőit saját történetéhez igazítsa. Míg a FF-könyvek klasszikus tulajdonságait bátran módosítja, addig az alapjául szolgáló *A Pál utcai fiúktól* sok esetben nehezen tud elvonatkoztatni. Amikor mégis megteszi, akkor előfordul, hogy didaktikus hangnemet vesz fel, a szórakoztatás helyett szinte kényszeríti az olvasót bizonyos tudás elsajátítására. Habár a gamifikáció elősegítheti a tanulást, féltő, hogy az oktató jellegű fejezetek forszírozása sokkal inkább elkedvetleníti a fiatalokat – nemcsak a tanulástól vagy a kötelező olvasmányoktól, hanem a lapozgatós könyvek műfajától is.

A *Pál utcai küldetés* a FF-könyvekhez hasonlóan épül fel, a fejezetek és a befejezések száma viszont kevesebb, és nehezebb elhatárolni a győzelmet a vereségtől. A könyv a hagyományt követve rendelkezik tájékoztató fejezetekkel, melyek azonban tartalmilag némileg eltérnek a FF bevezetőitől. A játékkönyvekre jellemző szabályrendszer például teljesen hiányzik belőle, a klasszikusokhoz képest viszont több magyarázattal és részletesebb utasításokkal szolgál – úgy tűnik, számol azzal, hogy olvasói nem ismerik a műfajt.

A könyv a Fighting Fantasy hagyománya és az alapjául szolgáló *A Pál utcai fiúk* mellett a játékkönyvek köré épülő rajongói kultúrára is reagál. A csalást két könyvjelző is segíti, és a kockadobás elhagyása is arra utal, hogy a mű tisztában van a befogadói stratégiákkal.

Nemecsek történetének mechanikája a FF-nél egyszerűbb alapokon nyugszik, találkozhatunk azonban szokatlan elemekkel. A főszereplőről a hagyományosnál jelentősen több leírást olvashatunk, így a beleélést is megnehezíti a könyv. A korábbiakkal szemben különös figyelmet kapnak az érzelmek is. A történetet a tér helyett az idő szervezi, a fejezetek közötti haladásnak pedig egyetlen módja a saját választás – a folytatások azonban a tradicionális játékkönyveknél nem jellemző módon gyakran következetesek, mellyel a könyv a való életet szimulálja.

Vizuális téren is egyszerűbb megoldásokat láthatunk *A Pál utcai küldetés* esetében. Részletesen kidolgozott, akár egy egész oldalt betérítő rajzok helyett itt kis lábnyomok futnak keresztül a lapokon. A borítón viszont megjelenik a hagyományt idéző labirintus, és Nemecsek önarcképe is szimbolikus jelentést kap: saját maga legnagyobb ellenségeként tekinthetünk rá.

A könyv bizonyóságot tesz arról, hogy ismeri a hagyományt, és felismerte, mely szabályokat hagyták el az olvasók az évek alatt – így például a kockadobást vagy a folytonos újakezdést. Mindazonáltal számos alkalommal újraértelmezi a klasszikus lapozgatós könyvek előírásait, és saját történetéhez alakítja a formát. Ez a tendencia jellemző más új megjelenésű interaktív fikciós irodalmi szövegekre is. A *Kiszámolós*, a *Cigánylabirintus* és a *Fekete monitor* is különböző mértékben idomul és határolódik el a tradíciótól, a formának új jelentéseket adva.

IRODALOMJEGYZÉK

- AARSETH, Espen, *A narrative theory of Games = Foundations of Digital Games Conference Proceedings*, Association for Computing Machinery, New York, 2012, 129–133.
- ADAMS, D'Andre – BECKELHYMER, Daniela – MARR, Alison, *An Analysis of interactive Gamebooks Using Graph Theory*, Journal of Humanistic Mathematics, 2019/2, 44–59.
- BAILES, Jon, *Ideology and the Virtual City – Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism*, Zero Books, Winchester, 2019.

- BOWMAN, Sarah Lynne, *Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games* = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (eds.), *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*, Routledge, New York–London, 2024, 393–408.
- COVER, Jennifer Grouling, *The Creation of Narrative Tabletop Role-Playing Games*, McFarland & Company, Jefferson, 2010.
- CSÖNGE Tamás, *Az ágencia ideológiakritikája a videójátékban. Az Inside procedurális retorikája*, Apertúra, 2021/3, <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/csonge-az-agencia-ideologiakritikaja-a-videojatekban-az-inside-proceduralis-retorikaja/> (letöltés dátuma: 2025.08.20.).
- FROMANN Richárd – DAMSA Andrei, *A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. A gamifikáció jelentése és jelentősége*, Pedagógiai Szemle, 2016/3–4, 76–81.
- GREEN, Jonathan, *You Are The Hero*, Snowbooks, Haddenham, 2014.
- HLAVACSKA András, *Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba. Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához*, Kortárs, 2023/9, 13–22.
- HLAVACSKA András, *A felejtés bére. A játékszabályok felfüggesztése mint az ágencia visszaszerzése Moskát Anita Fekete monitor című lapozgatós novellájában*, Kortárs, 2025/10, 72–78.
- HOCKING, Clint, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about*, Click Nothing, 2007. október 7. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (letöltés dátuma: 2025. 08. 20.).
- JACKSON, Steve, *Az Elátkozott ház*, ford. VARSÁNYI Mária, Rakéta, Debrecen, 1992.
- KESERŰ József, *A világépítés komplexitása a fantasyben* = H. NAGY Péter – L. VARGA Péter (szerk.), *Poptechnikák. Komplexitás a populáris kultúrában*, Prae, Budapest, 2022, 146–179.
- KISS Orsolya, *Szabaduljunk ki együtt! A szabadulószoza motivációs lehetőségei a kötelező olvasmányok feldolgozásában*, Iskolakultúra, 2023/8, 81–94.
- LIVINGSTONE, Ian, *Halállabirintus*, ford. BUKOR Éva, Rakéta, Debrecen, 1989.
- MÉSZÁROS Dorka, *Kiszámolós*, Menő Könyvek, Budapest, 2020.
- MONTFORT, Nick, *Twisty Little Passages. An Approach to Interactive Fiction*, The MIT Press, Cambridge, 2005.
- NAGY Ádám – TRENCSENYI László – VESZPRÉMI Attila, *A Pál utcai küldetés*, Athenaeum, Budapest, 2020.
- TISZA Eleonóra, *Kalandod itt véget ért? – A félelmetes könyves fantáziajáték múltjáról és jelenéről*, Kortárs Online, 2022. <https://kortaronline.hu/aktual/kaland-jatek-kockazat.html>; (letöltés dátuma: 2025. 08. 20.).
- TISZA Eleonóra, *She is the Hero (?) – A játékkönyvek a romantika tükrében*, Kortárs, 2024/10, 48–58.
- TRESCA, Michael. J., *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, McFarland & Company, Jefferson, 2011.

