

This packetbook chapter analyzes Gergely Huszti's young adult novels titled *Mesteralvók hajnala* [Master-sleeper's dawn] & *Mesteralvók viadala* [Master-sleeper's encounter]. As the genres of the books, portal fantasy and sacred superhero fiction could be marked. The world-building aspect of the work is interesting in itself due to the fusion of these genres, but the author goes even further with analogies which could be understood as a critique of our own reality. Nevertheless, the most exciting aspect of the work is the way in which the alternative world unfolds at the crossroads of three character horizons. Each character speaks in a different style, different language, and with different rhetorical techniques.

The work, in this form, functions as a teaching aid; it is an essential part of a continuously expanding literature packetbook, which discusses *Mesteralvók hajnala* [Master-sleeper's dawn] & *Mesteralvók viadala* [Master-sleeper's encounter] with the help of hermeneutical, experiential educational and creative writing exercises.

**Keywords:** packetbook chapter, experiential education, creative writing, world-building, analogies

Jelen doboztankönyv-fejezet Huszti Gergely *Mesteralvók hajnala* és *Mesteralvók viadala* című ifjúsági regényeit elemzi. A kötetek műfajaként a portal fantasyt és a szakrális szuperhős fikciót tüntethetnének fel. A világépítés már csak ezeknek a műfajoknak az elegyítése miatt is érdekes, a szerző mindezt azonban tovább tetézi a mi valóságunk kritikájaként is felfogható analógiákkal. A legizgalmasabb mégis az, ahogy az alternatív világ három karakterhorizont metszetében bontakozik ki. Mindezt pedig úgy, hogy mindegyik szereplő egészen más nyelven, más retorikai megoldásokkal szól.

A munka ebben a formában tanórai segédeszközként, illetve egy új, folyamatosan bővülő irodalomtankönyv, azaz doboztankönyv szerves fejezeteként fogható fel, amely a *Mesteralvók hajnalát* és a *Mesteralvók viadalát* hermeneutikai, élménypedagógiai és kreatív írásos gyakorlatok segítségével tárgyalja.

**Kulcsszavak:** doboztankönyv-fejezet, élménypedagógia, kreatív írás, világépítés, analógiák

Ovaj udžbenički odeljak analizira romane za mlade "Svitanje Majstora" (*Mesteralvók hajnala*) i "Duel Majstora" (*Mesteralvók viadala*) autora Gergelja Huste. Kao žanrovske karakteristike ovih dela mogli bismo navesti portal fantaziju i sakralnu superherojsku fikciju. Izgradnja sveta postaje zanimljiva već samo zbog mešanja ovih žanrova, ali autor sve to dodatno obogaćuje analogijama koje se mogu shvatiti kao kritika našeg stvarnog sveta. Ipak, najuzbudljivije je kako se alternativni svet raspliće unutar tri različita horizonta likova. Sve to postiže tako da svaki lik govori potpuno drugačijim jezikom i retoričkim rešenjima.

Ovaj rad se može shvatiti kao nastavno sredstvo u okviru časa, ili kao deo novog, neprekidno rastućeg udžbenika, odnosno kao organski deo odeljaka u udžbeniku, koji analizira "Svitanje Majstora" i "Duel Majstora" putem hermeneutičkih, edukativnih i kreativnih pisanih vežbi.

**ključne reči:** odeljak u udžbeniku, edukacija kroz iskustvo, kreativno pisanje, izgradnja sveta, analogije

---

## Módszertani Közlöny 2023, XIII. évfolyam, 1. szám

Újvidéki Egyetem

Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar

ETO: 821.511.141-31.09 Huszti G.

[https://doi.org/10.18485/uns\\_modszer.2023.13.1.2](https://doi.org/10.18485/uns_modszer.2023.13.1.2)

Eredeti tudományos munka

A leadás időpontja: 2023.02.15.

Az elfogadás időpontja: 2023.04.29.

Terjedelem: 26–41

# NYELVEK VIADALA<sup>1</sup>

HUSZTI GERGELY: *MESTERALVÓK HAJNALA & MESTERALVÓK VIADALA*  
(DOBOZTANKÖNYV-FEJEZET)

JEZICI DVOBOJA

GERGELJ HUSTI: *SVITANJE MAJSTORA & DUEL MAJSTORA* (POGLAVLJE  
DŽEPNOG UDŽBENIKA)

War of Languages – Gergely Huszti: *Mesteralvók hajnala [Master-sleeper’s dawn] & Mesteralvók viadala [Master-sleeper’s encounter] (Packetbook chapter)*

## Baka L. Patrik

Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék, Selye János Egyetem, Tanárképző Kar,

