

MOLNÁR KINCŐ-BERNADETT

Critical Role: asztali szerepjáték, show vagy transzmediális univerzum?



MOLNÁR KINCŐ-BERNADETT (1998) Debrecen

1. BEVEZETÉS

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

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

2. AZ ASZTALI SZEREJÁTÉK MEGJELENÉSE AUDIOVIZUÁLIS MÉDIASZÖVEGEKBE

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

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

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

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

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

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

3. A DUNGEONS & DRAGONS RENDSZERE

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

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

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

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

Az asztali szerepjáték alapjául szolgáló szabálykönyvek és a megvalósult játék között nem minden esetben szoros a kapcsolat. A szabálykönyvek csupán a játék keretét biztosítják, de ez még nem a kész produktum, a játék létrejötte nagyban függ a játékosoktól és a mesélőtől, hiszen ők alkotják meg a narratívát. Azonban az asztali szerepjáték esetében nem a szabálykönyvek az egyetlen ideológiát hordozó médiaszövegek. Maga a megvalósult játék az alapjául szolgáló szabálykönyvek ideológiai implikációit követve – de akár azokkal szembe fordulva! – képes lehet az előítéletek elmélyítésére vagy éppen érzékenyítésére. A *Critical Role* streamműsorát például nem determinálja, hogy a PC szempontjából problémás szabálykönyveket veszi alapul, ugyanis ezeken kívül még számos tényező befolyásolja a játék megvalósulását. A *Critical Role* második kampányában például az egyik játékos, Sam Riegel egy olyan karaktert alakít, akinek faji hovatarozása miatt az adott földrajzi térségben bujkálnia kell (Nott a Bátor, az ideiglenes goblin). A Leonard–Janjetovic–Usman szerzőhármás írása a sötét megismerés/felfedezés [Dark Tourism] és a LARP¹⁸ között von párhuzamot; a sötét megismerés egyik fő motivációja a „másikság”¹⁹ megtapasztalása. „A sötét felfedező [dark tourist] és a dramatiszta²⁰ azokat a történeteket keresik, amelyek kívül esnek a normákon, azért, hogy felrazzák a perspektívájukat és valami újat tanuljanak.”²¹ A LARP kapcsán leírt marginalizált identitás megjelenik az asztali szerepjátéknál is. Sam karaktere bujkálni kényszerül, amelynek konnotációja, hogy a műsor társadalmilag érzékenyítheti a nézőt. A társadalmi érzékenyítés faktorát növeli az is, hogy a Critical Role Production rendelkezik egy alapítvánnyal is, amellyel különböző non-profit szervezeteket támogatnak.

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

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

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

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

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

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

4. CRITICAL ROLE

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

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

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

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

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

5. A JÁTÉK IMMERZIÓJÁT MEGTÖRŐ KISZÓLÁSOK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. TRANSZMEDIÁLIS UNIVERZUM

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

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

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

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

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

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

8. AZ AMAZON PRIME ÉS A VOX MACHINA LEGENDÁJA

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

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

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

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

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

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

JEGYZETEK

¹ *The Trail and the Toll | Critical Role | Campaign 3, Episode 3* [online], YouTube, *Critical Role*-csatorna, 2021. november 8. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=POGfa65vi4k>, letöltés dátuma: 2022. december 21., 0:01).

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

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

⁴ Uo.

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

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

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

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

⁹ CHALK, i. m.

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

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

¹² GARCIA, i. m., 242.

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

¹⁴ GARCIA, i. m., 237–240.

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

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

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

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

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

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

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

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

²³ *Uo.*, 183.

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

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

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

²⁷ STRICKLIN, Colin, *i. m.*, 211.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

³⁷ *Uo.*

³⁸ CHALK, *i. m.*

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

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

⁴¹ THERRIEN, *i. m.*, 453–454.