JEGYZETEK

¹ Moskát Anita *Fekete monitor* című lapozgatós novellájának játékkönyvjellegéről lásd bővebben: Hlavacska 2025: 72–78.

² A magyar közönség jó eséllyel már a fordítással találkozott, így ez hathatott leginkább az írói és olvasói szokásokra is.

³ Ez alól volt néhány kivétel, például a *Robot Commando*, amely több sikeres záró paragrafussal rendelkezett (Green, 2014: 87).

⁴ A kiadványok nem tartalmazzák oldalszámokat, ezért elemzésemben a fejezetek számával, elnevezésével fogok az éppen tárgyalt részekre utalni (például: *Kedves olvasó* című fejezet vagy F156 – mely a 156. fejezetre mutat). Jelen fejezetben a két klasszikust E. (*Az Elátkozott ház*) és H. (*Halállabirintus*) jelölésekkel fogom megkülönböztetni.

⁵ A sorozat köteteit Nagy Ádám írta különböző szerzőkkel társulva. A *Pál utcai fiúk* mellett készült lapozgatós az *Egri csillagokból*, *Az ember tragédiájából*, *A kőszívű ember fiaiból*, a *Rómeó és Júliából* és az *1984-ből* is.

⁶ „A gamifikáció – vagy más néven játékosítás – a játékok és játékelemek alkalmazását jelenti az élet játékon kívüli területein, célja pedig, hogy az ott zajló folyamatokat érdekesebbé és eredményesebbé tegye” (Fromann, 2016: 76).

⁷ Létezik olyan lapozgatós könyv, ami nem él ezzel a hagyománnyal. Mészáros Dorka *Kiszámolós* című könyvében a különböző utak soha nem kapcsolódnak be közös, más irányból is elérhető csomópontokba – így viszont a különböző végjátékszások száma rendkívül korlátozott.

HLAVACSKA ANDRÁS

A felejtés bére

A játékszabályok felfüggesztése mint az ágencia visszaszerzése
Moskát Anita *Fekete monitor* című lapozgatós novellájában

1. BEVEZETÉS

Az elmúlt évek játéktudománnyal foglalkozó magyar nyelvű publikációiban meglehetősen konszenzus mutatkozik arra vonatkozóan, hogy az asztali szerepjátékok népszerűsége hazai és világviszonylatban is egyértelműen nőtt a 2010-es évek közepétől egészen napjainkig (Hartyándi, 2024: 11; Molnár, 2023: 23; Czirják, 2024). Hasonló, bár kétségtelenül kevésbé látványos változáson ment keresztül az asztali szerepjáték tevékenységével sok szempontból rokonítható játékkönyvek médiuma is: a klasszikus, fantasyvilágban játszódó játékkönyvek mellett szép számmal találni műfaji hibrideket is a piacon, a fordítások mellett pedig a magyar szerzők munkái sem elhanyagolhatóak (Tisza, 2024: 49; Szabó, 2025: 63).

A játékkönyvek esetében hasonló dinamika figyelhető meg a játékmechanikák és a narratíva között, mint amelyet Gonzalo Frasca videojátékok kapcsán ír le: ezek a médiumok nemcsak a reprezentáció, a cselekmény szintjén hordoznak ideológiákat, hanem a játékmechanikáik is egy világnézetet tükröznek (Frasca, 2008: 139–141). Arról viszont a játéktudományokban már megoszlanak a vélemények, hogy egy (video)játék mechanikái egy absztrakt reprezentációs sík mellett is ideológiaszimulátorként működhetnek, vagy csak egy, a játékos társadalmi valóságához hasonló játékvilág vonatkozásában értelmezhetők. Janet Murrayt például több kritika is érte, amiért a *Tetris* című videojátékot a „kilencvenes évek Amerikájának allegóriájaként olvasta”, amely azt az „érzést viszi színre, »hogy ki vagyunk szolgáltatva a teendőink folyamatos bombázásának, hogy bele kell férnünk a sürgető határidőinkbe«” (Murray, 1997, 144; idézi: Kiss, 2013: 102). Annyi viszont bizonyos, hogy ha egy játék narratív szintjén ábrázolt világ közel áll a játékos által ismert társadalmi valósághoz, akkor az alkotás közvetítette világnézet tartalom és játékmechanika kölcsönhatásaként képződik meg. Ezt az elméleti kiindulópontot játékkönyvekre vonatkoztatva például Tisza Eleonóra romantikus lapozgatósokra fókuszáló elemzésében érhetjük tetten: „[i]deológiai 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” (Tisza, 2024: 57).

