

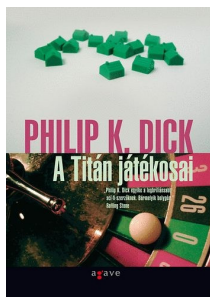
NAGY CSILLA

Pszichopóker

Philip K. Dick: *A Titán játékosai*

A *Titán játékosai* (eredetileg: *The Game-Players of Titan*) című Dick-regény 1963-ban jelent meg először, magyarul 2010-ben, Pék Zoltán fordításában adta közre az Agave Kiadó. A regény számos, a szerzőre hangsúlyozottan jellemző tematikus és stiláris elemet alkalmaz. A cselekmény egy poszt-apokaliptikus (azaz a világunkat sújtó, pusztító háború utáni), poszthumán miliót idéz (az emberi funkciókat, perszonális kapcsolatokat fokozatosan leváltó gépek szerepeltetése, valamint az emberi mentális szükségletek kiüresedését bemutató állapot révén). Fontos dramaturgiai funkció jut a hallucinogén, pszichotikus drogoknak, a mesterséges intelligenciának, a paranoiának, valamint a pszicho-képességek különböző formáinak, továbbá, Dick egyéb, a hatvanas években született regényeihez (például a *Dr. Vérdíjhoz*) hasonlóan itt is olyan világ konstruálódik, amelyben a korszakra, de mindenekelőtt az USA-ra jellemző korabeli társadalmi, politikai és civilizációs félelmek, a hidegháborús közérzet is tükröződik.

A sivár és inkoherens világ, amely élénk tárul, két faj, a terraiak (az emberek) és a titániak (a vugok) közötti háború eredményeként jött létre. Egyik legmeghatározóbb jellemzője az emberek létszámának fokozatos, drasztikus csökkenése: a regényben „komcsi kínaiakként” emlegetett embercsoport



ugyanis egy olyan biofegyvert alkalmazott ebben a galaktikus háborúban, amelynek hatására az amerikai népesség nagy része sterilizálódott. Városok, megyék, sőt teljes államok néptelenedtek el, a gazdátlan területek pedig néhány vagyonos terrai (az ún. „Birtokosok”) tulajdonába kerültek,

akik mindannyian a „Blöff” nevű, a Monopoly és a póker szabályait vegyítő, valós földrajzi egységeket érintő területfoglaló játékot játszanak. A Blöffnek azonban a vagyon újraelosztásán, és az üres hétköznapok mozgalmasabbá tételén túl van egy harmadik funkciója is, ez pedig a véletlenszerű párok kialakítása, sorsolás révén. Aki veszít a játékban, és nincs az adott fordulóban „mázlija” sem (azaz nem nemzett utódot), az nemcsak egy területtől kénytelen megválni, hanem a feleségétől/férfjétől is, és cserébe új társat kap: a szerencsejáték ily módon egyfajta kísérletként is felfogható, amely a gyermekáldás esélyének növeléséről szól.

A regény főhőse Pete Garden, aki maga is Birtokos: a cselekmény kezdetén épp elveszíti Berkeley-t, azt a területet, ahol az otthona is volt, és ezzel együtt feleségét, Freyát is. A következő éjszakát tudatmódosító szerek hatása alatt tölti, és másnap csak részben, a különböző, ún. Rushmore-effektusok (a tárgyakba kódolt mesterséges memóriák, a használójukkal párbeszédet folytató, viselkedésmódokat, döntéseket is

kontrolláló programok) segítségével tudja rekonstruálni az eseményeket. Berkeley-t a Blöff egyik legsikeresebb játékosa, Mr. Luckman szerzi meg, aki mellesleg a legmázlisabb (azaz legtöbb utóddal rendelkező) Birtokos is, ám hamarosan megölik: az elsőszámú gyanúsított Garden lesz, valamint Blöffcsapata, az Aranyos Kék Rókák. Garden paranoiája a történet fontos eleme: a főszereplő a pszichotikus szerek hatása alatt, valamint a különböző pszichokinetikus, „prekog” (azaz prekognitív mentális képességekkel rendelkező), telepatikus szereplők befolyása miatt minden tapasztalatot, emléket megkérdőjelez, és többnyire az olvasó számára sem rögzíthető, hogy a regényben mi valós történet, és mi nem. Léptenyomon szimulákrumok, duplikátumok, mentális kivetülések és behatolások bukkannak fel (annak ellenére, hogy a Blöffből kizárják a PSZI-képességeket): a fordulatos, szövevényes, de sajnos olykor meglehetősen nehezen követhető cselekmény végül egy galaktikus összeesküvés-elméletbe torkollik.

Garden fokozatosan kideríti, hogy valójában minden váratlan esemény egy nagyformátumú terv része. A vugok újabb megsemmisítő háborúra készülnek a terraiak ellen, sőt tulajdonképpen a háború már elkezdődött: a Blöff játékszabályait a vugok írják, vagyis a Birtokosok és Birtoktalanok világát (amelynek részét képezik a sterilizáltság, a gyilkosságok, a különböző, pszicho-képességek szintjén zajló játszmák) is ők határozzák meg. A vugok éppen ezért azokra a Dick-regényekben

feltűnő entitásokra emlékeztetnek, amelyek isteni attribútumokkal rendelkeznek, ám itt sem abszolút tudással és korlátlan cselekvő hatalommal rendelkező transzcendens lényekről van szó, hanem sokkal inkább „tervezőkről”, akik az emberi lények létmódjának kereteit szervezik, mentális képességeik révén. Vagyis a Blöff egyszerre két játékot jelent, kettős értelmezésben szerepel: egyrészt az emberek hétköznapijait kitöltő, a társadalmat szervező rendszer, másrészt a vugok szempontjából egy ellenőrzésért felelős struktúra, amely szabályzata révén önmagából veti ki a titániak számára veszélyes játékosokat. Ez válik nyilvánvalóvá a végkifejletben, amikor Garden egyetlen esélye a Terra megmentésére a vugokkal való Blöff-játék lesz, és amelynek ellentmondását (ti. hogy a „gondolatolvasó” vugokkal szemben kell a játékosoknak pókerarcot felvenni és blöffölni) az emberi valóságérzékelés mesterséges átalakításával (azaz drogokkal) oldja fel.

A játszmát a terraiak nyerik, de Dicknél nincs felhőtlen happy end, a záró jelenetet itt persze nem lenne szerencsés felfedni. A regény nem okoz csalódást azoknak, akik a szerző jól ismert nyelvét és cselekményvezetését keresik ebben a kötetben, így a recenziens sem elégedetlen, mindössze konstatálja, hogy *A Titán játékosainál* számos feszesebb, koherensebb Philip K. Dick-regény létezik. Semmiképp sem „royal flush”, de azért „full house” még lehet.

(*Agave, Budapest, 2010*)