

Dunai Tamás

A VIDEOJÁTÉK MINT MÉDIUM

Igen messzire jutottunk attól, amikor a nyolcvanas években a családapák hazavitték hétvégére a munkahelyükről a ZX Spectrumot vagy a Commodore 64-et. Ma már a mindig a kezünk ügyében lévő telefon is játszhatunk, a rajongókat konzolok hada várja, a videojáték-ipar pedig milliárdos üzletté nőtte ki magát. Közben a videojátékokat sokan ma is gyerekes szórakozási formának tekintik, pusztá időfecsérlésnek, különösen ha érettebb korú játékosokról van szó. Bárhogyan „fecsérelje” is azonban idejét a társadalom, az mindenképpen érdemes a (kultúra-) tudományos figyelemre. Különösen mivel a videojáték médiumként is érdekes, s az újabb generációs játékok némelyike – túllépve az „üsd, vágd, nem apád” játékmeneten – izgalmas narratív és egyéb művészeti csemegéket kínál. A kihívás tehát adott, elméleti és immár történeti érdeklődésű teoretikusnak egyaránt, a témakör pedig kifejezetten gazdag: talán az „örök élet” sem lenne elég a felfoglyólítéséhez.

A videojáték-ipar már évek óta a legnagyobb bevételeket produkáló kultúripari szegmens. A digitalizáció, illetve az ennek köszönhető médiakonvergencia hozadéka, hogy ma már szinte minden digitális platformon játszhatunk. A videojátékok piaca a technológiai fejlődésnek köszönhetően dinamikusan bővül, így az olló más médiumokhoz képest egyre nagyobbra nyílik: a videojátékok népszerűsége és jelentősége folyamatosan nő. Ennek ellenére a videojátékot a populáris kultúrán belül is alacsony elismertségben részesülő, peremhelyzetben levő médiumnak tekinthetjük, amelyet számos előítélet övez. Ez részben annak is köszönhető, hogy a videojátékok kultúra- és médiatudományos megközelítése (főleg hazánkban) viszonylag új keletű.

Furcsa ezt leírni, de egy évtizede még nem létezett hazai szakirodalom a témában, és a kutatások csak az elmúlt években indultak el. Erre magyarázat lehetne, hogy viszonylag új médiumról¹ beszélünk, de az új média frissebb területeit jóval hamarabb fedezték fel a kutatók, mint a játékokat. Hiába a videojáték az új média egyik legjelentősebb területe, a többi képviselőjére (a blogokra, a közösségi oldalakra, a videomegosztókra stb.) gyorsabban rálelt az akadémiai érdeklődés, és ezek vizsgálata intenzívebb is. Egyre többen foglalkoznak ugyan a videojátékokkal, társadalmi jelentőségéhez képest mégis alulkutatott ez a terület. A magyarázatot nem a médium újszerűségében kell keresnünk, hanem abban, hogy kevés kutatónak van igazi rálátása a játékokra. A videojáték (népszerűsége ellenére) nem univerzálisan ismert és elismert médium, mivel sokak számára nem része az őket körülvevő médiatérnek. Aki nem játszik, az nem tud érdemben mit mondani a videojátékról, hiszen nem érti a működési mechanizmusait. Ezért fel kellett nőnie egy kutatógenerációnak, amely már rendszeresen játszott videojátékokkal, hogy megindulhassanak az érdemi, nem előítéleteken alapuló kutatások.

De minek is köszönhető, hogy a videojáték a minket körülvevő komplex médiatérben a társadalom jelentős része számára egyfajta vakfoltban helyezkedik el, előítéletek, prekoncepciók veszik körül, illetve akadémiai

1 A videojátékok története egészen az 1950-es évekig vezethető vissza, bár a ma ismert játékműfajok többsége ennél jóval később – a nyolcvanas-kilencvenes években – alakult ki. Erről bővebben lásd: BEREGI Tamás, *Pixelbűbők*, Vincze, Budapest, 2010.