Révkomárom, Szlovákia

baka.l.patrik@gmail.com

## 1. Keretek

Jelen doboztankönyv-fejezet középpontjában a kortárs magyar ifjúsági irodalom egyik jeles duológiája, Huszti Gergely *Mesteralvók*-sorozata áll. A kötetek sikerét mi sem igazolja jobban, minthogy az első rész, a *Mesteralvók hajnala* (Huszti 2019) elnyerte a 2019-es Év Gyerekkönyve Díjat, a *Mesteralvók viadala* (Huszti 2020) című folytatás pedig a 2020-as jelöltek közé került. A duológia izgalmas színfoltja a hazai ifjúsági irodalomnak, hiszen a szakrális szuperhős fikció és a portal fantasy sajátos elegyének számít, sajátos retorikai megoldásokkal fűszerezve. Dolgozatunkban érinteni fogjuk a regény tabumentes, naturalista ábrázolásmódját, a mi valóságunk társadalompolitikai tendenciáival rokon világépítését, valamint regénypoétikai megoldásait is, különös tekintettel a karakterhorizontok nyelvi sajátosságaira. A duológia ezen jellegzetességei révén érdekessé és az irodalomoktatásba való integrációra is érdemessé válik.

---

<sup>1</sup> A szerző a dolgozat írásakor a Kisebbségi Kulturális Alap (Fond na podporu kultúry národnostných menšín) ösztöndíjában részesült. A részlet a *Doboztankönyv* című kéziratból származik. – Na tvorbu práce autor získal štipendium Fondu na podporu kultúry národnostných menšín. Úryvok je súčasťou rukopisu s názvom *Doboztankönyv* (Krabíčková učebnica)

---

---

A munka jelen formában óratervként, illetve egy új, folyamatosan bővülő irodalomtankönyv, azaz doboztankönyv szerves fejezeteként fogható fel, amely a *Mesteralvók*-duológiát hermeneutikai, élmény- és drámapedagógiai, valamint kreatív írásos gyakorlatokkal fűszerezve tárgyalja. A projektbe (Baka 2016a) bekapcsolódott Baka Vida Barbara (Vida 2017a, 2017b, 2018), valamint a jelen sorok szerzőjének önállóan (Baka 2016b, 2017a, 2018a, 2018b, 2018c, 2019, 2020, 2021a), illetve közösen jegyzett doboztankönyv-fejezetei (Baka Vida – Baka 2019) mind ez idáig több különböző fórumon és formában is napvilágot láttak már.

Az itt olvasható doboztankönyv-fejezet alapjául szolgáló tanulmány a szerző *Az archaikus, a vulgáris és a popkulturális irodalmi nyelv metszéspontjában. Huszti Gergely: Mesteralvók hajnala* című munkája, mely a *Hungarológiai Közlemények* 2021/2-es számában jelent meg (Baka 2021b); jelen dolgozat bibliográfiája elsőrendűen ezen elemzőszöveg szakirodalmá által meghatározott.

## **2. Nyelvek viadala – Huszti Gergely: *Mesteralvók hajnala & Mesteralvók viadala* (Doboztankönyv-fejezet)**

**Elgondolkodtatok már azon, hogy mi lenne, ha átjutnátok egy másik világba?** Ha egy mágiával teli, esetleg a középkorhoz hasonló helyen találnátok magatokat? Első olvasatra izgalmas kihívásnak tűnik. De ha egy kicsit jobban belegondolunk, hogy milyenek is voltak a lovagkor mindennapjai, bizony mindjárt módosul a kép. Pedig Huszti Gergely könyveiben, a *Mesteralvók hajnalában* és a *Mesteralvók viadalában* Milóval épp ez történik... Haladjunk viszont szépen, sorjában. Nézzük meg, Huszti milyen szabályok szerint teremti meg a világát. **Mi lesz más, és mi marad a miénkhez hasonló?**

A középkori beállításokkal dolgozó univerzum egyik **kulcsmotívuma az álmatlanság**, ami két szinten is megjelenik. Egyrészt a **mesteralvókhoz köthető, akik átvállalták az emberektől az alvás terhét, lehetővé téve, hogy éjjel-nappal tevékenykedhessenek**. Mindez bár a távoli múltban történt, a szereplők utalásai révén a világ történelme *„lépten-nyomon átszivárog az elbeszélés jelenébe”* (Keserű 2015, 132), hatást gyakorolva rá. **A mesteralvók halála után csontjaik ereklyékké, ők maguk pedig az egyes városok égi védnökeivé váltak, és lassan az alvás kényszere is visszatért az emberek közé. Sőt, fokozatosan az éberség, az álmatlanság is bűnné vált. Főhőseink közül ketten is ebben szenvednek** – ez a második szint –, amit megpróbálnak leplezni az egyébként egyre világiasabbá, a **hitetlenebbé váló világ** elől. **A Gardella-völgy városain azonban zűrzavar lesz úrrá, amikor a mesterek csontjai fokozatosan eltűnnek, és elterjed egy szóbeszéd/jóslat, hogy új mesteralvók járnak az emberek között, akik vagy a megváltást, vagy a büntetést hozzák majd el.** A birodalmak is e két lehetséges cél mögött sorakoznak fel, és mérik össze erejüket, miközben minden követ megmozgatva próbálják elfogni az új mesteralvókat.

