

HLAVACSKA ANDRÁS

A felejtés bére

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

1. BEVEZETÉS

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

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

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

2. A JÁTÉKOS ÁGENCIÁJA A LAPOZGATÓS KÖNYVEKBEN

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

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

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

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

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

3. FELEJTÉS, ENERGIAVESZTÉS, MOTIVÁCIÓCSÖKKENÉS

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

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

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

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

4. CSALÁS AZ ÁGENCIA VISSZASZERZÉSÉÉRT

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

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

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

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

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

VÉGE

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

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

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

5. KONKLÚZIÓ

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

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

IRODALOMJEGYZÉK

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

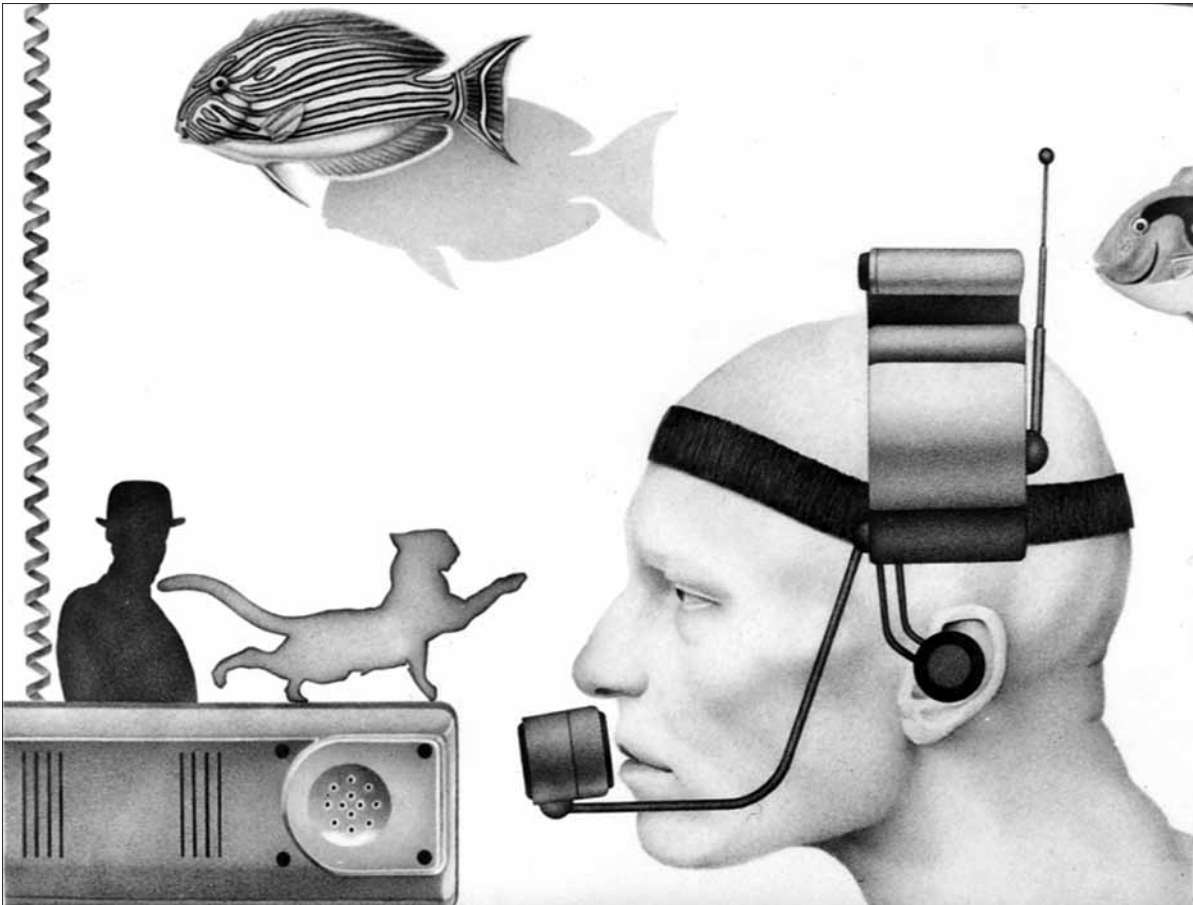
JEGYZETEK

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

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

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

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



Exkluzív zenei programokkal folytatódik az MVM Classic&Club koncertsorozat

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

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

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

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

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

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

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

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

Forrás: MVM Zrt.

További információ és jegyvásárlási lehetőségek:
<https://mvmclassicclub.hu/>

A VILÁG TELE VAN JÓ ENERGIÁVAL

ENERGIA. ÉRTÜNK

MVM