

GERGELY BENEDEK

Fények. Csapó. Videójáték?

A machinima médiaműfajának bemutatása a 2020-as évek mediális kontextusában

1. BEVEZETÉS

A machinima kifejezés sokak számára első hallásra idegen lehet. A fogalom napjainkban sem a hétköznapi, sem a tudományos diskurzusokban nem fordul elő gyakran, annak ellenére, hogy a kétezres évek elején több médiakutató is elemzés tárgyává tette a jelenséget. Henry Jenkins *Convergence Culture* című könyvének egyik fejezetében foglalkozik a machinimákkal (2006: 149–154), Henry Lowood pedig külön tanulmányban vizsgálta ezt a médiaműfajt. Jenkins megfogalmazása alapján a machinima szó a machine (masina) és a cinema (mozi) szavak hibridjeként született, és arra a jelenségre utal, amikor videójátékok felhasználásával háromdimenziós animáció jön létre (2006: 288).¹ Lowood pedig azon elképzelését írta le, miszerint a machinima a CGI-hoz hasonlóan a modern animáció szerves részévé válik majd, forradalmasítva azt (2006: 39). Ugyan a machinima nem váltotta be ezen várakozásokat, ez a csupán néhány évtizede létező jelenség talán még sosem volt annyira aktuális, mint most. Ezt a legjobban az érzékeltetheti, hogy 2024 tavaszán a magyar mozikba került *A túlélő sziget (Knit's Island, 2023)* című machinimafilm, amelyet a *DayZ (2013)* nevű videójáték felhasználásával készített Ekiem Barbier francia rendező. Az, hogy a filmipar és a mozi médiuma elkezdtek a machinimáknak teret engedni, sőt, egy ilyen alkotást – még ha csak limitált ideig is – forgalmaztak, jelzi, hogy a machinima egy második felfedezés előtt állhat.

Írásomban a machinima médiaműfajának jellemzőit mutatom be, amelyhez egy 150 machinimából álló adatbázis lesz segítségemre, amely a *The Sims* játéksorozat (*The Sims [2000]*, *The Sims 2 [2004]*, *The Sims 3 [2009]*, *The Sims 4 [2014]*) feldolgozásait tartalmazza. Azért választottam ezen játékokat, mert az átlagosnál jóval több filmesítőeszközzel rendelkeznek (Payne, 2011: 249). Először a machinima fejlődéstörténetének vizsgálatával és a korabeli definíciók elemzésével értelmezem ezt a mediális jelenséget. A médiaműfaj jellemzőinek leírása mentén a machinimát önálló médiaszöveg-típusként határozom meg, elválasztva a háttármédiumaitól: a játékközvetítéstől, valamint a filmművészetétől. Ezt úgy teszem meg, hogy összevetem a machinimaalkotás folyamatát először a filmművészeti alkotásokkal, majd a videójáték-közvetítéssel – a legfontosabb különbségek számbavételének segítségével kijelölöm a machinima és a két említett médium határait. Ezután a machinima sajátosságainak sorra-vételével kialakítom azt a fogalomhalmazt, amelynek segítségével körülhatárolhatóvá válik, hogy mit értek meg machinimaalkotásként. Végezetül ezzel az értelmezéssel kiegészítem a Jenkins és Lowood által a 2000-es évek elején leírt machinimafogalmakat, aktualizálva azokat a médiaműfaj jelenkori helyzetéhez. Jóllehet Jenkins meghatározása ma is megállja a helyét, ám ahogy minden mediális jelenség, a machinima is változott, átalakult az évek során. 2025-ben már nem ugyanazt jelenti, mint 2006-ban – vagy akár a kilencvenes évek közepén.

2. AZ ELEMZÉS ALAPJÁUL SZOLGÁLÓ ADATBÁZIS

Annak érdekében, hogy átfogó képet kapjak a machinima médiaműfajáról, létrehoztam egy 150, a *The Sims* játéksorozat játékeinak segítségével készült machinimából álló adatbázist. En-

nek összeállításánál figyeltem arra, hogy mindhárom machinimakészítésre alkalmas *The Sims* játék egyenlően legyen jelen 50 alkotással (*The Sims 2* [2004], *The Sims 3* [2009], *The Sims 4* [2014]), illetve hogy ne csak a 2020-as évekből, hanem egészen 2007-ig visszamenően tartalmazzon példákat. Így egy közel húsz éven át ívelő korszakot tudtam behatárolni, amely hozzájárult ahhoz, hogy ne csak a machinimára manapság, hanem a korábban jellemző attribútumokat is ki tudjam jelölni. Emellett fontos szempont volt, hogy az elemzés során ne csak „standalone”, egyrészes alkotások, hanem a sorozatos logikát átvevő, több epizódból álló machinimák is megjelenjenek. Az elemzett alkotások jellegzetességeinek feltérképezésével átfogó képet kaptam a machinima médiaműfajáról és az évek során folyamatos változások tendenciájáról is. Írásomban az adatbázist mintázatok megfigyelésére használok, de a részletes bemutatása túlmutat dolgozatom célkitűzésén, ezért erre nem vállalkozom.