---

[1. ábra]

**AZ ÉN VILÁGOM...**

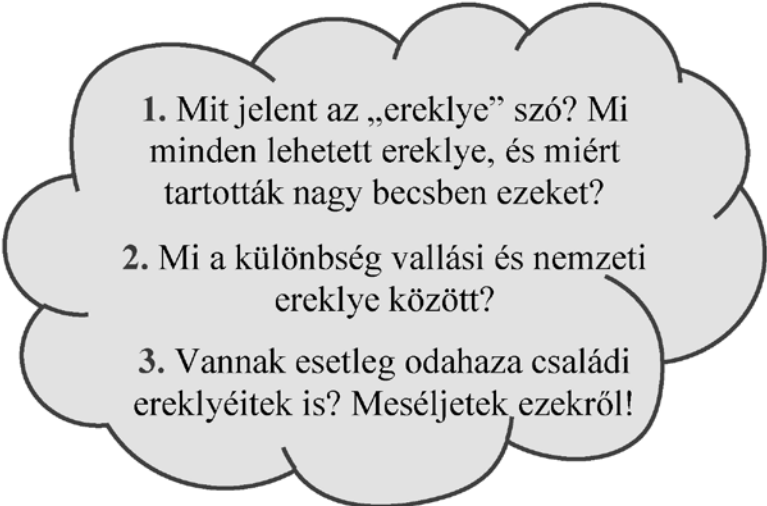
Tegyétek fel magatoknak a kérdést:  
*Milyen volna az a világ, amiben a legszívesebben  
élnétek? Miben lennének mások a szabályai,  
mint a miénknek? Milyen lények élnének ott?*  
Milyen volna a társadalom?  
Melyik korhoz hasonlítana?  
Írjatok vázlatpontokat is minderről!

**... AZ ÉN TÜKRÖM!**

Miután elkészültetek, gyűjtsétek össze egy  
dobozban a jegyzeteket, aztán adjátok körbe!  
Ezután mindenki húz egyet, és bemutatja,  
ami hozzá került (ezek maradjanak is nálatok!).  
Végül próbáljátok meg együtt kitalálni,  
hogyan ki „teremthette” azt a világot!  
Mit árul el róla?

---

[2. ábra]

- 
1. Mit jelent az „eraklye” szó? Mi minden lehetett eraklye, és miért tartották nagy becsben ezeket?
  2. Mi a különbség vallási és nemzeti eraklye között?
  3. Vannak esetleg odahaza családi eraklyéitek is? Meséljetez ezekről!

A könyvek **pörgő cselekménye** egy pillanatra sem lassul le, amit a **három főszereplő közt váltakozó nézőpontváltások** (vágások), a rövid leírásokkal szabdalts párbeszédok, valamint a **fejezetek végén elhelyezett cliffhangerek** biztosítanak. Ez a jól kidolgozott **filmszerűség** is hozzájárul, hogy a művek érdekesez legyenek a számotokra, akik eleve a vizuális kultúrán nevelkedtetek. Ezt segíti elő a **tabumentes témakezelés** is, ami az erőszakra, a szexualitásra egyaránt kiterjed, igaz, a szöveg cselekményszinten csak az előbbivel szembesíti. Életszerűen taglal viszont olyan kényes kérdésköröket, mint a hűség és a hűtlenség, a jelentős karkülönbséggel létrejövő párkapcsolatok, az alkoholizmus és egyéb függőségek, valamint a halál mint veszteség. Utóbbiak az árnyalt karakterépítéshez éppúgy hozzájárulnak, ahogy a **szereplők jó tulajdonságai mellett feltűnő sötét tónusok, az önzés, az intrika vagy az elvakultság is.**

**Husztai regényei nem riadnak vissza a filozófiai kérdésektől sem, vonatkozának bár az élet értelmére és céljára, vagy épp a természetfelettibe vetett hitre.** Válaszokkal azonban nem szolgálnak. Vagy ha igen, akkor több lehetséges-sel, ezzel is arra ösztönözve, hogy az olvasó maga alakítsa ki a saját álláspontját. Híszten nem az a fontos, hogy minden téma kapcsán ugyanazt gondoljuk. Akkor mitől lennének egyediek? A lényeg az, hogy meg tudjuk hallgatni a másikat, és el tudjuk fogadni az álláspontját akkor is, ha az eltér a miénktől! **A különféle nemzetek, val-**

---

### [3. ábra]

Mint kiderítettük, a lehető legkülönbözőbb dolgokból válhattak ereklyék. Valljuk be, nagyon bizarr dolgokból is! Amikor tehát valamely történelmi korról, vagy akár egy regényben megteremtett világról olvasunk, fontos arra is odafigyelni, hogy „odaát” egészen másként gondolkozhatnak/gondolkozhattak az emberek, mint mi!

