



HLAVACSKA ANDRÁS (1989) Budapest

HLAVACSKA ANDRÁS

Játékba merülve

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

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

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