3. MI A MACHINIMA?

3.1. Kezdetek

Az első machinimaalkotásként tekintett videós tartalmak Henry Lowood nyomán az 1993-ban megjelent *DOOM*hoz köthetők, ám az első valóban filmszerű videoösszeállítások később, az 1996-ban megjelent *Quake* segítségével készültek (2006: 28–39). A legfőbb ok, amiért ezek a videók még nem értelmezhetők machinimaként, hogy a *DOOM*ban még nem volt elérhető a film médiumát megidéző kameraállítás. Katie Salen demo-videóknak² nevezte ezeket a korai machinimaalkotásokat (Salen, 2011: 42–44), és mivel fontosnak tartom, hogy ezek jól elkülöníthetőek legyenek a médiaműfaj mai formájától, a továbbiakban én is így fogok rájuk utalni. A demo-videók a játék menetét voltak hivatottak bemutatni, így szorosan kötődtek a játék szabályrendszeréhez. Ezen tartalmak célja hasonló volt a mára főként a Twitch és a YouTube felületein megfigyelhető gameplay-videókhöz. A demo-videók a játék végigjátszásához nyújtottak segítséget: tehetséges játékosok mutattak be olyan trükköket és hézagokat a játék kódjában, amelyek kihasználásával könnyebben meg lehetett nyerni egy adott küldetést vagy magát a játékot. A játék kontextusa nélkül ezek a videók még önmagukban értelmezhetetlenek voltak, ma pedig már nem is machinimaként utalunk rájuk.

Annak az igénye, hogy önálló történeteket meséljenek el a videojátékok felhasználásával, nem sokkal később jelent meg a játékosok körében. Egyre többen kezdtek el különféle kamerabeállításokkal kísérletezni, amelyhez hozzájárult a kötetlen játékmenettel rendelkező videojátékok népszerűvé válása. Ilyenek többek között a *The Sims* sorozat részei, a *GTA* sorozat játéakai (1997) vagy akár a *Minecraft* (2009) is. Ezzel egyidejűleg olyan problémákat tudott áthidalni a machinima, mint a disztribúció kötöttsége a játék szoftveréhez. A demo-videók ugyanis még úgy készültek, hogy a játék saját felvevő funkciójával lehetett videót rögzíteni, majd az így létrejött fájlt kizárólag az adott játék belső szoftverével lehetett lejátszani. A különféle képernyőrögzítő, vágó és lejátszó programok elterjedésével a demo-videók fogyasztása elérhetőbbé vált egy szélesebb közönség számára. Míg korábban a játék birtoklása elengedhetetlen volt, ezen harmadik fél általi szoftverekkel bárki megnézhetette a videókat. Ezután már csak egy lépés hiányzott ahhoz, hogy a világon bárki számára megtekinthetők legyenek: egy videomegosztó portál, a YouTube.³ 2005-re – tehát csupán tíz évvel a machinima elődjének tekinthető demo-videók megjelenése után – ezen médiaműfaj lehetőségei kiszélesedtek. Adott volt a lehetőség, hogy a Lowood által megjósolt kulturális hatásához és a benne rejlő potenciálhoz felérhessen. A machinima néhány évig valóban népszerű volt – például egy közkedvelt *South Park* epizód is így készült –, az elnevezés azonban sosem terjedt el igazán. Ebben az időszakban már nem a játékmenetet mutatták be az alkotások, hanem önálló, a játéktól független narratívával rendelkeztek. Ennek megvalósítására pedig tökéletes volt a 2004-ben megjelent *The Sims 2*.

3.2. The Sims

Ahhoz, hogy megértsük, miért olyan fontos mérföldkő a *The Sims* franchise a machinima fejlődéstörténetében, egy fontos tényt kell belátnunk: ez a játék olyan látványvilággal, olyan funkciókkal és szabályokkal jelent meg, amelyek megkönnyítették a machinimáknál már ezelőtt is megfigyelhető törekvést a filmesedésre.

A játék háromdimenziós világnézetének köszönhetően már nemcsak egy nézőpontból láthattuk simeinket (a játék karaktereit), hanem akárhonnan. A *The Sims 2* ezen vonása rögtön megfilmesíthetővé tette a játékot, hiszen bármely filmes plán elérhetővé vált a nagytotáltól a szuperközeliig (Kovács, 2009: 36–38). Ez a perspektívaváltás hatalmas lépés volt a *The Sims* franchise „filmesítésének” elérésében, de fontos megjegyezni, hogy a játék megjelenésének időszakában egyébként is eltűnően volt a *The Sims 1*-ből ismert izometrikus játéknézet (Krek, 2020, 44). Ezekén túl olyan lehetőségek is bekerültek a *The Sims 2*-be, amelyek a machinimakészítés elősegítésére alkalmasak. Erre példa a „cinematic camera” opció is, amely eltünteti a játék kezelőfelületét, ezáltal egy filmszerűbb képet eredményezve. A *The Sims 2* játékelemeinek elrejtetősége lehetőséget ad a játékosnak arra, hogy a machinima „eljátéktalanodjon”, és a kapott videoanyag teljes értékű filmként funkcionálhasson. A játékba olyan csaláskódok is bekerültek, amelyek eltüntetik a simek feje felett lebegő gondolatbuborékokat és az irányításunk alatt álló sim feje felett lebegő zöld kristályt, a plumbobot, de olyanok is, amelyekkel a simek magassága átállítható, a simek öregedése befagyasztható, vagy éppen olyan csalások, amelyek filmes effektet jelenítenek meg a képernyőn (például homályosítás, szemcsésedés, bloom effektus).

Ezek egyike sem szükséges a játék játszhatóságához, kifejezetten azok számára kerülhetnek bele, akik a machinimakészítés miatt szerezték be a játékot. Ezen játék példáján keresztül érzékelhetővé válik, hogy elkezdődött a törekvés arra, hogy a kapott videó minél filmszerűbb legyen. A machinimakészítők elkezdtek a filmművészeti alkotásokra jellemző formanyelvi sajátosságokkal alkotni. Ezzel párhuzamosan a machinima egyre messzebb került a számára keretet adó videojátéktól is, eleinte csak narratív síkon, de a 2020-as évekre már látványvilágában is.