Az előző feladatban világokat kellett teremtenetek, de mind valaki más világát húztátok! Nos, a továbbiakban ebben a más által teremtetett világban kell maradnotok, és ennek a törvényei szerint kitalálni, megalkotni egy ereklyét!

Rajzolhattok, színezhettek, hajtogathattok, de ki is szaladhattok az udvarra segédeszközöket keresni. Közben viszont ki kell találnotok az ereklye háttértörténetét is!

Fontos, hogy komolyan vegyétek a feladatot. Mintha tényleg „odaát” élnétek! Jó munkát!

(Lehetséges az is, hogy kiscsoportokban, mondjuk kettesével készítették egyet-egyét.)

Ha pedig már az ereklyékről szót ejtettünk, érdemes felemlgetni az ereklyetolvajokat is. Ha másért nem, hát azért, mert mind ilyen zsványok bőrébe kell, hogy bújjatok!

Képzeljük el, hogy az osztályterem átváltozik egy árverésre, ahová különböző világok ereklyetolvajai érkeznek, hogy eladják a szerzeményeiket. Ezek lesztek ti! De mivel minél nagyobb összeget szeretnétek kasszírozni, bőven nem mindegy az sem, hogy *hogyan* próbáljátok meg eladni azokat! Hogy mit meséltek róluk. A hasznukról. Az eredetükről.

A többiek közben alkudozókká változnak, akik meg akarják szerezni az adott ereklyét. Egymást próbálják meg felüllicitálni, de nem önkényesen. Mindenki csak akkor és annyival emeli a tétet, ha a zsvány, aki az adott ereklyét árulja, újabb izgalmas részletet mesél el a tárgy háttértörténetéről. Innen nézve a licitálásnak az a lényege, hogy biztassuk a beszélőt.

A játék során valaki (akár a tanár) az árverési kikiáltó szerepébe bújjik, és sorra hívja az ereklyetolvajokat.

Végül értékeljük az ereklyék és a háttértörténetek kidolgozottságát, valamint az egyes tolvajok kommunikációját is. Beszéljük meg, mennyire volt mérvadó a játék során ez a három elem... Érdeemes arra gondolnunk, hogy a mindennapokban, az értékesítésben hasonló a helyzet.

**lások között a legkönnyebben talán úgy teremthetünk egyetértést, ha nem arra koncentrálunk, ami a múltban egymás ellen hangolta, a jelenben pedig megkülönbözteti őket. Figyeljünk inkább arra, ami közös bennük!** Az értékeikre, tanításaikra. Ezekből ugyanis zavarba ejtően sok van!



---

#### [4. ábra]

Alakítsatok kics csoportokat. Ideális lenne a négy!

A tanár ezután rögtönzött kártyákra felír néhányat az ismert vallások közül (pl. kereszténység, iszlám, buddhizmus, hinduizmus, taoizmus, konfucianizmus, sintoizmus stb.)

Ezután minden csoport húz egyet, és neten utánajár annak, hogy az adott vallásnak mik a legfontosabb tanításai, értékei! Szédjétek pontba mindezeket!

A folytatásban két csoport jön ki a tábla elé, akik vitázni fognak. A céljuk az lesz, hogy a maguk vallását jobbnak állítsák be a másikhoz képest. A különbségekre koncentráljanak!

Minden tag csak egyszer szólalhat fel, az egyes csoportok tagjai pedig felváltva kapnak szót.

Ezután a másik két csoport következik. Ők azonban arra fognak koncentrálni, éppúgy egymásra reagálva, hogy mi a közös bennük. Esetleg arra, hogy az eltérő tanítások mely részei tudnák kiegészíteni egymást úgy, hogy egy közös meggyőződés alakuljon ki!

Végül beszéljétek meg, mit tudtatok meg az egyes vallásokról, hogy hogyan hatott rátok a csoportpárosok hozzáállása, valamint azt, hogy hosszabb távon mi következhet a különbségek és hasonlóságok túlhangsúlyozásából!