Írásomban hasonló elméleti álláspontot képviselve Moskát Anita *Fekete monitor* című lapozgatós novelláját vizsgálom elsősorban a szöveg által felkínált operatív (a „játék működtetéséhez nélkülözhetetlen”) és konstitutív („a játék felszíne alatti logikai és matematikai”) játékszabályok (vö. Kiss, 2018: 11–14), a játékos ágencia és a csalás alakzatának ideológiai vonatkozásaira összpontosítva. Elemzésemben emellett érvelek, hogy a novella narratívája és játékmechanikái több szempontból is a rugalmatlan szabálykövetés és a rendszernek való megfelelés veszélyeire (például a kiegészre) figyelmeztetnek, elkerülésük pedig csalás – voltképpen a játékos ágencia visszaszerzése – által lehetséges, amelyet a szöveg egy alternatív befejezéssel jutalmaz.

2. A JÁTÉKOS ÁGENCIÁJA A LAPOZGATÓS KÖNYVEKBEN

Más játékformákhoz – például videojátékokhoz, asztali szerepjátékokhoz vagy komplexebb társasjátékokhoz – viszonyítva a játékkönyvek viszonylag korlátozott ágenciát¹ kínálnak a játékos számára. A történetben leírt különböző szituációk alkalmával a játékos lehetőség-tere – „a lehetséges cselekvések összessége” (Kiss, 2018: 16) – szűkös, általában erősen behatárolt választási lehetőségek állnak rendelkezésére; a próbatételek kreatív, újszerű, egyéni megoldását a médium nem támogatja. Gary Gygax a játékkönyveket többek között ezért is sorolta a szerepfelvételek (*role assumption*) közé, amelyekben a szerepjáttékkal (*role-playing*) szemben nem lehetséges a valódi karakterjáték, a játékos döntései pedig limitáltak (1987: 84–85). Ugyanakkor – ahogy arra Michael J. Tresca is rámutat (2011: 105) – Gygax is elismerte, hogy a játékkönyvek jó felkészítők lehetnek az asztali szerepjátékok megkezdése előtt. A kronológiát tekintve a mai napig legnépszerűbb asztaliszerepjáték-rendszer, a *Dungeons & Dragons* szélesebb körben történő elterjedése (az 1970-es évek végén) megelőzte a legmeghatározóbb játékkönyv-sorozat, a *Fighting Fantasy* felfutását (az 1980-as évek közepe), így a játékkönyv nem tölthette be felkészítő, „trenoírózó” funkcióját (vö. Peterson, 2021: 192). Történeti érdekesség, hogy Magyarországon e két médium (a lapozgatós könyvek és az asztali szerepjátékok) megismerésének a sorrendje esetenként mégis felcserélődött. A *Kalandozók Hőskora* riportsorozat első adásában például Vincze Imre kiemeli, hogy az 1980-as évek közepén, „a középiskola után, a katonaságnál” ismerkedett meg Ian Livingstone lapozgatós könyveivel, és később „a nyolcvanas évek vége felé” az asztali szerepjáték során „az első dungeonök tulajdonképpen ezekből a lapozgatós könyvekből eredtek” (Szeltner, 2024).

Moskát Anita *Fekete monitor* című írása *A hazugság tézisei* című kötetben jelent meg. A lapozgatós novella a kibontakozó történet és a játékmecanikák szintjén is a nagyvállalati kultúra kritikájaként értelmezhető. A novella viszonylag korán és direkt módon felhívja a figyelmet arra, hogy a szövegben a „játszás” a vállalati elvárásrendszernek való megfelelés metaforájaként értelmezhető. A 11. fejezetben – amely a játékszabályok betartása mellett az olvasó által elért harmadik, kikerülhetetlen szakasz – a következőket olvashatjuk: „Tudjátok, hogy ez egy verseny. Nem sprint, mint az agárfutam, nem serken vér, mint egy kakasviadalon, de rajtjelző sípszó és a mellkasotokra ragasztott sorszám nélkül is egyértelmű, hogy vetélkedtek. [...] [B]eszálsz te is, *játszod a játékot*, mint mindenki, pedig nem kapsz cserébe semmit, csak fizetetlen túlórárt” (Moskát, 2022: 142 – kiemelés H. A.). De annak belátásához, hogy a szövegvilágban a szabályok követése értékvesztéssel jár, míg a szabályok felülírása, a metaszabályok alkotása vagy a csalás értékteremtő erővel bírhat, csak a játékmecanikák alapos vizsgálatával juthat el az olvasó.

A novella a lapozgatós könyvek hagyományát követve, egyes szám második személyű narrációt alkalmazva egy huszonéves nő perspektíváját kínálja azonosulási pontként az olvasónak – a történet a névtelen női főszereplő egyetlen munkanapját követi végig. A novella egyik kritikus a narratíva vonatkozásában pontosan állapítja meg, hogy „[a] vállalati működéssel szemben kritikus szöveg csupán a monoton munka folytatását és a kiégésből fakadó elbukást tartja lehetséges végkimenetelnek” (Veszprémi, 2022), azonban a játékszabályok beható tanulmányozásával elérhető alternatív végigjátszás egy menekülési útvonalat is kínál, amellyel a munkahelyi kiégés nélkül megszakítható a szöveg újraolvasásának ördögi köre. A *Fekete monitor* hat lehetséges végigjátszása közül öt a játékszabályok betartásával érhető el: három a munkaviszony végéhez vezet, kettő időhurok narratívát képez (vö. O. Réti, 2022) – visszavezet a novella legelejére. A novella egyetlen pozitív lezárását egy rejtett végigjátszás jelenti. A lapozgatós novella 15. fejezete egy idilli képet tár az olvasó elé: a megszemélyesített karakter egy balatoni nyaralóban találja magát. Ebben a szakaszban a *Fekete monitor* többi fejezetével ellentétben a protagonista nem elveszít, hanem visszanyer egy emléket („Ahogy a fészker felé