4. A MACHINIMA HATÁRMÉDIUMAI

4.1. Film-e a machinima?

Kezdetben, amikor a demo-videók még a tehetséges játékosok különféle trükkjeinek bemutatására szolgáltak, a készítők nem fektettek hangsúlyt a vizuális esztétikusságra. Ahogy azonban elkezdődött a machinimák filmesedési folyamata, úgy vált egyre jelentősebbé a film médiumától kölcsönvett különféle formanyelvi jellemzők használata. A 2010-es évektől készült machinimák képkockáin az adott játék belső kamerájával gyakran imitálják a tárgyi kamera mozgásait. Láthatunk képkivágásokat a szuperközelitől egészen a nagytotálig, illetve megfigyelhetjük a kamera zoomhatását keltő effektet is. Időnként a virtuális kamera „követi” a középpontban lévő karaktert, illetve arra is találunk példát, amikor a készítő stop motion hatását keltik (Heiderich, 2012: 6–13).

Az nem megállapítható, hogy ezen filmnyelvi hatások használata tudatos-e, vagy csak más médiumoknál megfigyelt jellemzők imitálása. Ettől függetlenül fontos, hogy a film bizonyos jellemzői idővel a machinimaalkotás részévé váltak. A 2020-as évek machinimái – az adatbázisom alapján – kivétel nélkül mind a film formanyelvi követelményeinek betartásával jelennek meg, az *Invisible*-től (2019–) az *Age of Darkness*en át (2020–) a *Gods of Eosig* (2024–).

A machinima filmesedésének folyamata felvetheti a kérdést, hogy különbség tehető-e a két fogalom között az idő előrehaladtával. Az általam vizsgált machinimák és *A túlélő sziget* elemzése során arra a következtetésre jutottam, hogy bár a film és a machinima médiumai

között egy fokozatosan erősödő kapcsolat figyelhető meg, a machinima – egyelőre legalábbis – sem esztétikai, sem technikai szempontból nem állja meg a helyét önálló filmművészeti alkotásként. Ekiem Barbier moziba kerülő machinimafilmje ékes példája annak, hogy jelenleg nem egyenértékű a két médium. *A túlélő szigetnek* ugyan erőssége lehetne a virtuális világ és a valóság közti határok elmosása, a filmben ez inkább problémásnak, semmint innovatívnak hat. Nem mindig világos ugyanis, hogy a játékosokat halljuk, vagy a narratíva karaktereit (vö. Hlavacska, 2024: 67–68). A „film” nem állja meg a helyét önállóan, a videojáték – jelen esetben a *DayZ* – kontextusát figyelmen kívül hagyva értelmezhetetlen. *A túlélő sziget* csak úgy fogadható be, ha a néző tudatában van, hogy egy játék határain belül, játékosok elbeszélését hallja. Ez az „önállótlan” a machinima azon tulajdonsága, mely miatt nem nevezhető filmnek.

Hasonlóan a *DayZ*-ben készült machinimafilmhez a *The Sims* játékokban létrejött machinimák sem állják meg a helyüket önálló filmművészeti alkotásként. Bár akadnak olyanok, amelyek esztétikailag és összetett narratívájukkal is felveszik a versenyt egy-egy hollywoodi filmmel – például a *Ward University* (2020–) vagy a *The Rivers* (2016–) –, az alapjukként szolgáló játékoktól elválaszthatatlanok, csak azok kontextusában vizsgálhatók. Bár természetesen különböző modok használatával és/vagy vágási trükkökkel a videojáték bizonyos korlátai átléphetők, azok jelentősége csökkenthető, de sosem elhanyagolható. Nem kizárt, hogy a technológia fejlődésével idővel ez is lehetségessé válik, és a machinima valóban önálló animációs filmnek, így pedig szükségszerűen filmnek, filmművészeti alkotásnak lesz tekinthető – ehhez azonban a médiaműfajnak jelenleg nincs meg a megfelelő eszköztára.

4.2. A machinima és a játékközvetítés kapcsolata

A machinimakészítés és a játékközvetítés bár hasonló műveletek – hiszen mindkettő az adott videojáték közvetítése a befogadó felé –, mégsem tekinthetők egymás szinonimáinak. Sky LaRell Anderson egyik tanulmányában a Twitch.tv platform vizsgálata során arra a következtetésre jut, hogy a Twitch – de akár a YouTube – egyik legfontosabb jellemzője a személyességre helyezett hangsúly. Anderson úgy véli, hogy megkerülhetetlen a streamer személye, hiszen egy játékkal bárki játszhat, de az, hogy hogyan játszik, mire figyel (vagy éppen nem figyel), milyenek a reakciói, hogyan beszél (ha beszél), teszi a streamert egyedivé és a tömegből kiemelkedővé. Tanulmányában három fontos mintát emel ki a Twitch-funkciók közül: elsőként a streamer személyét reprezentáló elemeket, mint például a profilkép használata; másodikként a nézők személyének reprezentálására fókuszál, ilyenek az egyedi felhasználónevek; harmadikként pedig azon funkciókat teszi egy csoportba, amelyek a néző és a streamer közötti kapcsolatot vagy annak látszatát hivatottak megjeleníteni, ilyenek például a szavazások vagy az élőchat-funkció (Anderson, 2017).