**A regények remek megoldása, hogy három, egyedi nyelvet használó szereplő szemszögéből íródnak.** Ezek miatt a művekben több szinten is kettősség (vagy akár szembenállás) tapasztalható, amit néha megerősít, de sokkal többször kibillent a harmadik nézőpont.

**Az alternatív világ két pólusát Admira** (avagy a 224-es nővér) és Vulgarus Pock képviselik. Egyszerre biztosítják a női és férfi, a fiatal és a felnőtt pozíciókat, de ami a világépítés szempontjából sokkal fontosabb, hogy **az univerzum vallási** (szakrális) és világi oldalát is. **Admira egy kolostorban nevelkedik, nyelvét ezért is barokkos hosszú mondatok**, érzékletes látványleírások, gazdag képiség, metaforák, **hasonlatok** és metonímiák (Vass 2019), **gyakori megszemélyesítések jellemzik.**

[5. ábra]



**Vulgarus, a kicsapongó,** hitetlen, vagy legalábbis **kétkedő pincemester** – aki „közeli barátságot ápol minden ihatóval, a tengervízet leszámítva” (Huszti 2020, 16) – **beszéde** viszont **sokkal kevésbé díszítő, hasonlatai egyáltalán nem magasztosak. Megszólalásmódja a kedélyes bölcselkedés** (Uzseka 2019) és a cinikus hangvétel között áll, és ő a leginkább naturalista is. Admira és közte „a nyelvbeli sajátosságok úgy válnak szét, ahogy a szakrális és világi/vulgáris késő középkori barokk irodalmi nyelvben” (Steinmacher 2019). Erre utal a két szereplő latin nevének felfejtése is. **A Vulgarus a vulgaris** melléknévből ered, melynek jelentése „mindennapi”, „közönséges”, ami nemcsak, hogy magába sűríti Pokk karakterének lényegét, de szöges ellentétben áll **az admirabilis** latin melléknévvel is, ami „csodálatos”-at, „bámulatos”-at jelent (Steinmacher 2019). A nevek kezdőbetűi továbbá, a „V” és az „A” vertikálisan ugyancsak egymás ellenpontjai, tükörképei. **Fontos azonban megjegyezni, hogy a két oldal/szereplő elválaszthatatlanok is egymástól,** hiszen kiderül: Admira valójában Pokk gyereke, akit egy apáca szült neki. A lányt az eredete innen nézve tehát lehúzza, apjától öröklött kitartása viszont kulcsfontosságúnak bizonyul saját küldetése során, valamint a hit nyitottabbá tételében is.



---

[6. ábra]

„[R]endházunk léket kapott hajóként  
süllyed bele a sárba. [...] A csillagok jó  
szövetségeim: egy setét felleget  
húznak magukra takarónak[.] (Husztli  
2019, 8–9).

„Nem hiszek én sem vajákosságban,  
sem a szerelemben, por, hamu és zsír  
van a szívem helyén, miből szerelem  
nem fakad, tán szappant főzhetek  
belőle, miután elkárhoztam” (Husztli  
2020, 44).

„Vurm valóságos jótét lélek, noha  
egyszerű mint egy fupecek, és ha a  
butaságnak katedrális állítanának,  
bizonyosan ő mondaná benne az első  
fohászt a híveknek” (Husztli 2019, 93).

„Gondolataim száz ágra bomlanak,  
mint cseresznyefa virága tavasz idején,  
színes képek peregnek elmém  
színpadán, izmaim megfeszülnek...  
mindhiába.” (Husztli 2020, 36).

Az Admira–Vulgarus tengelyt zökkenti ki **Tótisz Miló radikálisan eltérő szemszöge, aki a jelen Magyarországról kerül át** a Gardella-völgy világába, az utolsó(nak hitt) mesteralvó jóvoltából. Husztli mindenekelőtt nyelvileg újítja meg általa a portál fantasy hagyományait (Mendlesohn 2008, 1; Hegedűs 2012, 11). Miló ugyanis **a mi valóságunk technicizált, anglicizmusokban, netnyelvi rövidítésekben és becézésekben gazdag tinédzszerszengjét használja.** És ami a legszórakoztatóbb: **ezzel a szókészlettel írja le és értékeli a másik univerzumot is, ami állandó humorforrásként szolgál. Nyelvének és hasonlatainak lényeges eleme a popkultúrára alapozó, médiumközi utalásháló** (filmekből, sorozatokból, képregényekből egyaránt merít) és a gamer-attitűd.

[7. ábra]

„Épp csak betolom a zsemlet, mire  
nyílik az ajtó és anya botorkál ki  
paplanszemekkel. [...] Feldobom a  
happy family mosolyomat[.] – Aztán  
kiesit később: – [K]irombolok a  
folyosóra [...], majd ráküldök tizenöt  
random emoji” (Husztli 2019, 19; 22).