fordulsz, hirtelen már emlékszel. Ott ástad el az időkapszulát, PEZ-cukorkákat rejtettél a fémdobozba” [Moskát, 2022: 149]). Ugyanakkor a fejezet lezárása kijózanítónak tűnik: „Ha itt jársz, biztosan eltévedtél. A döntéseid alkalmatlanok rá, hogy ide vezessenek” (Uo.). Egyfelől a zárlat hatálytalanítja, idézőjelek közé helyezi a 15. fejezetben leírtakat, figyelmeztet, hogy a novella főszereplője számára a kilépés a mókuskerékből csak vágyalom lehet. Másfelől ezek a sorok úgy is értelmezhetők, hogy ha a döntési lehetőségekre épülő játékszabályok alkalmatlanok a pozitív végkifejlet elérésére, akkor magukat a játékszabályokat kell felülről, a játékosnak csatláshoz kell folyamodni.

A *Fekete monitor* olvasásakor voltaképpen már a szöveg legeleje értelmezhető a szabálykövetés elutasítására történő felhívásként. A játékkönyvek hagyománya felől közelítve a novellához feltűnő, hogy az első fejezetet – szemben sok klasszikus lapozgató könyvvel – nem előzi meg semmiféle szabálymagyarázat. Az első „végigjátszás” alkalmával a játékszabályok hiányát több praktikus okkal is magyarázhatjuk. Egyrészt a novella építhet a célközönség műfaji háttérismeretére: az olvasók egy része feltehetően az első fejezet végén található választási lehetőségek alapján felismeri, hogy a szöveg olvasható játékkönyvként, és ennek megfelelően halad tovább. Másrészt a *Fekete monitor* egyértelmű utasításokkal szolgál a játékszabályaira vonatkozóan („Ha..., lapozz...; „Dobj motivációpróbát egy hatoldalú kockával! Ha... lapozz...”), befogadása közben ismerteti az olvasóval az operatív szabályokat, a továbbhaladás feltételeit. Ebből a szempontból a játékszabályok részletezése a novella elején fölösleges lenne; az alternatív végigjátszás felől viszont a játékszabályok hiánya figyelmeztetésnek hat, nyomatékosítja, hogy a játékosnak nincs szüksége szabályokra.

3. FELEJTÉS, ENERGIAVESZTÉS, MOTIVÁCIÓCSÖKKENÉS

A *Fekete monitor* narratívája az értékvesztés mentén szerveződik, amelynek a legegységesebb jelei a fejezetek végén található emlékkiesések. A felejtést minden esetben a „Dolgok, amiket közben elfelejtettél” tagmondat vezet fel, az elvesztett emlékek viszont széles skálán mozognak: a tárgyi tudástól (például: „másodfokú megoldóképlet” [Moskát, 2022: 130]) az általánosabb gyerekkori tapasztalatokon át (például: „hogy hívták az első osztályos padtársadat” [Uo.: 167]) a személyesebb élményekig (például: „a kisbolt, ahová nyaranta tangapapucsban jártál jégkrémet venni” [Uo.: 156]). A felsorolt emlékek a karakterrel történő azonosulás, a karakterbe történő belemerülés (vö. Bowman, 2024: 400–402) izgalmas dinamikáját alakítják ki: a játékos szembesülve a felejtés tárgyával egyezkedésre kényszerül, mérlegelnie kell, hogy az emlékvesztést csak a történet névtelen főszereplőjére tartja érvényesnek, vagy osztozik a felejtés megélésében. Ebből a szempontból a tárgyi ismeretekre és általánosabb élettapasztalatokra vonatkozó emlékek nagyobb eséllyel segítik az olvasó azonosulását a főszereplővel (hiszen „Napóleon csatáinak évszámai” [Moskát, 2022: 131] vagy a „gyerekkori autók rendszáma” [Uo.: 142] olyan tudást jelenthetnek az olvasónak, amelyekkel valaha bírt, de az olvasás pillanatában nem biztos, hogy rendelkezik velük); a speciálisabb élmények viszont folyamatosan felfüggesztik az azonosulást. Játéktechnikai szempontból az értékvesztést tovább fokozza, hogy az olvasó minél átfogóbb felfedezést hajt végre az időhurok kihasználásával – a novella részlegesen eltérő újraolvasásával –, annál több emléket veszít.

Az értékvesztés azonban nemcsak a felejtés újra és újra ismétlődő alakzatában érhető tetten, hanem a játékmechanikák és az egyre behatároltabb ágencia szintjén is. A történetben megszemélyesített karakter az első fejezetben 2 energiával és 1 motivációval rendelkezik (Uo.: 125), de az nem derül ki, hogy a *Fekete monitor*ban ezek az értékek mennyire számítanak kimagaslónak vagy éppen átlagon alulinak – csak a történet előrehaladtával válik világossá, hogy ezek meglehetősen alacsony értékek. Egyrészt a lapozgató novella időnként próbatételek elé