Az alkotó, a közvetítő identitásának ilyen erőteljes hatása és megjelenítése a machinima világában nem vagy legalábbis kevésbé figyelhető meg. A machinimakészítő szinte soha nem jelenik meg a tartalmaiban, nem mérvadó tehát, hogy ki áll az adott videó készítése mögött. Vannak természetesen kivételes esetek, de ezeket is érdemes külön kezelni a streamingben megfigyelhető személyességtől. Például a *The Return of the Reaper* című *The Sims 4* machinima 7. epizódjában megjelenik a rendező *The Sims 4*-ben alkotott képmása epizódszereplőként, akinek a szinkronhangját is a rendező adja. Ez ugyan már értelmezhető személyes jelenlétként, mégis annak egy, a játékközvetítésekben megfigyelhetőtől eltérő változata.

A Twitch-en közvetített élő streamek egyik legfontosabb eleme, hogy a nézők egy időben állnak közvetett interakcióban a játékkal és magával a streamet közvetítő játékosal, így a nézőknek aktív ráhatása lehet a játékmenet folytatására. Ezzel szemben ugyan a machinimáknál is megfigyelhetjük az élő közvetítést mint publikációs formát (főleg premierek esetében), de ez valójában nem olyan értelemben élő, mint egy Twitch-stream. A machinimák esetében ugyanis már egy előre felvett és megvágott tartalom kerül élőben bemutatásra, és a televíziózáshoz

vagy éppen a mozihoz hasonlóan nincs a nézőknek valódi ráhatása a videóban játszódó események menetére.

A machinima a játéktreamingen túl az előre felvett gameplay-videóktól is különbözik. A legfontosabb különbség, hogy míg a végigjátszós videók mindig követik az adott játék menetét, és a játék reprezentációs szintje által szabott határokon belül maradnak, addig a machinima nemcsak átlépi ezeket a határokat, de gyakran a manipulációs szabályokat, a cél szabályainak szintjét és a metasabályok szintjét is felrúgja (Frasca, 2003: 229–230). Gonzalo Frasca – Roger Caillois-tól kölcsönzött – paidea és ludus fogalmaival könnyen kiemelhető a különbség a gameplay-videók és a machinimakészítés között. A ludus típusú, azaz a kötött szabályrendszerű játékok esetében a hagyományos végigjátszás előre meghatározott, szigorú keretek között vezeti végig a játék menetét. Ezzel ellentétben a machinima pont ezen keretek kijátszásáról, áthágásáról, de legalábbis ennek a látszatnak a keltéséről szól. Fordított, paidea típusú játékok esetében, mint például a *The Sims* sorozat, a machinimakészítők a nyitott végű, világos cél nélküli, viszonylag szabad szabályrendszerrel rendelkező játékokat szűkítik a megteremteni kívánt narratíva zárt, sajátos szabályokkal rendelkező síkjára (Frasca, 2004: 128). A játék véletlenszerűsége is megsemmisül ilyenkor, hiszen ha egy adott jelenetben egy előre meghatározott, esetleg forgatókönyvben rögzített cselekménynek kell megtörténnie, akkor az és csak az válik a machinima részévé, az esetleges váratlan események modokkal/cheat-kódokkal vagy a vágószobában törlésre kerülnek.

4.3. A machinima határainak meghatározása

A machinimához nélkülözhetetlen az alapjául szolgáló videojáték szoftvere, hiszen annak virtuális tere válik a machinimaalkotás valóságává. Ezenfelül, tekintve, hogy a machinima vizualitása a filmesedés folyamatában van, elengedhetetlenek olyan játékmodifikációk, amelyek a játék mivoltjára utaló elemeket eltüntetik a látható keretből. Ekkor a videojáték háttérbe szorul, egy szemmel érzékelhetetlen eszközzé degradálódik a machinimákban, hasonlóan a filmek esetében a kamerához. Nincs film kamera nélkül, mint ahogy nincs machinima videojáték nélkül, a befogadó számára mégis láthatatlanok. A machinima szoros kapcsolatban áll mind a film, mind a videojáték médiumával, ám mindkettőtől különbözik annyira, hogy a kettő határán elhelyezkedő, önálló médiaműfajként értelmezzük.

5. A MACHINIMA JELLEMZŐI

5.1. A machinima eszköztára

A machinima eszköztára, azaz minden olyan – fizikális vagy virtuális – „eszköz”, amely nélkülözhetetlen a készítésük folyamán, eltér a határmédiumaiétól. A modok használata manapság elengedhetetlen.⁴ Ismét a *The Sims* sorozat példáján szemlélítve: a legtöbb machinimában rengeteg olyan tárgy jelenik meg, amelyek eredetileg nincsenek benne a játékban, de modifikációk segítségével mégis a játékvilág részét képezhetik. A *Gods of Eos* című *The Sims 4* machinimában az egyik főszereplő istennő például egy kígyót birtokol, amelyet irányítani tud. Ez a kígyó nincs benne az eredeti *The Sims 4*-ben, mégis megjelenik a machinimában, hiszen a készítő „belerakta” a játékba, hogy elérje a vágyott vizuális (és narratív) hatást. Hasonló tárgyak a lőfegyverek is, amelyek alapvetően hiányoznak a *The Sims* játékokból, mégis rengeteg ezen játékokkal készült machinimában megjelennek. Fontos megemlíteni, hogy ezek a tárgyak nem vágás során kerültek hozzáadásra, nem CGI-eszközök, hanem magukba a játékokba kerültek be.

