

## TISZA ELEONÓRA

# Számkivetettek és gyilkosok játéka?

A szerepjáték társadalmi diskurzusa egy debreceni gyilkossági ügy kapcsán



TISZA ELEONÓRA (1998) Debrecen

### 1. MORÁLIS PÁNIKOK ÉS SZEREJPÁTÉKOK

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

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

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

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

Bár a klasszikus értelemben vett morális pánik Magyarországon kevésbé nyert teret, mégis azt láthatjuk, hogy a kortárs sajtóban két gyilkossági ügynél is kulcsfontosságúvá vált a szerepjáték fogalma. Következtesen szerepjátékos gyilkosságként emlegeti a sajtó<sup>4</sup> azt a 2010 áprilisában elkövetett bűntényt, amely áldozatát a két vádlott szerepjátékok alkalmával ismerte meg, majd adósságai miatt szerepjáték ürügyével a pilisi erdőbe csalták és meggyilkolták. Tanulmányomban egy másik ügy, Balla Irma debreceni önkormányzati képviselő brutális meggyilkolása kapcsán vizsgálom az eset online megjelenési formáit blogokon, internetes újságcikkekben és fórumokon; az elemzéssel céloom, hogy láthatóvá tegyem a folyamatot, amely során az asztali szerepjáték a rendőrség és az ügyészség látókörébe kerülhetett, valamint hogy rávilágítsak, a gyilkosság hogyan és mennyiben alakította, formálta az asztali szerepjátékról és a játékosokról kialakult képet a magyar társadalomban.

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

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

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

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

## 2. A BALLA IRMA-GYLKOSSÁG

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

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

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

A tárgyalások megkezdése alatt, majd az előzetes letartóztatás idején Schönstein Sándor barátai blogot indítottak. „Ez a blog abból a célból jött létre, hogy elmondhassuk, a barátunk, akit április közepén előzetes letartóztatásba helyeztek, ártatlan. Bizonyítékok nélkül, nyomásgyakorlás céljából tartják bezárva, és a sajtóban csak a rendőrség megalapozatlan álláspontja kap teret. Olvasd el, hogy lásd: veled is megtörténhet!” – írják az oldal<sup>9</sup> bemutatkozásában.

A blog első, 2008 áprilisában közzétett bejegyzésében a szerzők<sup>10</sup> saját álláspontjukat közlik, részletesen beszámolnak az eseményekről, baráti stílusban „Sanyaként” emlegetik Balla Irma fiát, személyes kommenteket fűznek az egyébként objektív, alapos beszámolókhöz. 2008 májusában szinte minden nap közölnek reflexiókat a történetekről, sajtóhírekre reagálnak, közléseket a barátjuk által adott nyilatkozatokkal. Sándor szerepjátékos hobbija az első bejegyzésben jelenik meg: „Sanya baráti és ismerősi köréből, és legalább nyolc tanútól kizárólag azt szerették volna tudni, hogy a szerepjátékos, ami Sanya legkedvesebb hobbija volt tizenéves kora óta, eszik-e vagy isszák” – írja a szerző.<sup>11</sup> Az ismeretlentől való félelem, valamint a szerepjáték nem ismerése az ügyészség és a bíróság oldaláról később is megnehezíti a nyomozást; tulajdonképpen a szerepjáték félreértelmezéséből fakadnak azok a feltételezések, amelyekre a vád építkezik. Az is világos, hogy a tudósításokat jegyző újságíróknak és a jogi eljárásban résztvevőknek nagyon homályos fogalmaik vannak

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Harmadik szempontként az ügyészi munka láthatóságát szükséges vizsgálni. Míg az írásom elején említett pilisi gyilkoságnál a sajtó vonja be a szerepjáték témáját az esetről szóló cikkek narratívájába, és a sajtó képviselői által rekonstruálódik meg a „szerepjátékos gyilkosság”, a Balla-ügynél inkább az ügyészi munka<sup>26</sup> váltja ki ezt. Tehát a szerepjáték nem azért kap fontos szerepet kezdetben, mert a sajtó ezt szeretné láthatóvá tenni, hanem egyszerűen azért, mert az ügyészi munkát a nyomozás akkori szakaszában ez határozza meg döntően, így az újságírók sem tehetnek mást, arról cikkeznek, ami a tárgyalóteremben aktuálisan reflektorfénybe kerül. „A több mint egyórás vádbeszédben az ügyész részletesen taglalta S. Sándor személyiségjegyeit. Azt mondta, a férfit lelki és anyagi függőség kötötte anyjához, s halálát »nem élte meg tragédiaként, inkább felszabaddultságot érzett«. A vádlott anyaszereteté »szerepjáték-megnyilvánulásnak« nevezte, közlése szerint Balla Irma rákényszerítette erős akaratát fiára, aki »megaláztatási helyzetének véget vetett oly módon, hogy anyját megölte«”<sup>27</sup> – írja a Magyar Nemzet. Ezek alapján úgy tűnik, az ügyészi vélemény szerint a szerepjáték képessé teszi a játkosokat a magasfokú színészkedésre. A szerepjáték mint kifejezés határai már elmosódnak a vádbeszédben, nem egészen derül ki az idézetből, hogy az ügyész Sándorra mint az anyját szerető fiú szerepét eljárászo gyilkosra utal, tehát köznyelvi fordulatként alkalmazza a szót, vagy a fiú hobbjára, a szerepjátékra – valószínűsíthető, hogy a kettő ezen a ponton már nem választható el egymástól.