állítja az olvasót, amelyeknél a sikeres teljesítéshez egy hatoldalú kockával kisebb vagy egyenlő értéket kell dobni, mint a karakter aktuális motivációja, de mivel a játékkönyvben nincs lehetőség a motiváció növelésére, a siker esélye minden alkalommal csekély (17%). Másrészt a munkahelyi felettesek értékeivel összehasonlítva is alacsonynak tűnnek a főszereplő értékei: a közvetlen főnök, Károlyi Zsuzsa 5 energiával és 7 motivációval, Szilágyi Benedek, a belső kommunikációs vezető pedig 9 energiával és 14 motivációval rendelkezik. A lapozgatós novellában szó szerint is jelen van az értékvesztés: a történet során lényegesen többször veszíthetünk, mint ahányszor nyerhetünk energiát. Kirívó példája ennek a 31. fejezet, ahol fél oldalon belül ötször hívja fel a figyelmet rá a szöveg, hogy „veszítesz egy energiát” (Uo.: 170), valamint a Szilágyi Benedekkel folytatott hosszabb beszélgetést leíró 9. fejezet („Hív a semmi, beburkol a sötét. / [veszítesz egy energiát] / Nincs erőd leküzdeni a vonzását. / [veszítesz egy motivációt]” [Uo.: 139]).²

Ráadásul az energiavesztés és a főszereplő alacsony értékei még erősebben lehatárolják a lapozgatós novella amúgy is szűkös lehetőség-tereit. A *Fekete monitor* több fejezete csak sikeres motivációpróba esetén érhető el, így a játékszabályok betartása mellett ezekben a szituációkban a választás csak illuzórikus, hiszen egyrészt nem a játékos dönt a továbbhaladás irányáról (hanem a kockadobás eredménye), másrészt bizonyos útvonalak nehezebben elérhetővé válnak (például: „Dobj motivációpróbát egy hatoldalú kockával! Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az aktuális motivációértéked, kezdj dolgozni, és lapozz a 29-ra! Ha a próba sikertelen, és az eredmény nagyobb a motivációértékednél, lapozz a 8-ra!” [Uo.: 130]). A játékosági ágencia felfüggesztését tovább fokozza a 34. fejezet, amely bár felkínál egy próbatételt, de rögtön hatálytalanítja azt („Dobj energiapróbát, meg bírod-e mosni a fogad. Ne, ne dobj, úgyis fölösleges. [...] Dobj energiapróbát, le bírod-e venni a harisnyád. Ne, ne dobj, úgyse megy.” [Uo.: 174]). Hasonló a 8. fejezet hatása is: a szakasz végén a dobás eredményétől függetlenül ugyanabba az irányba kénytelen továbbhaladni a játékos („Dobj motivációpróbát egy hatoldalú kockával! Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az aktuális motivációértéked, kezdj dolgozni, és lapozz a 29-re! Ha a próba sikertelen, akkor is kezdj dolgozni – nem ez lesz az első alkalom a történelemben, hogy kedv és erő nélkül fogsz hozzá. Lapozz a 29-re!” [Uo.: 135]).

4. CSALÁS AZ ÁGENCIA VISSZASZERZÉSÉÉRT

A *Fekete monitor* egyetlen pozitív végigjátszásához vezető befejezése, a 15. fejezet csak a szabályok megszegése, csalás révén érhető el. A fejezet utolsó két mondata figyelmezteti is az olvasót, hogy tiltott területre tévedt: „Ha itt jársz, biztosan eltévedtél. A döntéseid alkalmatlanok rá, hogy ide vezessenek” (Uo.: 149). Bár a játékkönyvek hagyományában az ehhez hasonló megoldás semmiképpen sem bevett, példa nélkülinek sem nevezhető. Michael J. Tresca hívja fel rá a figyelmet, hogy néhány kiadványban elhelyeztek „csapdákat” azon játékosok számára, akik nem követték a fejezetek készítőik által meghatározott sorrendjét, előreugrottak a történetben, és olyan döntéseket hoztak, amelyekre a játékkönyv szabályszerű olvasása mellett nem lett volna lehetőség (2011: 107). Eminens példája ennek a *Zork* sorozat harmadik könyve, a *The Cavern of Doom*, amelynek 87. fejezete a következő választási lehetőséget kínálja a játékosnak: „Ha megszerezted a fényvarázslat-tekerccset a Sziklaféreg törzstől, lapozz a 91-re!” (Meretzky, 1983: 44). A 91. fejezetnél azonban váratlan meglepetés éri a játékost:

Egy villám cikázik át az égen, és a lábadnál felrobban. Puffanás hangja hallatszik, megjelenik előtted Kaldorn hercege. Ijedtedben ledobod a könyvet, amit olvasol.

A herceg lehajol és felveszi. Elolvassa a könyv borítóját. „Hmmm... lássuk csak. *The Cavern of Doom*.” Elővesz egy jegyzetfüzetet, és új bekezdést kezd. A kaldorni herceg

egészen a közelmúltig száműzetésben élt, cipőkereskedőként dolgozott. A közelmúltban azonban kinevezték a Zorkbooks Csalásellenes Irodájának harmadosztályú asz-szisztensévé, akinek pontosan az a feladata, hogy az imént véghezvitt pimasz csalásokat megakadályozza.

A herceg befejezi a jegyzetelést. „Felvettem ennek a könyvnek a nevét és sorozatszámát” – magyarázza. „Mivel ebben a könyvben nincsenek fényvarázslatok vagy Sziklaféreg törzsek, egyértelmű, hogy csalált. Ha megismétled ezt a vétséget, gőtévé válsz.” Megfenyeget az ujjával, majd eltűnik.

VÉGE

Az elért eredményed olyan alacsony, hogy a matematikusok még nem találtak ki számot a leírására.