Mivel a legtöbb machinima sajátos narratívával rendelkezik, ezért a történetmesélés eszköze is meghatározó eleme a médiaműfaj jellemzésének. Kezdetben a machinimák kizárólag vizuális narrációval operáltak, így a látottak sokféle értelmezési lehetőséget hagytak, a készítői intenció kevésbé tudott érvényesülni. Erre remek példa lehet Rémi Marocelli *Broken Hearts*

(2009) című alkotása, amelyben a narratívát egyedül a vizuális elemek mozdítják előre, audiális réteg nem erősíti a látható benyomásokat. A négyperces machinimafilmben nem egyértelmű, hogy mi történik a főszereplő férfival: meghal-e a tűzben vagy sem. Bár látjuk, amint egy nő rossz híreket kap egy orvosnak tűnő személytől, nem tudjuk, pontosan miről beszélnek, így akár a férfi haláláról, de akár a nő egészségi állapotáról is értekezhetnek. A néző többféle értelmezés közül választhat.

Nem sokkal később kialakultak a feliratozott machinimák, amelyekben már lehetőség volt valódi dialógusok megjelenésére, és a befogadást is szigorúbban irányította a narráció, kevesebb teret engedett a szabad interpretációnak. Az ilyen, a némafilmek korát felidéző machinimák mellett kialakultak szinkronizált alkotások is. A szinkron kétféleképpen értendő: egyes machinimákban egyetlen ember hangját halljuk, aki heterodiegetikus narrátorként, általában egyes szám harmadik személyben ismerteti a történetet; más alkotásokban egy homodiegetikus narrátor mesél (Fulton, 2005: 113). A filmesedés folyamata miatt a film logikája nyomán olyan machinimák is léteznek, amelyekben minden szereplő saját hangján szólal meg amatőr vagy profi szinkronszínészek által. Ez a fajta narráció Isabelle Arvers szerint a machinima emberi oldala (2010: 230), amelyet Larissa Hjorth úgy értelmez, mint egy alapvetően digitális alkotási forma analóg része (2013: 133). A machinima tehát nem kizárólag vizuális, hanem audiális eszköztárral is rendelkezik.

A képernyőn látható fényviszonyok is befolyásolhatók, amennyiben a machinima megköveteli azt: ezt elérheti a készítő modok vagy egy újabb third party szoftver használatával, a Reshade-del. A Reshade egy olyan program, amelyet integrálva a videojátékba megváltoztathatjuk annak látványvilágát: a fény mennyiséget, a fényforrás irányát, a színeket, a grafikai sajátosságokat, sőt vizuális filmes effekteket is létrehozhatunk a machinima képi világában. Ekkor az utómunka folyamatának korlátait ledöntve valóban sajátos látványvilágot kölcsönözhetünk a készülő machinima számára. Ez is fontos, ámde nem elengedhetetlen eszköze a machinimakészítésnek.

5.2. A machinima emberi oldala

A machinima létrejötté mindenképp prosumer (Ritzer, 2015: 413–414) hozzáállást követel alkotójától, hiszen aki ilyen tartalmat állít elő (producer), ezt csak úgy tudja megtenni, ha a machinima alapjául szolgáló játék aktív felhasználója (consumer). A machinimakészítők a játszás folyamatának újraértelmezésével hoznak létre egy újfajta médiaterméket. Ez az alkotói magatartás a machinimát esszenciálisan különbözteti meg minden határmédiától. Ez alapján a machinima hasonlítható például a fanfiction írás jelenségéhez is. A machinima ugyan legtöbb esetben nem építkezik a játékban jelen lévő lore-ra, de vannak kivételek, amikor az szerves részét képezi az újonnan létrehozott alkotásnak. Ilyen például a *The Sims* sorozat lore-jának egyik legnagyobb rejtélyét, Bella Goth eltűnését feldolgozó *BELLA GOTH: REBORN* (2022). Ez a másfél órás machinimafilm a játékban jelen lévő karakterek mellett helyszíneket és a játékba beépített (valós és implikált) történetszálakat is felhasznál, hogy pontot tegyen a *The Sims 2* (2004) megjelenése óta megoldatlan rejtélyre: mi történt Bella Goth-tal? Ez az alkotás azonosítható fanfictionként is, a legtöbb machinima azonban nem épít be a játékból ismert karaktereket, történetszálakat a narratívájába, így bár létezik a két jelenségnek metszete, könnyen elválaszthatók egymástól.

Az alkotók sokszínűsége ezen médium egyik legizgalmasabb aspektusa. Mivel földrajzilag kötetlen – hiszen a machinima létrejötté nem lép ki a virtuális világból –, a világ bármely pontján válhat valaki machinimakészítővé. Ez hozzájárul ahhoz, hogy ez a médiumfaj autentikusan mutathasson be olyan kultúrákat, amelyeket például az amerikanizáció (Nagy, 1997: 481–482) által uralt filmiparban nem (vagy ritkán) láthatunk. A nyugati világ számára láthatatlan vagy az általa szándékosan figyelmen kívül hagyott kultúrák a machinimákban olyan alkotók által kerülhetnek bemutatásra, akik nemcsak ismerői, hanem részei is azoknak. A *Ward University* (2020–) című sorozat egyik szereplője, Fatima muszlim háttérrel rendelkezik. Ezen vallás bemutatása, reprezen-

tálása a mainstream médiában erősen torz, ebbe a machinimába viszont egy eredetileg iráni származású, de Olaszországban született muszlim nő építi a történetbe.

