



Egy gamernek minden bizonyára hön dédelgetett vágyálma válna valóra, ha egy számítógépes játék tesztelésére kérnék fel, netalán főállásban végezhetné azt. Arszennek megadatik ez a lehetőség. Marina és Szergej Gyacszenko szerzőpáros korunkra reflektálva az on- és offline tér összefonódására, valamint a játékfüggőség és annak vonatkozásait hozza el nekünk témaként, összeesküvés-elméletbe csomagolva.

Arszen akár létezhetne is, annyira hitelesen hozza egy mai játékfüggő személyiségét és helyzetét: az antioszicalításban dagonyázó tinédzser fiú kimarad az iskolából, kapcsolatai leépülnek, és minden energiáját a játéknak szenteli, amelyben a való élettel ellentétben igen szép sikereket ér el, és magas státuszt sikerült kiharcolnia magának. Szülei természetesen aggódnak, ám próbálkozásaik zsákutcába futnak. Slusszpoén, hogy mindez képmutatás, hiszen ők maguk is rá vannak kattánva az online világra.

Egy nap találkozik Makszimmal, aki felkínál neki egy játékesztelői lehetőséget, amelyet bolond lenne nem elfogadni, és ami nyilván még inkább szorosra fűzi a számítógéppel és a játékkal való viszonyát – na és persze fokozatosan kirajzolódik Arszen előtt, hogy valami egészen másra szerződött, mint amire gondolta.

Erős regény az Arszen és a játék hatalma, hiszen üzenete kemény és aktuális: Az online és offline közti határ egyre halványul. A digitális függőségek sokunk életében van kisebb-nagyobb módon jelen – amihez nem kell gamernek lennünk, hiszen mobilunk gyakorlatilag már annyira hozzánk nőtt, hogy akár egy újabb szervünk is lehetne, valamint rengetegen töltünk el számottevő időt a közösségi oldalakon is: mondhatni, ott élünk...