„Belovagluck a gányolt fakapun, és a  
feltört utcakövek között léptetünk a  
romos város utcaéskáin. Végül  
Rokhar behúzza a keziféket a pacin,  
lekaszálódunk[.] – Aztán: –  
[G]yerünk, Tótisz, most légy ninja! –  
Majd később: – A fákra épített  
lombházból egy öreg főszer lép ki, na,  
tuti ő lesz a jedímester” (Husztli 2019)  
145; 183; 187).

---

A gamer-hasonlatok segítségével a szöveg jól érzékelteti, **hogyan a fiú legújabbkori, városi környezete felől nézve az alternatív középkor a virtuális világokkal áll egy szinten. Miló számára pedig csak az azokból származó tapasztalatok segítségével dolgozható fel.**

[8. ábra]

„Még soha nem fogtam fegyvert állatra, emberre meg pláne, de előveszem a gamer emlékeimet, és próbálom az egészet úgy felfogni, mintha FPS-t nyomnék sníper módban. [...] A szűrástól felvinnyo, majd dühösen lehemperedik a hóba, de csak hámsebet kapott, minimális DMG, így tovább üldöz minket” (Husztai 2019, 232–233).

„[V]alami szupererőre tettem szert, és ha jól összpontosítok, bárkit bealtatok, na, de ez milyen már? Ha már szuperhősködés, nyerhettem volna valami használhatóbb képességet, mondjuk jedierőt vagy pókösztönt, de egy sima Magneto-féle mágneses mokolás is megtette volna, kösz. Hát, Tótisz, ez a te formád” (Husztai 2020 24).

Miló szlenges nyelve tehát tökéletesen ellentéte Admirá és Vulgarus régi-es megszólalásmódjának. Emiatt pedig azt is kijelenthetjük, hogy a könyvek a szereplők nyelvhasználatával is visszautalnak arra, hogy két merőben más világból és időből származnak.

[9. ábra]

4. Mit gondoltok, az idézeteket tartalmazó szövegdobozok közül melyik tartozik Admirához, Vulgarushoz és melyik Milóhoz? Mi árulkodik erről?

5. Csoportosítsátok Miló hasonlatait, szlengszavait aszerint, hogy szerintetek melyek lesznek időtállóak és melyek nem. Ezután indokoljátok meg a véleményeteket!

6. Mik a netnyelv jellemzői? Főként milyen megoldásokkal él, és mi indokolja ezeket?

---

**Huszi Gergely** kötetei az eddig taglalt sajátosságaik szerint maradéktalanul **visszaigazolják Mészáros Márton** young adult irodalom kapcsán felállított jellemzését. Szerinte **a kortárs ifjúsági irodalom ugyanis mindenekelőtt a populáris kultúrára épít, médiumközi kapcsolódások szervezik és jól megfilmesíthető** (Mészáros 2017, 298).

[10. ábra]



A duológia **műfajilag low fantasy**ként (Wolfe 1982, 67) határozható meg, hiszen a Gardella-völgy **világa és karakterei a valósághoz közelítenek**. Az ilyen művekben viszonylag kevés a fantasztikus elem, szemben például A Gyűrűk Urához és a Trónok harcához hasonló high fantasykkal. Huszi szereplőinek problémái, céljai és kapcsolatai is valóságűek. A könyvek ezen túl kifejezetten érzékenyek a társadalom peremterületeire szorult szereplők iránt, mint a nincstelenek vagy a halálos kórban szenvedők.

---

[11. ábra]

**Különleges képességekkel (lebegés, gondolatolvasás, telepátia stb.)**



**VIDEO GAME!**

A *Mesteralvók viadala* utolsó oldalain a szereplők a történet számítógépes játékként való újraalkotását tervezgetik.

Ötleteljetez, ti milyen címet adnátok neki?

Milyen típusú játék lehetne?

Hogyan épülne fel?

**csak a mesteralvók rendelkeznek, akik a világban betöltött szerepük és adottságaik miatt valahol a szentek és a szuperhősök között állnak.** A tizenhárom régi mesteralvóra (másként a csontszentekre) akár a keresztény apostolok párhuzamaiként is tekinthetünk, amennyiben Pál apostolt a tizenharmadikként tartjuk számon. **A mesteralvók sajátos pozíciója miatt a regényeket akár szakrális (vallási) szuperhős-fikcióknak is nevezhetjük.** Az pedig vitathatatlan, hogy **szentek és szuperhősök még soha korábban nem kerültek egymáshoz ilyen közel a magyar ifjúsági irodalomban**

[12. ábra]



**KOFFER A BÍRÓSÁG ELŐTT**

A művekben nemesak Miló, hanem egy barátja, Koffer is átjut a másik világba. De ő úgy tartja, „odaát” bármit megtehet, ahogy a virtuális világokban is. Bármilyen kegyetlenséget. Hiszen ott nem érvényesek a mi világunk törvényei...