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

## 5. SÁTÁNISTA CSÚCS-SZEREJÁTÉKOSOK DEBRECENBEN – ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLETEK ÉS TEÓRIÁK

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

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

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

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

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

Az [index.hu](http://index.hu) fórumán találhatunk még egy *Balla Irma telefonja* nevű, 2008-ban indított beszélgetést, mely jelenleg 1323 hozzászólást tartalmaz 117 hozzászólótól, és még 2023 februárjában is frissült. Az itt található hozzászólások között is felbukkan természetesen a szerepjáték, az egyik fórumozó például Sándor egyik Mentálcsavar Klub<sup>31</sup> szerepjáték tematikájú nyári táborában készült fotójával támogatja meg azt az állítását, hogy Balla Irma fia a gyilkos, azzal indokolva az összefüggést, hogy a képen Sándor egy háromágú játéktörrel látható, ami valószínűleg a szerepjáték egy kiegészítő eleme lehetett. „Schönstein Sándor, úgy tűnik, örül a díjának, a háromágú törnek, mely eszköz ebben a helyzetben sokunkat akaratlanul is az édesanyja, Balla Irma meggyilkolására emlékeztet.”<sup>32</sup>

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

## JEGYZETEK

- <sup>1</sup> DUNAI Tamás – VARGA Tibor Szabolcs, „Akkor én függő lennék?” – A videojátékos zavar magyarországi társadalmi diskurzusa, Szabad piac 2020/2.
- <sup>2</sup> FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago–London, 2002, 254.
- <sup>3</sup> LAYCOCK, Joseph P., *Dangerous Games: What the Moral Panic Over Role-playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*, University of California Press, Oakland, 2015.
- <sup>4</sup> A Telex egy true crime típusú podcastet is szentelt az esetnek, melynek során újságírók elemzik a történeteket.
- <sup>5</sup> MCLUHAN, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964.
- <sup>6</sup> COHEN, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics*, Routledge, London–New York, 2011.
- <sup>7</sup> Uo.
- <sup>8</sup> SEBESTYÉN István, *Miért kellett meghalnia Balla Irmának?*, 2009. március 28. (letöltés helye: [https://www.hetek.hu/hatter/200903/miert\\_kellett\\_meghalnia\\_balla\\_irmanak](https://www.hetek.hu/hatter/200903/miert_kellett_meghalnia_balla_irmanak), letöltés dátuma: 2023. június 26.).
- <sup>9</sup> *Sanya ártatlanságának védelmében / bemutatkozás* (letöltés helye: <https://ssandor.blog.hu/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>10</sup> A bejegyzéseket közzétevő felhasználó, „Ashőfelhő”, a név utalás Schönstein Sándor szerepjátékok során használt nevére (Ash).
- <sup>11</sup> ASHŐFELHŐ, *A mi álláspontunk*, ssandor.blog.hu, 2009. április 29. (letöltés helye: [https://ssandor.blog.hu/2008/04/29/a\\_mi\\_allasponkun](https://ssandor.blog.hu/2008/04/29/a_mi_allasponkun), letöltés dátuma: 2023. június 20.).
- <sup>12</sup> TuRu\_2k2 komment, ballairma.blog.hu, 2009. augusztus 16. (letöltés helye: <https://ballairma.blog.hu/2009/08/11/targyalas#comments>, letöltés dátuma: 2023. június 20.).
- <sup>13</sup> Balla Irma ügy blog bemutatkozás, ballairma.blog.hu (letöltés helye: <https://ballairma.blog.hu/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>14</sup> *A tárgyalás első 10 napja* blogbejegyzés, ballairma.blog.hu, 2009. augusztus 11. (letöltés helye: <https://ballairma.blog.hu/2009/08/11/targyalas>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>15</sup> *A szerepjátékokról is kérdezték a tanúkat*, Hajdú-Bihari Napló, 2009. március 12. (letöltés helye: <https://adt.arcanum.com/hu/collection/HajduBihariNeplapNaplo/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>16</sup> FLOWER, Lisa – AHLEFELDT, Marie-Sophie, „*The Criminal Trial as a Live Event: Exploring How and Why Live Blogs Change the Professional Practices of Judges, Defence Lawyers and Prosecutors*”, Media, Culture & Society, 2021/8.