elismertsége is mindössze néhány évtizedes (hazánkban inkább pár éves), és közel sem teljes? Elsősorban a belépési küszöbének. Egyrészt nincs még egy olyan médium, amelynek a használata ennyi tanulást kívánna. Minden médium használatát el kell sajátítani,² a játékok esetében viszont minden egyes alkotás megkívánja a szabályai elsajátítását és a játékmecanizmusai megismerését. A tanulási folyamat ugyan játékonként eltér (vannak könnyen és nehezen elsajátítható szoftverek), de minden esetben létezik. Másrészt ez az egyetlen médium, amelyet nem élvezhetünk maradéktalanul bizonyos fizikai vagy kognitív képességek (ügyesség, reflexek, logika, térlátás, taktikus gondolkodás stb.) hiányában. Ezek ugyan fejleszthetők is a játékok révén, ám hiányuk esetén a használat nem sok sikerélményt tartogat. A videojáték erőfeszítést igényel a felhasználótól, és a médium ezzel sokakat kizár. Ezen a területen azonban számos változás történt az elmúlt évtizedben: a *casual gaming*³ átfőrtálmálta a játékipart. A Nintendo Wii (majd Wii U), a mobil- (és tablet-) játékok, illetve a böngészőkből futtatható és Facebook-játékok fémjelzte irányzat levítte a belépési küszöböt, így a videojátékok két részre oszlottak: a klasszikus videojátékok mellett elterjedt egy könnyebben elsajátítható, nagyobb sikerélményt biztosító szegmens, amelynek jelentős része ráadásul ingyenesen játszható. Ez magával hozta a médium demokratizálódását: a játékosok száma megsokszorozódott, nemi és korosztályi összetétele pedig drasztikusan átalakult. Így lassan eltűnt a médiumot körülvevő előítéletek másik gyökere is, nevezetesen az, hogy a videojátékokat sokan gyerekesnek tartották, és többnyire az ifjúsági kultúrához sorolták (tegyük hozzá, tévesen, hiszen a játékok jelentős része felnőttek számára készül). Az ugyan tény, hogy a médiummal sokan gyerekként (esetleg ifjúkorban) ismerkednek meg, ám a játékosok többsége felnőttként sem hagy fel a játékokkal. Felnőttkorban jóval kevesebben kezdtek el játszani a casual gaming térnyerése előtt. A klasszikus videojátékokra jellemző volt, hogy amennyiben valaki huszonéves koráig elkerülte a médiumot, később már nem is nyitott felé. A casual gaming viszont a korosztályi belépési küszöböt is eltörölte: mivel ezeket a játékokat könnyű elsajátítani, idősebb korban is egyre többen kezdenek el játszani.

A videojáték, bár közönsége dinamikusan bővül, még mindig csak a társadalom egy részét éri el. Ha más médiumokban való reprezentációját vizsgáljuk, a videojáték peremmédiumnak tűnhet. A videojátékok-

2 A médiaszövegek értelmezésének, értékelésének és gyártásának képességét nevezzük *media literacynak*.

3 Erről bővebben lásd: Jesper JUUL, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games And Their Players*, The MIT Press, London–Cambridge, 2010.

nak létezik saját sajtója, de a sajtó többi része ritkán foglalkozik velük, és akkor is általában negatívan, előítéletesen számol be róluk, a játékosokat pedig sokszor különként mutatja be. A casual játékok azzal, hogy megsokszorozták a videojátékosok számát, csökkentették az előítéleteket, de azok nem tűntek el. Az online térben azonban más a helyzet, aminek ékes bizonyítéka, hogy a legnépszerűbb YouTube-csatornák között felülreprezentáltak a gamer oldalak (a jelenlegi legtöbb feliratkozóval rendelkező YouTuber, PewDiePie is videojátékos videókat készít).

A casual gaming azonban nemcsak népszerűbbé tette és demokratizálta a médiumot (illetve legitimálta a társadalom jelentős része számára), hanem egy törést is magával hozott. A klasszikus videojátékok elköteleződést igényeltek, míg a casual gaming esetében ez másodlagossá vált. Ennek köszönhető, hogy a játékosok kemény magja megpróbálja megkülönböztetni magát a többi játékostól, megjelent a hardcore és casual gaming megkülönböztetés. Ez a felosztás elsősorban a játékok csoportosítására szolgál, ám a játékosok megkülönböztetésére is alkalmas. Nem mindenki vallja magát játékosnak azok közül, akik rendszeresen játszanak – ez főként a casual játékosokra igaz (még akkor is, ha nemegyszer többet játszanak, mint a hardcore játékosok). A gamer identitás a hardcore játékosok jellemzője, akik elkötelezettek a játékok iránt, ismerik a játékok többségét, költenek a hobbijukra, és az identitásuk része, hogy ők videojátékokkal játszanak. Maga a hardcore kifejezés tehát értelmezhető úgy, hogy az elköteleződésre vonatkozik, nem pedig a játékok nehézségére (számos hardcore játék ugyanis kifejezetten könnyű). Érdekes azonban, hogy nemcsak a casual gaming (Facebook- és mobiljátékok) piaca nő dinamikusan, hanem az előzetes várakozásokra rációfolva⁴ a konzol- és PC-s játékosok száma is bővül. A technika fejlődésével és a piac sokszínűvé válásával (a közösségi finanszírozás elterjedésének köszönhetően a nagy kiadók mellett megjelentek a független fejlesztők is) a videojátékok jelentősége folyamatosan növekszik, így a kutatásukra is egyre nagyobb figyelmet fordítanak.