Állítsuk Koffert bíróság elé! Egyikőtök legyen a bíró, másiktok az ügyvéd, az ügyész, legyenek tanúk, esküdtek stb. Rendezzék át a termet is! Éljétek bele magatokat a szerepbe! Hozzatok igazságos döntést, de úgy, hogy közben arra is gondoltok, ti mit engedtek meg magatoknak a virtuális világokban!

---

### 3. Útmutató a fejezethez (Megoldólap)

- ❖ *1. kérdés:* Ereklék (relikviák) alatt eredetileg szentek nagy tiszteletben tartott testi maradványait értették. Ezeket templomokban helyezték el, mivel a szentek nagy szolgálatot tettek az egyháznak (a katolikusnak és a görögkeletinek). A legkülönbözőbb csontokon (ujjpercektől kezdve a koponyán át a teljes csontvázig) kívül ereklyéknek számítanak a hozzájuk tartozó, kiemelt tárgyak is (pl. a Szent Kereszt darabjai, a Szent Grál, a Végzet lándzsája stb.).
- ❖ *2. kérdés:* Nemzeti ereklyének számítanak az egyes nemzetek történelmében kulcsfontosságú szereppel bíró tárgyak. Ilyen például a magyar Szent Korona. Irodalmi ereklye a Halotti beszéd és könyörgés, valamint, de a Nemzeti dal kézirat is. Egyszerre vallási és nemzeti ereklye a Szent Jobb.
- ❖ *3. kérdés:* Családi ereklyének számítanak az adott család számára kiemelt jelentőségű tárgyak. Ez lehet a háborúban elhunyt nagypapa kitüntetése, a szőlők jegygyűrüje, de egy fénykép, levél, a gyerekek tejfoga is.
- ❖ *4. kérdés:* A fehér márványos hátterűek Admira, a barna márványosak Vulgarus, a lila háttérszínűek pedig Miló szövegrészletei. Jellemzőikről a főszövegben lehet részletesebben olvasni.
- ❖ *5. kérdés:* Az angol nyelvi hatást őrzők (pl. happy family mosoly), a magyar metonimikus szlengek (pl. paplanszemek) időállóak lehetnek. Más a helyzet a technikai eszközökre utalókkal. Még az olyan humoros megoldás is, mint a „behúzom a kéziféket a pacin” a kézifék emlegetése által idővel magyarázatra szorulhat. Külön kategóriának számítanak a virtuális világokra utalók (pl. FPS, DMG). Amíg ezek több játékban is fellelhető megoldások, nagyobb az esélyük a hosszabb túlélésre, ám ha egyetlen univerzumhoz kötődnek, könnyen elavulhatnak. A populáris alkotásokra való utalások (pl. jedimester, pókösztön, Magneto-féle mágneses mókolás) az egyes franchise-ok kanonizálódásától függenek. Mindaddig, amíg a Star Wars-univerzumra kulturális alapvetésként tekintünk, a rá vonatkozó utalások is érthetők maradnak.
- ❖ *6. kérdés:* angol nyelvi hatás, az online környezetre való utalások, rövidítések, szóösszerántások, emoji stb.

---

## Bibliográfia

- Baka L. Patrik (2016a): A szlovákiai magyar irodalomtanítás legújabb perspektívái, *Iskolakultúra* 6, 140, 103–114.
- Baka L. Patrik (2016b): Teljes gőzzel (Doboztankönyv-fejezet), *Eruditio – Educatio* 4, 120, 61–71.
- Baka L. Patrik (2017a): A test itt nem több mint szabásminta – Brandon Hackett: Az ember könyve (Doboztankönyv-fejezet), *Eruditio – Educatio* 1, 149, 91–100.
- Baka L. Patrik (2018a): Mi lett volna, ha...? – Alternatív történelmi kalauz (Doboztankönyv-fejezet), *Eruditio – Educatio* 1, 112, 89–100.
- Baka L. Patrik (2018b), A vér ítélete. A Harry Potter-univerzum és a nácizmus analógiái (doboztankönyv-fejezet), *Módszertani Közöny* 1, 184, 11–33.
- Baka L. Patrik (2018c), A talio-elv uralta Héterdő (Doboztankönyv-fejezet), Tóth Péter – Maior Enikő – Horváth Kinga – Kautnik András – Duchon Jenő – Sass Bálint (szerk.), *Kutatás és innováció a Kárpát-medencei oktatási térben*, III. Kárpát-medencei Oktatási Konferencia. Tanulmánykötet, [h.n.], [k.n.], 929, 144–161.
- Baka L. Patrik (2019), Kukoricza Jancsi másik élete – Csurgó Csaba: Kukoricza (Doboztankönyv-fejezet), *Eruditio – Educatio* 1, 126, 109–117.
- Baka L. Patrik (2020), Isteni barkácsmunka. Lakatos István: Dobozváros (Doboztankönyv-fejezet), *Módszertani Közöny* 1, 100, 10–25.
- Baka L. Patrik (2021a): A hagyomány bilincsei. Ben H. Winters: Földalatti Légitársaság (Doboztankönyv-fejezet), *Módszertani Közöny* 1, 126, 10–25.
- Baka L. Patrik (2021b): Az archaikus, a vulgáris és a popkulturális irodalmi nyelv metszéspontjában (Husztai Gergely: Mesteralvók hajnala), *Hungarológiai Közlemények* 2, 130, 14–27.
- Baka Vida Barbara – Baka L. Patrik (2019): Az (ember)idegen természet fojtogató ölelése: Jeff VanderMeer: Déli Végek-trilógia (Doboztankönyv-fejezet), *Módszertani Közöny* 1, 184, 10–25.