A machinima egyik legfontosabb jellemzője a stáb hiánya. Mivel mindenért a készítő a felelős az írástól a castingon át a vágásig, ez szükségszerűen befolyásolja az alkotás és a befogadás körülményeit is. Leginkább ezzel magyarázható, hogy nagyon hosszú idő egy ilyen médiaszöveg megalkotása. Ez az egy műként megjelenő, filmes logikára épülő, egyrészes történetek esetében (Bujdosó, 2011: 71) kevésbé lehet zavaró a néző számára, ám a többrészes, szerializált, évados logikát követő machinimák (Bujdosó, 2011: 75–77) esetében előfordul, hogy akár több év is eltelik két epizód között. Az egyik leglátványosabb példa erre a *Hiding Holiday* (2020–), amelynek első része 2020 októberében jelent meg, a második pedig 2024 őszén. Az ehhez hasonló kihagyások miatt évekre telhet, mire egy elkezdett sorozat valóban eléri a tervezett befejezését, ahogy láthatjuk a következő példákon: a *Fly Away* (2015–2023) nyolc év után hatvannyolc epizóddal, a *The Kenopsia Effect* (2017–2023) hat év után húsz epizóddal ért véget.

A befogadói oldal is érdekes ennél a médiaműfajnál, hiszen elmondható, hogy a machinima-alkotók kivétel nélkül javarészt machinimafogyasztók is, így ez tovább erősíti az alkotók prosumeri mivoltát. Emellett a machinimafogyasztás nem feltétlen merül ki az elkészült művek megnézésében, ugyanis rengeteg kísérőtartalommal találkozhatunk, amellyel egyes készítők kitöltik a két machinima közötti időszakot. Előfordulnak olyan készítők, akik például időnként élő adásban „forgatnak”, így tulajdonképpen betekintést kaphatunk az alkotás folyamatába. Mások reakcióvideókat készítenek, mint ahogy az egyik készítő, Simsberry. Ő rendszeresen reagál a *The Rivers* (2016–) és a *Ward University* (2020–) új epizódjaira. Emellett – ahogy már korábban említettem – a legtöbb machinima a YouTube premierfunkciójával kerül megosztásra, ami azt jelenti, hogy a jelenlévők egyszerre nézhetik meg az új alkotást, miközben a csevegéssel lehetőséjük van élő reakciókra. Ezek az alkalmakon javarészt a készítő is jelen van, így az ő hozzászólásai is érdekes extra kontextust adhatnak az adott mű befogadásához, egyfajta rendezői kommentárként funkcionálhatnak.

Az előbbiekhöz hasonló „eseményeknek” köszönhetően pedig a közönség közösséggé alakul. A közösség ereje külső szemmel talán kevésbé tűnhet jelentősnek, de eddigi kutatásom során számos olyan projekttel találtam szemben magam, amelyek nagyban hozzájárulnak a machinimafogyasztás különlegességéhez. Ilyenek az olyan virtuális rendezvények, mint a *Sims International Film Festival* (2013–2020), a *Plumbob Awards* (2018–) vagy a *Sims Machinima and Animation Convention* (2022–). Az első kettő egy díjátadó, amelyre jelentkezhetnek az alkotók, és egy előre meghatározott zsűri értékeli a benyújtott munkákat, majd egy előre felvett díjátadó ünnepség során kihirdetik a győzteseket több kategóriában (Best Series, Best Director, Best Set Design stb.). A díjátadó maga is egy machinima, hiszen azt szintén a *The Sims* játékokban rögzítik a szervezők. A *Sims Machinima and Animation Convention* szintén machinimaként felvett esemény, mely során machinimarendező, szinkronszínészek és egyedi animációkat készítő egyaránt beszélhetnek projektjeikről. Minden résztvevőnek külön panele van, ahol tíz percig beszélhet az alkotói folyamatáról, kulisszatitkokról, illetve megválaszolhat előre összegyűjtött rajongói kérdéseket is. Az ilyen conokhoz hasonló online eseményeken túl találunk kifejezetten machinima tematikájú podcasteket (*Stassi J Unplugged: A Sims Podcast* [2021–]) és online magazinokat (*Insider* [(2016–)]) is. A machinima tehát erőteljesen a résztveteli kultúra része (Jenkins, 2006: 3), amelyben legalább akkora érték alkotni, mint az alkotást befogadni, majd arra reagálni.

5.3. A machinima a 2020-as években

A machinima eddigi történetében talán az egyik legizgalmasabbak a 2020-as években zajló átalakulások. Az elmúlt néhány évben ugyanis olyan változások mentek/mennek végbe, amelyek átírni látszanak a médiaműfaj néhány alapvetését.