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

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

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

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

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

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

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

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

- ⁵⁰ *The Draw of Destiny* | *Critical Role* | *Campaign 3, Episode 1, i. m.*, 2:16:04.
- ⁵¹ *Uo.*, 1:52:30.
- ⁵² *Uo.*, 3:01:41.
- ⁵³ *The Trail and the Toll* | *Critical Role* | *Campaign 3, Episode 3, i. m.*, 3:35:15.
- ⁵⁴ DROST, Philip, *The rise of Critical Role: How a crew of ‚nerdy-ass voice actors‘ became Dungeons & Dragons rock stars*, CBC radio, 2022. december 31., (letöltés helye: <https://www.cbc.ca/radio/critical-role-dungeons-dragons-1.6691020>, letöltés dátuma: 2023. január 5., 5:40–6:40).
- ⁵⁵ KERSTING, Erik, *Intimacy Games: Critical Role’s Struggle to Maintain Its Tabletop Authenticity*, *Popular Culture Studies Journal* 2021/2, 88.
- ⁵⁶ *Critical Role* [hivatalos weboldal], (letöltés helye: <https://critrole.com/foundation/>, letöltés dátuma: 2022. december 2.).
- ⁵⁷ *Uo.*
- ⁵⁸ *Critmas Can’t Miss Sale* [online], YouTube, *Critical Role*-csatorna, 2022. november 22. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=PB04Bl0bZUI>, letöltés dátuma: 2022. december 3.).
- ⁵⁹ *Uo.*, 2:55.
- ⁶⁰ *Curious Beginnings* | *Critical Role: THE MIGHTY NEIN* | *Episode 1* [online], YouTube, Geek & Soundry-csatorna, 2018. január 15., (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=byva0hOj8CU>, letöltés dátuma: 2022. december 2., 4:48).
- ⁶¹ *Critical Role* [hivatalos weboldal] (letöltés helye: <https://critrole.com/category/fan-art/>, letöltés dátuma: 2022. december 2.).
- ⁶² HEDGE, Stephanie, *Building on Resonances: An Interview with TRPG Fan Artists* = HEDGE, Stephanie – GROULING, Jennifer (szerk.), *Roleplaying Games in the Digital Age Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, North Carolina, 2021, 328.
- ⁶³ *Exandria: An Intimate History* | Narrated by Matthew Mercer [online], YouTube, *Critical Role*-csatorna, 2021. október 13. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=DYBM3myR914&t=2s>, letöltés dátuma: 2022. november 29.).
- ⁶⁴ Darrington Press: *TAL'DOREI CAMPAIGN SETTING REBORN*, darringtonpress.com (letöltés helye: <https://darringtonpress.com/taldorei-campaign-setting-reborn/>, letöltés dátuma: 2022. december 27.).
- ⁶⁵ MERCER, Matthew – ROSE, Hannah – HAECK J., James, *Tal’dorei campaign setting reborn*, Darrington Press LLC, 2021, 260.
- ⁶⁶ MERCER, Matthew – ROSE, Hannah – HAECK J., James, *i. m.* 264–267.
- ⁶⁷ *A Vox Machina a Critical Role első kampánya.*
- ⁶⁸ FRIEDMAN, *i. m.*, 305.
- ⁶⁹ Darrington Press: *UK’OTOA*, darringtonpress.com (letöltés helye: <https://darringtonpress.com/ukotoa/>, letöltés dátuma: 2022. december 27.).
- ⁷⁰ Darrington Press: *ANNOUNCING TILL THE LAST GASP: A DRAMATIC 2-PLAYER GAME COMING IN 2023!*, 2022. december 14., darringtonpress.com, (letöltés helye: <https://darringtonpress.com/announcing-till-the-last-gasp/>, letöltés dátuma: 2022. december 27.).
- ⁷¹ Darrington Press: *DARRINGTON PRESS GUILD*, darringtonpress.com (letöltés helye: <https://darringtonpress.com/darrington-press-guild/>, letöltés dátuma: 2022. december 2.). A Darrington Press kiadónak nincs külön üzlete, hanem lokális játékboltokkal együttműködve, Darrington Press Guild hálózatot kialakítva juttatják el játékaikat ezekbe az üzletekbe. A Darrington Press Guild hálózat az Egyesült Államokon belül működik.
- ⁷² *Critical Role* [webshop] (letöltés helye: <https://shop.critrole.eu/>, letöltés dátuma: 2023. január 5.)
- ⁷³ Archive of Our Own: *Critical Role* (Web series) címke, archiveofourown.org (letöltés helye: [https://archiveofourown.org/tags/Critical%20Role%20\(Web%20Series\)/works](https://archiveofourown.org/tags/Critical%20Role%20(Web%20Series)/works), letöltés dátuma: 2022. december 27.).
- ⁷⁴ *A Vox Machina legendája* [Animációs sorozat], Amazon Studios, *Critical Role* Production, Titmouse, 2022–.
- ⁷⁵ Kickstarter: *Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special*, kickstarter.com (letöltés helye: <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s/description>, letöltés dátuma: 2022. december 5., 5:50.).
- ⁷⁶ *Uo.*
- ⁷⁷ ALBERTO, *i. m.* 188.
- ⁷⁸ Az összegyűlt összeg nagysága miatt egy tízrészes animációs sorozatban kezdett gondolkodni a *Critical Role* és a Titmouse.
- ⁷⁹ CHAUDHRY, Aliya, *Amazon picks up Critical Role’s animated show as a Prime exclusive*, theverge.com, 2019. november 7. (letöltés helye: <https://www.theverge.com/2019/11/6/20952407/amazon-critical-role-animated-show-prime-exclusive-vox-machina-twitch>, letöltés dátuma: 2022. december 5.).
- ⁸⁰ KIM, Matt, *The Legend of Vox Machina Renewed for Season Three. The parti reunites*. 2022. október 7., ign.com (letöltés helye: <https://www.ign.com/articles/the-legend-of-vox-machina-renewed-for-season-three>, letöltés dátuma: 2022. december 27.).
- ⁸¹ FRIEDMAN, *i. m.*, 303.
- ⁸² *Uo.*, 323.
- ⁸³ *Mighty Nein – New Show Coming to Prime* [online], YouTube, Prime Video-csatorna, 2023. január 25. (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=mUZv9PdpfzE>, letöltés dátuma: 2023. május 9.).
- ⁸⁴ DROST, *i. m.*
- ⁸⁵ DROST, *i. m.*
- ⁸⁶ KERSTING, *i. m.*, 88.