A videojátékok kutatása

A videojátékok kutatása (*Game Studies*) az elmúlt évtizedekben intézményesült akadémiai kutatási területté vált saját tanszékekkel, kutató-

4 A casual gaming térnyerését követően több szakmabeli és teoretikus is a hardcore gaming visszaszorulását vizionálta. Mivel azonban a kettő máshogy működik és más igényt elégít ki, a casual gaming elsősorban nem a hardcore játékosok köréből merítette a közönségét, hanem azok közül, akik korábban nem játszottak. Létezik ugyan közös metszete a két területnek, de a játékosok többsége egyik vagy másik szegmenst részesíti előnyben.

csoportokkal, folyóiratokkal, itthon azonban ez nem történt meg.⁵ Nemzetközi szinten tehát sokan foglalkoznak a médiummal, és Magyarországon is egyre többen, de így is alig néhányan. A terület legismertebb hazai kutatója, Kiss Gábor Zoltán⁶ évek óta publikál a témában, de rajta kívül nem igazán vannak a területnek állandó kutatói. A fontosabb hazai kultúratudományos publikációk a Médiakutató és az Apertúra folyóiratokban jelentek meg (utóbbiban erősen filmes megközelítésből tárgyalva a témát), külföldi szakirodalmak magyar fordításai pedig elsősorban a *Narratívák* sorozatban bukkantak föl.

A videojátékokkal kapcsolatos kutatások három nagy területre – a játékipar, a játékok és a játékosok vizsgálatára – koncentrálnak. A játékipar jellemzői, trendjei és átalakulása (casual, illetve hardcore gaming, indie játékok, free-to-play modell, franchise-építés stb.) talán a legkevésbé kutatott terület. A játékok működési mechanizmusait, médiumjellegzetességeit elsősorban a narratológia, a ludológia és a médiatudomány felől vizsgálják (interaktivitás, szimulációs jelleg, narratológiai sajátosságok, játékműfajok stb.), de természetesen a reprezentáció kérdése is előkerül számos kutatásban (mi és miként jelenik meg a játékokban, a kódolás és dekódolás kérdései). A kutatások jelentős része kifejezetten a játékosokra koncentrál, és főként a pszichológia (erőszak és függőség kérdése, problémás játékhasználat, játékosmotivációk, játékok és képességfejlesztés, játékok és ismeretterjesztés), valamint a kultúra- és rajongókutatás (a játékosok korösszetétele, gamer identitás, rajongói közösségek, rajongás szinterei, részvételi kultúra, a rajongói közösség mint értelmező közösség, szubkultúra vagy tudásközösség) felől vizsgálja őket. Ennél a hevenyészett áttekintésnél természetesen jóval sokszínűbb ez a kutatási terület, ráadásul az itt felsorolt irányok sokszor nem is válnak el élesen egymástól, a vizsgálatok szignifikáns része többfókuszú és/vagy interdiszciplináris. Léteznek kutatások például a játékosok közti (játékon belüli és kívüli) kommunikációról vagy a játékokhoz kapcsolódó paratextusokról (gamer videók, videojátékos sajtó) is. Jelen tanulmány elsősorban a médium sajátosságaihoz foglalkozik, de mielőtt ezekre rátérnénk, röviden pillantsunk rá néhány másik területre is.

5 A BME GTK-n 2015 óta létezik ugyan játéktervező és -elemző szakirányú továbbképzés, de ez elsősorban nem kultúratudományos, hanem informatikai megközelítésű.

6 Kiss Gábor Zoltán a Médiakutatóban több publikációt közölt a témában, ő az *Efemer galériák: videojátékok kritikai megközelítésben* című kötet szerzője, valamint a videojátékokkal kapcsolatos tanulmányokat is közlő *Narratívák* sorozatban fordítóként és kötet-szerkesztőként működött közre.