Általában azt javaslom, hogy adj még egy esélyt magadnak, de ebben az esetben nem, te csaló! (Meretzky, 1983: 46–47)

A játékkönyvek fogyasztásának a csalás – egy rossz döntés után a megfelelő fejezethez történő visszalapozás, egy rossz kockadobás eredményének megváltoztatása – szerves részét képezte, melynek elsődleges célja a játék újrakezdésnek elkerülése volt. A *The cavern of Doom* és a hasonló kiadványok csalókra szabott csapdái reagáltak a játékkönyvek sajátos olvasói szokásaira, de a szabályok megszegését büntetendőnek állították be. Moskát Anita novellája éppen azáltal gondolja tovább ezt a hagyományt, hogy a szabályok megszegését nem szankcionálja, hanem jutalmazza – a 15. idilli, értékteli fejezet elérésével. A megoldás érdekessége, hogy alapvetően kétféle játékos fedezheti fel az alternatív végigjátszást. Egyfelől azok, akik a lapozgatós könyvek játékmechanikájának ismerete hiányában vagy a szabálykövetés megtagadásából kifolyólag a klasszikus irodalmi alkotásoknál megszokott módon a novella elejétől a vége felé haladva olvassák el a szöveget (bár kérdéses, hogy a montázszerűen megképződő történetben milyen súllyal bír a 15. fejezet). Másfelől a játékkönyveknek azok a professzionális olvasói, akik törekednek rá, hogy a *Fekete monitor* ne csak irodalmi szöveggént, hanem játékrendszerként is megértsék. Például azáltal, hogy a választási lehetőségek és a történet metszéspontjainak feltérképezése³ érdekében ágrajzot készítenek a novellához, amelyben a fejezetek alacsony száma miatt gyorsan feltűnővé válhat egy számított szakasz hiánya.

5. KONKLÚZIÓ

A *Fekete monitor* narratívája sötét képet fest a nagyvállalati kultúráról, a történet csak a kiegészítést, nem pedig elkerülését kínálja fel. A játékmechanikák elemzésén keresztül viszont kialakítható egy értelmezés, amely a lapozgatós novella játékos elemeit (helyenként pedig azok feltűnő hiányát) cselekvésre történő felhívásként ragadja meg. Ehhez annak belátása szükséges, hogy a *Fekete monitor* konstitutív szabályai – az az összefüggésrendszer, amely sokáig rejtve marad a játékos előtt, és csak a többszöri újraolvasás során tárul fel – „kiegyensúlyozatlan élményt” biztosítanak (Kiss, 2018: 13). A lapozgatós könyvek médiumára (ahogy a legtöbb asztaliszerepjáték-kalandra és több videojátékra is) jellemző, hogy a játék célját folyamatában ismerteti meg a játékos: előfordul, hogy a játék megkezdésének pillanatában még nem egyértelmű a játék célja, ez csak később, a játékmenet alatt kristályosodik ki. A történet előrehaladtával úgy tűnhet, hogy a *Fekete monitor*ban megszemélyesített karakter legfőbb motivációja a munkaviszony megszüntetésének elkerülése, ezért a játékos könnyen a játék céljaként azonosíthatja ezt a törekvést. Azonban a munkaviszonyt megőrző két végigjátszás időhurok-narratívává alakul, visszavezeti a játékost a novella első fejezetéhez. Így a játékos az időhurokból, a végeláthatatlan munkából történő kilépést határozhatja meg új célként önmaga

számára. A többszöri végigjátszás felfedi, hogy a *Fekete monitor* konstitutív szabályai alkalmazhatatlanok az új cél elérésére, ezért a történet egyre szűkülő lehetőség-terében az ideális cselekvés a szabályok be nem tartása lesz.

IRODALOMJEGYZÉK

- BÓDI Bettina, *Narratív dramaturgia a videójáték médiumában*, Tiszatáj, 2022/9, 80–92.
- BOWMAN, Sarah Lynne, *Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games* = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (szerk.), *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*, Routledge, New York–London, 2024, 393–408.
- CZIRJÁK Ádám, *Ötven év kalandozás, 50 éves a Dungeons & Dragons*, kulter, 2024. október 23. <https://www.kulter.hu/2024/10/dungeons-and-dragons-50-eves-jubileum/> (letöltés dátuma: 2025.08.02.).
- CSÖNGE Tamás, *Az ágencia ideológiakritikája a videójátékban. Az Inside procedurális retorikája*, Apertúra, 2021/tavaszi. <https://www.apertura.hu/2021/tavaszi/csonge-az-agencia-ideologikritikaja-a-videojatekban-az-inside-proceduralis-retorikaja/> (letöltés dátuma: 2025.08.12.).
- FRASCA, Gonzalo, *Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába*, ford. GYURIS Norbert = *Narratívák 7., Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. FENYVESI Kristóf – KISS Miklós, Kijárat, Budapest, 2008, 125–142.
- HARTYÁNDI Mátyás, *Szerepjáték vagy RPG? A szerepjátszás eredete, kutatása és alkalmazása*, Kortárs, 2024/10, 11–29.
- KESERŐ József, *Lehetnek sárkányaid is – A fantáziavilágok építése mint kulturális gyakorlat*, Prae, Budapest, 2021.
- KISS Gábor Zoltán, *Efemer galériák – Videójátékok kritikai megközelítésben*, Gondolat–PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Budapest–Pécs, 2013.
- KISS Gábor Zoltán, *A játék hendikepes rendszere*, Információs Társadalom, 2018/1, 9–17.
- MAKAI Péter Kristóf, *Szövegbe zárt delírium. A Disco Elysium test- és elmeképe*, Filológiai Közlemény, 2024/1, 96–117.
- MERETZKY, S. Eric, *The Cavern of Doom*, Tom Doherty Associates, New York, 1983.
- MOLNÁR Kincső-Bernadett, *Critical Role: asztali szerepjáték, show vagy transzmediális univerzum?*, Kortárs, 2023/9, 23–33.
- O. RÉTI Zsófia, *A kikökönt idő helyre (nem) tolása – avagy időhurok-narratívák a közelmúlt videójátékaiban*, Tiszatáj, 2022/szeptember, 55–64.
- PETERSON, Jon, *Game Wizards. The Epic Battle for Dungeons & Dragons*, The MIT Press, Cambridge–London, 2021.
- SZABÓ Zsófi, *És most lapozz 43 évet! Hagyománykövetés és hagyománytörés A Pál utcai küldetés (2020) című kalandkönyvben*, Kortárs, 2025/10, 63–71.
- SZELTNER Zsolt, *Vincze Imre – M.A.G.U.S. Interjú – Kalandozók Hőskora S01E01*, 2024. április 15. <https://www.youtube.com/watch?v=pQ0pocqxtgc&list=PLuaCcsNUALJ-6XTrQ9Et3Yl4miFSclRqu> (letöltés dátuma: 2025.08.11.).
- TISZA Eleonóra, *She is the Hero (?) A játékkönyvek a romantika tükrében*, Kortárs, 2024/10, 48–58.
- TRESCA, Michael J., *The Evolution of Fantasy Role-playing Games*, McFarland, Jefferson–London, 2011.
- VESZPRÉMI Szilveszter, *A fantasy eszköz az irodalom kezében – Kritika Moskat Anita A hazugságok tézisei című könyvéről*, Kortárs Online, 2022. szeptember 6. <https://kortaronline.hu/aktual/moskat-anita.html> (letöltés dátuma: 2025.08.11.).