- 
- Hegedűs Orsolya (2012): *A mágia szövedéke. Bevezetés a magyar fantasy olvasásába I.*, Dunaszerdahely, Lilium Aurum, 2012, 176.
- Husztai Gergely (2019): *Mesteralvók hajnala*, Budapest, Ciceró, 2019, 336.
- Husztai Gergely (2020): *Mesteralvók viadala*, Budapest, Ciceró, 2020, 296.
- Keserű József (2015): Adalékok a fantasztikus világok építésének kérdéséhez, H. Nagy Péter – Keserű József (szerk.): *A párbeszéd eleganciája. Köszöntő kötet Erdélyi Margit tiszteletére*, Komárom, Selye János Egyetem Tanárképző Kar, 2015, 129–135.
- Mendlesohn, Farah (2008): *Rhetorycs of Fantasy*, Middletown, Wesleyan University Press, 2008, 336.
- Mészáros Márton (2017): Young adultként olvasni. *A Holtverseny példája*, Hansági Ágnes – Hermann Zoltán – Mészáros Márton – Szekeres Nikoletta (szerk.): *Mesebeszéd. A gyerek- és ifjúsági irodalom kézikönyve*, Budapest, FISZ, 2017, 289–305.
- Pethőné Nagy Csilla (2005): *Módszertani kézikönyv. Az Irodalomkönyv 9–12. és az Irodalomtankönyv a szakközépiskolák számára 9–12. címűt ankönyvcsaládhoz*, Budapest, Korona Kiadó, 2005, 372.
- Steinmacher Kornélia Nóra (2019): Akiket szentnek mondanak, *Dunszt* (<https://dunszt.sk/2019/10/02/akiket-szentnek-mondanak/>).
- Uzseka Norbert (2019): Husztai Gergely: Mesteralvók hajnala, *Ekultura* (<http://ekultura.hu/2019/07/31/husztai-gergely-mesteralvok-hajnala>)
- Vass Edit (2019): Mágia kis dózisokban. Interjú Husztai Gergely íróval, *Kulter* (<https://www.kulter.hu/2019/06/magia-kis-dozisokban/>)
- Vida Barbara (2017a): Amikor Sztálingrád suttag hozzád: Lőrinczy Judit: Ingókövek (Doboztankönyv-fejezet), *Eruditio – Educatio* 4, 124, 85–90.
- Vida Barbara (2017b): Szakítás a horgonyokkal: Moskát Anita: Horgonyhely (Doboztankönyv-fejezet), Tóth Péter – Hanczvikkel Adrienn – Duchon Jenő (szerk.): *Tanulóközpontú oktatás, módszertani megújulás a szakképzésben és a felsőoktatásban. VII. Trefort Ágoston Tanárképzési Konferencia. Tanulmánykötet*, Budapest: Óbudai Egyetem, 783, 628–642.
-

---

Vida Barbara (2018): A kozmikus rettegés magyar csápjai. Intertextualitás, műfajköziség és medialitás Veres Attila *Odakint sötétebb* című regényében (Doboztankönyv-fejezet), Tóth Péter – Maior Enikő – Horváth Kinga – Kautnik András – Duchon Jenő – Sass Bálint (szerk.): *Kutatás és innováció a Kárpát-medencei oktatási térben*, III. Kárpát-medencei Oktatási Konferencia. Tanulmánykötet, [h.n.], [k.n.], 2018, 929, 603–616.

Wolfe, Gary K. (1982): *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy. A Glossary and Guide to Scholarship*, New York, Greenwood Press, 198.