- <sup>17</sup> Ez utóbbi nyilvánvalóan nem valósul meg, még a hibás ítélethozatal után sem.
- <sup>18</sup> NEJ György, *De ki ölte meg Balla Irmát?*, 168 óra, 2012. december 5. (letöltés helye: <https://168.hu/eletmod/de-ki-olte-meg-balla-irmat-56863>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>19</sup> DOMBI Margit, *Vallottak Schönstein barátai*, Magyar Nemzet Online, 2009. március 21. (letöltés helye: <https://magyarnemzet.hu/archivum-magyarnemzet/2009/03/vallottak-schonstein-baratai>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>20</sup> Sándor szerepjátékos neve Ash, a név valószínűleg egy állandó karakterhez tartozik.
- <sup>21</sup> Népszabadság, *Gyilkosodít játszott Balla Irma fia*, 2009. március 12. (letöltés helye: <https://adt.arcanum.com/hu/collection/Nepszabadsag/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>22</sup> Demokrata, *Váratlan vallomás*, Demokrata.hu, 2009. augusztus 12. (letöltés helye: <https://demokrata.hu/magyarorszag/varatlan-vallomas-78006/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>23</sup> BRY, *A poligráfos vizsgálat szerint ártatlan Balla Irma fia*, Velvet, 2009. április 7. (letöltés helye: [https://velvet.hu/blogok/helyszinelo/2009/04/07/a\\_poligrafos\\_vizsgalat\\_szerint\\_artatlan\\_balla\\_irma\\_fia/](https://velvet.hu/blogok/helyszinelo/2009/04/07/a_poligrafos_vizsgalat_szerint_artatlan_balla_irma_fia/), letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>24</sup> Csikós Klaudia, *Szerepjáték miatt lett gyanús Balla fia*, Blikk, 2012. május 15. (letöltés helye: <https://www.blikk.hu/aktualis/szerepjatek-miatt-lett-gyanus-balla-fia/3nz8pjw>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>25</sup> VELKEI Tamás, *Balla Irma-ügy: ízekre szedte a bíróság a nyomozati munkát*, Magyar Nemzet, 2011. március 11. (letöltés helye: <https://adt.arcanum.com/hu/collection/MagyarNemzet/>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>26</sup> „A baráti társaság szokásos szórakozásának számító szerepjátékok szabályairól, a vádlott szerepeiről, valamint a játék képességfejlesztő hatásairól kérdezte az ügyész és a bíró a tanúkat tegnap a Hajdú-Bihar Megyei Bíróságon. [...] Részletesen kikérdezték a tanúkat, mikor és miként játszottak szerepjátékokat közösen Schönstein Sándorral, s azokban volt-e gyilkosság a téma, igényelt-e a játék előregondolkodást, az átlagosnál jobb fantáziát. Azt is tudni akarták, mennyire volt jellemző, hogy Balla Irma fia irányította a játékot akkor, amikor a téma gyilkosság volt.” DOMBI, *i. m.*
- <sup>27</sup> MNO, *Fegyházbüntetést kért az ügyész Balla Irma fiára*, Magyar Nemzet Online, 2010. április 28. (letöltés helye: <https://magyarnemzet.hu/archivum-archivum/2010/04/fegyhabuntetest-kert-az-ugyesz-balla-irma-fiara>, letöltés dátuma: 2023. július 4.).
- <sup>28</sup> FARKAS György, *Balla-ügy: szerepjátékból anyagyilkosság?*, 24.hu, 2012. május 16. (letöltés helye: <https://24.hu/kozelet/2012/05/16/balla-ugy-szerepjatekbol-anyagyilkosság/>, letöltés dátuma: 2023. június 23.).
- <sup>29</sup> TIBORU, *Balla Irma halála (részletek)*, knteo.blogrepublika.eu, 2014. július 27. (letöltés helye: <https://knteo.blogrepublika.eu/2014/07/27/a-balla-irma-ugy/>, letöltés dátuma: 2023. június 25.).
- <sup>30</sup> Uo.
- <sup>31</sup> Debreceni szerepjátékos klub, amelynek fotók tanúsága alapján Sándor is tagja.
- <sup>32</sup> Utánajáró komment, forum.index.hu, 2021. november 20. (letöltés helye: <https://forum.index.hu/Article/showArticle?t=9179265>, letöltés dátuma: 2023. június 25.).