Az egyik ilyen alapvetésnek tekintett jellegzetesség Katie Salen szerint az, hogy a machinima nem tud és nem is fog „fel nőni”, mindig bagatell témákkal, klisékkel, jól beazonosítható szüzsékkal (Fulton, 2005: 37) és karakterekkel tudja csak érthetően elmesélni a mondanivalóját, sosem fog tudni komplex témákhoz nyúlni: „úgy tűnik, a machinima nem akar fel nőni; a gamer fiúk továbbra is buta kis filmeket készítenek gamer fiúkról” (Salen, 2011: 39). Larissa Hjorth csupán két évvel Salen írásának megjelenése után úgy vélte, hogy a machinima igenis felnőtt, leginkább azért, mert elkezdett politikai tartalmú történeteket mesélni: „a machinima [...] teret biztosít politikai témák kritikus megvitatására, gyakran inkább implicit, mint explicit módon” (Hjorth, 2013: 135). Joseph DeLappe is azonosít politikai töltetű játékos magatartásokat, amelyeket „machinimatic act”-nek nevez (DeLappe, 2013: 148). Tehát a 2010-es évek közepén tematikus elmozdulás figyelhető meg a machinimákban: az olyan alkotások, mint a *The Rivers* (2016–) vagy a *Ward University* (2020–) is bátran nyúlnak a rasszizmus, a homofóbia, a különféle függőségek, a szexuális bántalmazás vagy a rendőri agresszió témájához. Ezen társadalmi problémák feldolgozásában több előnnyel is rendelkezik a machinima a hagyományos audiovizuális médiumokkal szemben: mivel nincs stúdióhálózat, nem egy politikailag telített gazdasági rendszer áll a gyártás és a disztribúció mögött, így nincs cenzúra sem (a YouTube irányelveit leszámítva). A rendezői döntést nem írhatja felül semmilyen befektető, stúdióigazgató, csatornaigazgató – hiszen ilyen szereplők nincsenek jelen. A készítőik kezében szinte teljes mértékben összpontosuló alkotói szabadság pedig lehetőséget ad arra, hogy bizonyos témákat olyan módon mutasson be a machinima, ahogy azt máshol nem láthatnánk. Ezen témák feldolgozása pedig gyakran olyan emberektől származik, akik valóban átéltek már hasonlót, így egy viszonylag szokatlan perspektívából nyerhetünk betekintést több társadalmilag érzékeny témába.

A jelenlegi machinimavilág ismeretében a machinima fogalma finomhangolást igényel. Bár a legtöbb machinima továbbra is megfeleltethető annak a fogalomnak, miszerint ez a médium egy videojáték motorjának használata által előállított háromdimenziós animáció (Jenkins, 2006: 288), az utóbbi években megjelent egy újfajta machinima, ami ezen már túlmutat. Bizonyos rendezők ugyanis elkezdtek hátrahagyni a videojátékot. A *The Return of the Reaper* (2023–2024) című *The Sims 4* machinima epizódjaiban is fellelhető egy újfajta technika alkalmazása: az alkotó exportálja a karakterek és néhány „színpadi kellék” fájlját a játékból, majd a játékot tulajdonképpen meg sem nyitva, a Blender nevezetű alkalmazásban magának animálja meg a vágyott vizuális képeket.

Ezen a ponton tehát már csak részlegesen igaz, hogy a videojáték motorját aktívan használni kellene az alkotás folyamata közben, hiszen az epizódok nagy része már a játékon kívül lett felvéve. A DRAUFILM által készített *First Time* (2023) című videoklip több szempontból is izgalmas, hiszen nemcsak a *The Sims* játékokból, hanem a *Life Is Strange*-ből (2015) exportált tárgyakat helyez el a térben a Blender segítségével, emellett pedig egy másik machinima, a *Ward University* (2020–) néhány karakterét is felhasználja, sőt, az ő háttértörténetüket meséli el a klip során. Ez a kis híján négyperces videoklip nem alkalmazza sem a *The Sims 4*, sem a *Life Is Strange* játékok motorját, csupán a játékba kódolt textúrákat, látványelemeket használja fel. Tehát a létrehozott mű továbbra sem teljesen független a videojátékoktól, de Jenkins meghatározásával már nem írható le problémamentesen. A technológia fejlődésének következtében változó machinima-értelmezésre talán Glózer Rita reagált a legjobban. Az ő értelmezésében a machinima „számítógépes grafikai alkalmazások segítségével létrehozott film, amely gyakran számítógépes játékok grafikai bázisán jön létre, vagyis lényegében egy-egy számítógépes játék »világának« felhasználásával kreált filmes produkció” (Glózer, 2022: 102). Ez a fogalom azonban kissé tág, nem határolja kellően körül a machinima médiumfaját. Túlzottan nagy távolságot enged meg a videojáték és a machinima között, amikor nem teszi egyértelművé, hogy a játék elengedhetetlen része az alkotás folyamatának. Glózer fogalma könnyen magában foglalhatja azokat az animációs produktumokat is, amik kívül esnek a machinima

határain. Bár továbbra is a folyamat része marad, mégis érezhetően a háttérbe szorul a videojátékkal való interakció. Így tehát, építve Jenkins 2006-os és Glózer 2022-es meghatározásaira, a következőképpen definiálható a machinima 2025-ben: a machinima a filmművészet, valamint a videojátékozás és a játékközvetítés határán elhelyezkedő önálló médiumfaj, olyan animációs audiovizuális alkotás, amely egy videojáték terében vagy abból kilépve, de a játék egyéb eszközeinek felhasználásával jön létre.

6. ÖSSZEGRZÉS

A machinima immár több mint harminc éve a média világának része, ám sosem tudott dominánsá vagy mainstreammé válni – sőt, talán nem is akart. Az elmúlt évek során többször is szemügyre vették különböző médiakutatók, ám mindannyian más médiumok vagy átfogó jelenségek értelmezésének kontextusában vizsgálták – például Jenkins a médiakonvergencia felől érintette, míg Lowood a ludológia felől –, sosem önálló médiumfajként. Ennek eredményeként a machinima önmagában kevésbé vizsgált mediális jelenség, annak ellenére, hogy izgalmas készítői, befogadói, illetve a kettő összeolvadásával prosumeri kultúra épült köré az elmúlt évtizedekben. A machinima önálló értelmezésének hiányára szánt válaszként is értelmezhető írásom tartalma.