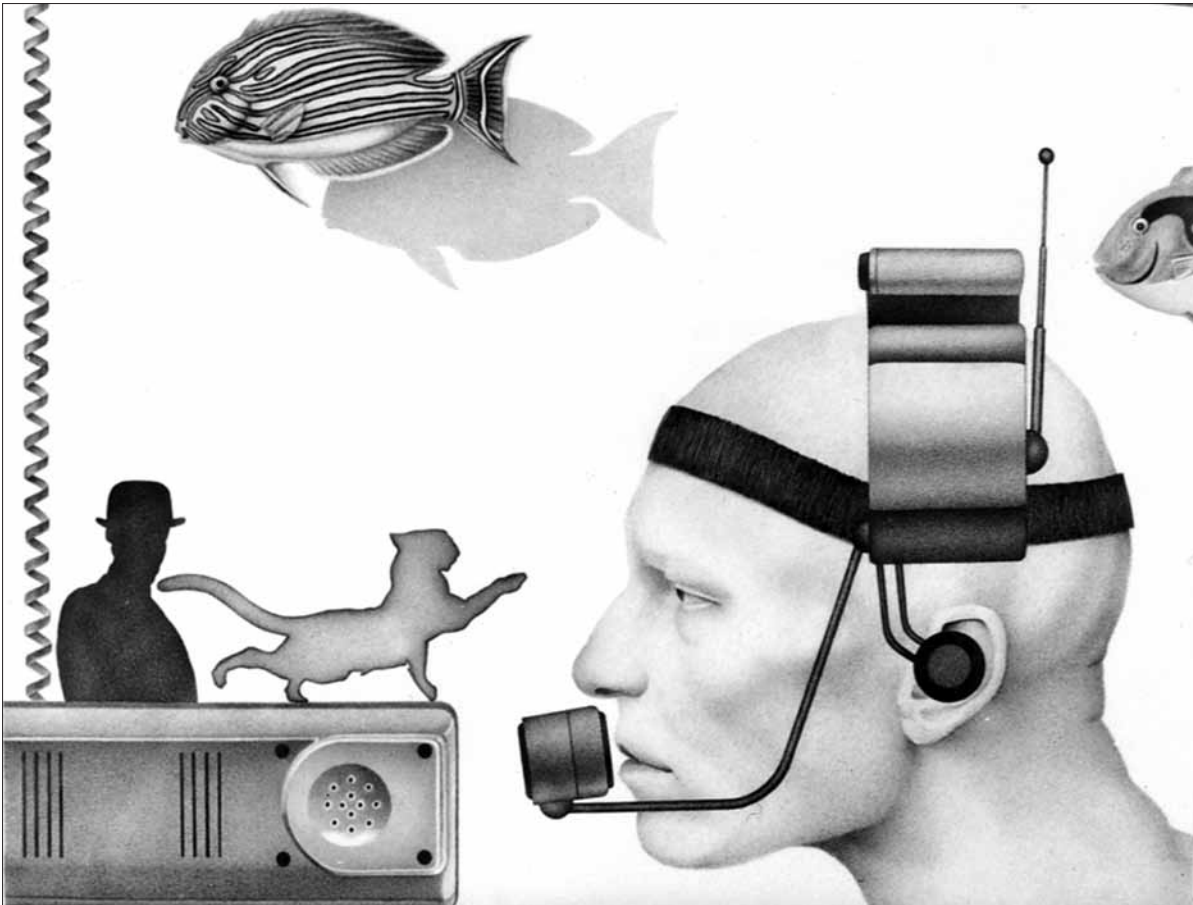
JEGYZETEK

¹ Elemzésemben ágencián a játékos cselekvőképességét értem. Csöngé Tamás *Az ágencia ideológiakritikája a videojátékokban. Az Inside procedurális retorikája* című tanulmányában részletezi, hogy a játéktudományban videojátékok vonatkozásában milyen különböző ágenciaértelmezések alakultak ki. A *Fekete monitor*ban a játékos ágenciája leginkább a *narratív ágenciafelfogás* felől érthető meg: „Ebben a megközelítésben a játékos ágencia annál jobban érvényesül, és mértéke annál nagyobb, minél inkább figyelembe veszi a játék a játékos döntéseit, vagyis minél inkább függ a játék végkimenete a játék során meghozott döntésektől” (Csöngé, 2021). Narratív ágenciáról lásd még: Bódi, 2022.