A korai kutatások jelentős része a játékosokra koncentrált, és az olyan társadalmi előítéletek igazolása vagy cáfolása állt a középpontjukban, mint hogy erőszakossá tesznek-e a videojátékok vagy függőséget okoznak-e. A kezdeti vizsgálatok többnyire a médium jelentős hatását feltételezték, illetve azt, hogy ez a hatás negatív irányú.⁷ Előfeltevéseik megragadtak egy több évtizedes paradigmában: a játékos könnyen manipulálható, passzívan, kritikátlanul viszonyul a képernyőn látottakhoz, sőt az interaktivitás miatt az erőszakos karakterekkel gyakran azonosul is. Ez a feltételezés egy interaktív médium esetében különösen problémás, hiszen a játékos az interaktivitás miatt rákényszerül, hogy aktív, reflektált viszonyt alakítson ki a játékkal.⁸ Ma már a médiakutatás nem arra koncentrál, hogy a média hogyan hat az egyénre, hanem arra, hogy az egyén miként fogadja be, mire és hogyan használja a médiát.⁹ Ez a paradigmaváltás a videojáték-kutatásban is bekövetkezett. A médium hatásai helyett a játékok használata és a játékosmotivációk kerültek előtérbe. A korai kutatások pont azért voltak problémásak, mert gyakran előítéleteken alapultak, és a kutatóknak nem volt igazi rálátásuk a területre. Ahhoz, hogy a használatról érdemben szót lehessen ejteni, tisztában kell lennünk a médium sajátosságaival, a játékokat ugyanis nem ugyanúgy fogadjuk be, mint más médiumokat, így egyre nagyobb figyelmet kapott a befogadás egyedisége.¹⁰ A pszichológia egyik legfontosabb új kutatási területévé vált a játékosok kutatása. Itthon (meglepő módon) egy szakmai lap, a Gamestar kínál évek óta publikálási lehetőséget a téma hazai kutatói számára. A magazin 2013. évi 5. számától kezdve folyamatosan jelennek meg itt az ehhez a tárgykörhöz kapcsolódó tudományos ismeretterjesztő cikkek. Ezekben az írásokban aktuális hazai és külföldi kutatásokat, illetve elméleteket mutatnak be a hazai kutatók.

A pszichológiai megközelítés mellett a játékosközösségek, a gamer kultúra kutatása is meghatározó irány az angolszász országokban, ám itthon ennek nem igazán akadnak képviselői. A Henry Jenkins és Matt Hills nevével fémjelzett irányzat a kritikai kultúrakutatás és a rajongókutatás tapasztalatai felől közelíti meg a játékosokat. Jenkins termé-

7 Gyerekek, mentális betegségek, illetve bizonyos személyiségjegyek esetén sikerült összefüggéseket találni, de a játékosok többségére nézve nem sikerült ilyesmit kimutatni. Számos játéknak valóban van addikciós potenciálja, amit ma már vizsgálnak is, ezek a kutatások azonban már kétfókuszúak: egyszerre vizsgálják a játékokat és a játékosokat.

8 A játékosok a médium sajátosságainak köszönhetően tisztában vannak azzal, hogy amit látnak, konstrukció, és nem a valóság.

9 BAJOMI-LÁZÁR Péter, *Manipulál-e a média?*, Médiakutató 2006/2., 77–96.

10 Mivel a befogadás egyedisége a médium egyediségére vezethető vissza, ezt később részletesebben is tárgyalom.

szetesen nemcsak a rajongói közösségeket vizsgálta, hanem számos videójátékokkal foglalkozó szöveget is írt, amelyek közül több itthon is megjelent.¹¹ A hazai videójátékos közösségek leírásával azonban egyelőre adósak a honi kutatók.

A médium sajátosságai

A következőkben a médium egyediségét (avagy mediativitását), jellegzetességeit, formanyelvét, történetmeséleri sajátosságait és lehetőségeit veszem sorra. Mielőtt erre rátérnék, érdemes meghatározni, mit is tekintünk videójátéknak. Beregi Tamás definíciója szerint „a videójáték egy olyan, szoftveres formában létező játék, amellyel a játékos egy felhasználói interfész (például joystick, gamepad, egér vagy billentyűzet) segítségével kerül interakcióba, miközben vizuális vagy audiovizuális visszajelzéseket kap”.¹² A videójáték azon médiumok sorát gyarapítja, amelyek nem tudják elfedni konstruált mivoltukat, így bármennyire is realiztikus egy játék, szembeötlően elválnak a valóságtól. A képregényhez vagy az animációhoz hasonlóan ezért a játékokban szabadabban szárnyalhat az alkotói fantázia. A játékok konstruált alaptermészetének köszönhető az is, hogy sokkal több társadalmi normaszegés, határátlépés történhet bennük anélkül, hogy ez a játékosokat különösebben zavarná. A játékosok tisztában vannak azzal, hogy amit látnak, az semmiképpen sem a valóság, legfeljebb annak egy leegyszerűsített modellje, ám jóval gyakrabban eleve fantáziaként, fikcióként alkották meg. A médium konstruált voltából fakadóan a játékosok elvárásai horizontja (hasonlóan a képregényhez vagy az animációhoz) más, mint a televízió, a fotó vagy az élő szereplős film esetében.

