

TISZA ELEONÓRA

She is the Hero (?)

A játékkönyvek a romantika tükrében

1. WHO IS THE HERO? – SZÁMÚZÖTT NŐI JÁTÉKOSOK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. AZ INTERAKTÍV EROTIKUS KÖNYV – ROMANTIKUS LAPOZGATÓSOK ÚJ KÖNTÖSBEN

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

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

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

4. A NETFLIX ÉS A ROMANTIKUS INTERAKTÍV FILM

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

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

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

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

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

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

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

5. KONKLÚZIÓ ÉS TOVÁBBI KÉRDÉSEK FELVETÉSE

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

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

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

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

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

IRODALOMJEGYZÉK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