² Utóbbi szituáció a *Disco Elysium* (2019) című videojátéknak azt a hírhedt párbeszédét idézi meg, amelyet a főszereplő, Harrier Du Bois a dokkmunkás szakszervezet vezetőjével, Evrart Claire-rel folytat. A beszélgetés alatt a főszereplő – a *Fekete monitor* főhőséhez hasonlóan – folyamatosan veszít a morálértékéből, mely akár végzetes kimenetelű is lehet. A ZA/UM stúdió kultikus játéka több összehasonlítási szempontot is kínál a *Fekete monitor* elemzéséhez: mindkét játék felütése tematizálja az emlékezetvesztést, a történet központi eleme a kiégés, a játékok folyamatosan operálnak a játékos ágencia felfüggesztésével stb. A *Disco Elysium*ról lásd bővebben: Makai, 2024.

³ Játékkönyvek esetében a térképkészítés funkcióját Keserű József a következőképpen foglalja össze: „A fantasy-irodalom egyik oldalhajításaként felfogható lapozgatós könyvek például gyakran csak akkor olvashatók végig, ha térképet rajzolunk hozzájuk. Az ilyen, olvasó által rajzolt térképek olyan kognitív térképekként is felfoghatóak, amelyek segítségével a befogadó a szöveg világát grafikai alakba transzformálja. Ezzel azonban már el is jutottunk a térkép határáig – amelyen túl a grafikonok és egyéb ábrák világa kezdődik” (Keserű, 2021: 163).

TÓTH PITYA ISTVÁN, *Kapcsolat*, 1996, ceruza, papír, 50x70 cm



Exkluzív zenei programokkal folytatódik az MVM Classic&Club koncertsorozat

Különleges klasszikus és könnyűzenei élményekkel várják az őszi-téli időszakban is a zeneművészet szerelmeseit az MVM Classic&Club koncertjei. A nagy sikerű eseménysorozat ezúttal is színes tematikát vonultat fel, kiváló hazai és nemzetközi művészek előadásában.

A 2024 óta töretlen sikerrel működő MVM Classic&Club sorozat idei őszi évadában a klasszikus és a könnyűzene rajongói ismét változatos műsorok közül válogathatnak. A két kiemelt koncert mellett, ahol ezúttal rangos nemzetközi művészeket is köszönhetünk, hagyományosan Junior Prima díjas fiatalok bemutatkozása, valamint egy meghitt karácsonyi koncert zárja majd az évadot.

A megújult Magyar Tudományos Akadémia Dísztermében október 14-én a cseh klasszikus zene kerül a középpontba. A „Csehország varázslatos dallamai” című koncerten a **Korossy Kvartett** mellett **Fürjes Anna Csenge** Junior Prima díjas operaénekes és a nemzetközi híru zongoraművész, **Ivo Kahánek** lép színpadra. A műsorban Dvořák, Smetana és Janáček legnépszerűbb darbjai csendülnek fel, amelyek egyszerre idézik meg a romantikus dallamvilágot és a közép-európai zenei gyökereket.

November 25-én a MOMkult Színháztermében lép fel Európa egyik legnépszerűbb fúvószenekara, a **Boban Marković Orkestar**. A szerb trombitás és zenekara évtizedek óta a balkáni zene ikonikus képviselője, bárhol járnak, rajongók tízezreit vonzzák. A budapesti koncerthez ezúttal **Oláh Kálmán Jr.**, Junior Prima díjas jazzszaxofonművész is csatlakozik.

A kiemelt koncerteken felül az őszi évadban több alkalommal is bemutatkoznak **Junior Prima díjas** tehetségek, akiket november 19-én és december 10-én az Ötpacsirta Szalonban hallhat a közönség. Az évadot december 15-én zárja a Zenélő karácsony az Eiffel Műhelyházban, ahol **Balázs János**, **Kelemen Barnabás** és **Gubik Petra** mellett **Gudics Marcell** és **Kéri Sámuel** Junior Prima díjas művészek is közreműködnek a műsorban, igazi ünnepi hangulatot teremtve az év utolsó MVM Classic&Club koncertjén.

MVM CLASSIC & CLUB
2025. OKTÓBER 14. KEDD, 19.30 ÓRA
MAGYAR TUDOMÁNYOS AKADÉMIA, DÍSZTEREM
CSEHORSZÁG VARÁZSLATOS DALLAMAI
IVO KAHÁNEK (ZONGORA), FÜRJES ANNA CSENGE (ÉNEK), KOROSSY KVARTETT
További információ és jegyvásárlás: mvmclassicclub.hu

MVM CLASSIC & CLUB
2025. NOVEMBER 25. (KEDD), 19.30 ÓRA
MOMKULT, SZÍNHÁZTEREM
BOBAN MARKOVIĆ ORKESTAR
VENŐG: OLÁH KÁLMÁN JR. (JAZZ-SZAXOFON)
További információ és jegyvásárlás: mvmclassicclub.hu

MVM CLASSIC & CLUB
2025. DECEMBER 15. (HÉTFŐ), 19.30 ÓRA
EIFFEL MŰHELYHÁZ, BÁNFFY TEREM
ZENÉLŐ KARÁCSONY
KÖZREMŰKÖDŐK: BALÁZS JÁNOS (ZONGORA), GUBIK PETRA (ÉNEK), KELEMEN BARNABÁS (HEGEDŰ), GUDICS MARCELL (DOB) ÉS KÉRI SÁMUEL (NAGYBŐGŐ)
További információ és jegyvásárlás: mvmclassicclub.hu

Forrás: MVM Zrt.

További információ és jegyvásárlási lehetőségek:

<https://mvmclassicclub.hu/>

A VILÁG TELE VAN JÓ ENERGIÁVAL

ENERGIA. ÉRTÜNK

MVM