Ezentúl világossá vált, hogy a machinima a filmkészítés alternatívájaként, de nem szinonimájaként is megállja a helyét. A hagyományos filmkészítésnél egy költséghatékonyabb alternatíva, így a filmművészet elérhetőbbé válhat több társadalmi réteg számára is. A földrajzi kötetlenség pedig lehetőséget nyújt arra, hogy a médiában megszokott országok, kultúrák, kontinensek, területek közötti határok elmosódjanak, az azokat elválasztó falak ledőljenek, de legalábbis elvékonyodjanak. A machinima világában nincs hollywoodi film, nincs francia művészfilm, nincs anime. Ezek a kategóriák megszűnnek, közöttük szabad átjárás jön létre, így elemeik megjelenhetnek és keveredhetnek egy-egy alkotásban. Ezen tulajdonságai miatt pedig alkalmas lehet a filmművészet és a filmalkotás oktatására is.

A korábban taglalt szempontok alapján megállapítható, hogy a machinima – ha nem is rögtön, de kis késéssel – mindig reagál az aktuálisan a videojáték-iparban előforduló trendekre, ezért a machinima definícióját nem lehet állandósítani. Néhány kulcseleme rögzíthető, mint például a videojátékokhoz való kötődés vagy a prosumeri attitűd, egyéb jellemzői dinamikusan változnak, korábbi aspektusok eltűnnek, átalakulnak, vagy akár újak is megjelenhetnek. Ezért fontos a Jenkins 2006-ban vagy Glózer 2022-ben megfogalmazott definícióinak kiegészítése. Az elmúlt harminc évet elemezve jól látható, hogy a machinimát időnként érdemes újra megvizsgálni, illetve addigi ismereteinket kiegészíteni. Csak így kaphatunk választ arra, mit jelent a machinima médiumfaja.

IRODALOMJEGYZÉK

ANDERSON, Sky LaRell, *Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams*, *Game Studies*, 2017/1. <https://gamestudies.org/1701/articles/anderson> (letöltés dátuma: 2025.08. 20.).

ARVERS, Isabelle, *Cheats or Glitch?: Voice as a Game Modification in Machinima* = NEUMARK, Norie – GIBSON, Ross – van LEEUWEN, Theo (szerk.), *VOICE: Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*, The MIT Press, Cambridge–London, 2010, 224–240.

BUJDOSÓ Ágnes, *Televíziós sorozatok, médiumidentitás, műfajtudat*, *Alföld* 2011/9, 70–81.

- DELAPPE, Joseph, *Playing politics: Machinima as live performance and document* = Ng, JEMMA (szerk.), *Understanding Machinima*, Bloomsbury Academic, London–New Delhi–New York–Sydney, 2013, 146–165.
- FRASCA, Gonzalo, *Ludológia: a reprezentációtól a szimulációig*, ford. FELLMANN Barbara Rozália, Fosszília, 2004/3, 123–131.
- FRASCA, Gonzalo, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* = WOLF, Mark J. P. – PERRON, Bernard (szerk.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London–New York, 2003, 221–236.
- FULTON, Helen, *Narrative and Media*, Cambridge University Press, Cambridge–New York–Melbourne–Madrid–Cape Town–Singapore–São Paulo, 2005.
- GLÓZER Rita, *Részvétel, média, kultúra: Videóblogok a részvételi kultúrában*, Gondolat, Budapest, 2022.
- HEIDERICH, Timothy, *Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film*, Videomaker, h. n., 2012.
- HJORTH, Larissa, *The art of games: Machinima and the limits of art games* = Ng, JEMMA (szerk.), *Understanding Machinima*, Bloomsbury Academic, London–New Delhi–New York–Sydney, 2013, 129–146.
- HLAVACSKA András, *Te mondd vagy a karaktered? Megszólalástípusok vizsgálata asztaliszerepjáték-résztevők körében*, Kortárs, 2024/10, 59–69.
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York–London, 2006.
- KOVÁCS András Bálint, *Mozgóképelemzés*, Palatinus, Budapest, 2009.
- KREK Norbert, *Egy letűnt műfaj? A fantasy izometrikus szerepjátékok eltűnésének lehetséges okai a 2000-es évek elején*, Információs Társadalom, 2020/3, 39–52.
- LOWOOD, Henry, *High-performance play: The making of machinima*, Journal of Media Practice, 2006/1, 25–40.
- NAGY Attila, *Modernizáció: globalizáció, amerikanizáció? Változási tendenciák a hazai olvasási és könyvtárhasználati szokásokban*, Könyvtári Figyelő, 1997/3, 476–484.
- PAYNE, Matthew Thomas, *Everything I Need to Know about Filmmaking I Learned from Playing Video Games: The Educational Promise of Machinima* = LOWOOD, Henry – NITSCHKE, Michael (szerk.), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge–London, 2011, 241–256.
- RITZER, George, *Automating Prosumption: The Decline of the Prosumer and the Rise of the Prosuming Machines*, Journal of Consumer Culture, 2014/3, 407–424.
- SALEN, Katie, *Arrested Development: Why Machinima Can't (or Shouldn't) Grow Up* = LOWOOD, Henry – NITSCHKE, Michael (szerk.): *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge–London, 2011, 37–50.

JEGYZETEK

¹ Egyesek szerint nemcsak a *machine* és a *cinema*, hanem az *animáció* vagy *anime* kifejezések is részei a machinima mozaikszónak, de az elérhető szakirodalom számottevő többsége csak a machine–cinema összetételt alkalmazza.

² Nem összekeverendő a megjelenés előtt álló játékok és egyéb termékek bemutató videójával.

³ Már ezelőtt is voltak webes videomegosztó portálok, de a valódi áttörést a YouTube hozta el a médiaműfaj történetében.

⁴ A videojáték-moddolás minden típusa szerepet játszhat a machinimakészítésben, de nem mind nélkülözhetetlen.