

## 2056, Árnyékmagyarország

Az *Árnyékmagyarország* című kötet (Beholder Kiadó, 1996) a *SHADOWRUN* szerepjátékhoz készült kiegészítő világleírás, ami a 2056-os évek Magyarországot írja le az amerikai fejlesztésű játérendszer fikciójának követelményei szerint. A *SHADOWRUN* esetében crossover szerepjátékról beszélhetünk, amelyben a kiberpunk zsáner („sötét jövő”) elemei keverednek a hősi fantasy („mitikus múlt”) kelteivel és fantasztikus lényeivel. Így szerepelhetnek a *SHADOWRUN* univerzumában olyan egymást kizáró, de együtt ironikus hatást keltő motívumok, mint sárkányok és tankok, illetve netező orkok vagy taxizó mágusok. A kiberpunk technológia kritikai potenciálját a mágia spirituális dimenziója bontja le, a fantasy idealisztikus mitológiáját pedig a fogyasztói társadalom „túlrajzolt” díszletei lehetetlenítik el. Minden műfaji és ideológiai elem találkozik saját antianyagával, így a szerepjátékra jellemző *világtérítő gesztus* egy önmagát folyamatosan törölő és ironikusan újraépítő világkonstrukciót hoz létre. Ez az ambivalencia párhuzamos azzal a jelenséggel, hogy a *SHADOWRUN*-univerzum időfelfogása alapvetően körkörös, egyszerre mutat egy archaikus („mitikus múlt”) és egy technicizált („sötét jövő”) irányba. Az *Árnyékmagyarország* fikciója szerint Magyarország 2056-ban (hasonlóan a kilencvenes évek elejéhez) a lehetőségek országa, ideológiai és társadalmi eklektika jellemzi, egyszerre vannak jelen egymást kizáró társadalmi erők és csoportosulások. A kiberpunk-történetek hagyományosan városcentrikusak, mert a természeti táj elsorvadásával a teljesen technicizált ember élettere áthelyeződik a metropoliumokba és a számítógépes hálózatok virtuális valóságába (*Mátrix*, *Hálózat*). Az *Árnyékmagyarország* oldalain azonban, talán a fantasy műfajának természetközelsége és „tájigénye” miatt is, részletes leírásokat olvashatunk az ország fiktív földrajzáról. Az alkotók megőrizték a jelenlegi ország-határokat (ami önmagában is jelzésértékű gesztus), és ezen a kereten belül formálták újra a különböző régiókat. Az országban nincs egységes közigazgatás, a társadalmi anarchia egymástól kvázifüggetlen, az egyes radikális ideológiák, csoportok (zöld fundamentalisták, Habsburg-párti royalisták) által uralt szigetekre szaggatta szét a területet. Ezek a magánbirodalmak a kilencvenes évek társadalmi félelmeinek abszurd túlrajzolásával és a kiberpunk/fantasy elemek magyar viszonyokra történő alkalmazása miatt egy szürreális mozaik hatását keltik. A bakonyi Törp Királyság, a népmesei Lúdvérc által uralt zalai mocsárvidék, illetve a magyar nacionalizmus megelevenedett fantazmagóriáját képviselő Turánia olyan mitikus, ugyanakkor hiperrealista teret alkotnak, amelyben különböző irodalmi és történelmi narratívák találkoznak egy időn kívüli szimbolikus topográfiában.

Nemes Z. Máriaó