A videójáték viszonylag fiatal médium, hiszen az elektronikus készülékekhez kötődik. Ma már szinte valamennyi digitális szórakoztató eszközön találkozhatunk játékokkal. Léteznek kifejezetten játékoknak dedikált platformok: ilyenek a játékkermi játékgépek (árcád játékok), amelyek jelentősége erősen visszaszorult,¹³ illetve az otthoni és hordozható játékkonzolok. A játékok egy másik része olyan eszközökre készül, amelyeknek nem a játékok futtatása az elsődleges rendeltetésük, mégis fontos játékkplatformként funkcionálnak: ilyenek a számítógépek, a telefonok és a tabletek. Ma a játékok egy része már nem kötődik meghatározott eszkö-

11 A *Narratívák* sorozat 7., 10. és 12. kötetében.

12 BEREGI, I. m., 11.

13 E téren nagy kulturális különbségek mutathatók ki: nyugaton ugyan visszaszorultak a játékkermek, de Japánban ma is virágzik ez a szegmens.

zökhöz: ilyenek a közösségi oldalak (elsősorban a Facebook) játécai (*Farmville, Candy Crush Saga*), amelyek az adott közösségi oldal sajátosságait figyelembe véve új játékmecanismusokat¹⁴ is behoztak a játékokba.

A kultúratudományok területén a narratológia volt az első diszciplína, amely felfedezte a videójátékot mint médiumot, és felhívta a figyelmet annak egyediségére. Mind az irodalom-, mind a filmtudomány felől érkező narratológusok a videójátékos elbeszélések sajátosságaira koncentráltak, és egy ideig meg is határozták a játékokról való beszédmódot. A ludológia (játéktudomány vagy játékelmélet) volt az a terület, amelynek a képviselői felvillantották, hogy a videójátékok számos tulajdonsága megérthető ugyan a narratológia felől, hiszen gyakran tartalmaznak elbeszélést, alapvetően azonban nem elbeszélések, hanem szimulációk, amelyek kapcsán a narratíva mellett vizsgálni kell a játék szabályait, világát, valamint a játékmenetet is (ami nem más, mint a világra alkalmazott szabályok révén létrejövő játékelmény).¹⁵ A játékok egy részének emellett elérhető célja is van, tehát megnyerhető.¹⁶ A ludológia korábban marginális diszciplína volt, amelyet revitalizált a videójátékok elterjedése, és a tudományág nagy jelentőségre tett szert a kultúratudományok között (igaz, nem hazánkban). Ebben nagy szerepe volt Gonzalo Frascának, aki a videójátékok egyik legjelentősebb teoretikusa. Mind a narratológiai, mind a ludológiai kutatások¹⁷ a médium egyediségére helyezték a hangsúlyt, ennek érzékeltetéséhez pedig gyakran vetették össze más médiumokkal (nem lineáris szövegekkel, filmmel), így a tanulmányok jelentős része kimondatlanul is médianarratológiai nézőpontból íródott. A médianarratológia a médiumok közti hasonlóságokat és különbségeket kutatja. A médiumok mediativitását (megkülönböztető egyediségét) vizsgálja, és azt állítja, hogy a médiumok sajátosságai részt vesznek az elbeszélésben. Mivel a korai kutatások során szinte elkerülhetetlen a más médiumokkal való összevetés, a médianarratológiai perspektíva szinte minden szövegben felbukkant. Térjünk is rá, mi különbözteti meg a videójátékot más médiumoktól.

14 A Facebookon a játék közösségi élmény, így megjelentek a játékmeghívások, illetve az ismerősök számán alapuló jutalmazási rendszer: akinek több ismerőse játszik, könnyebben vagy gyorsabban halad előre a játékban.

15 Erről bővebben lásd: Gonzalo FRASCA, *Szimuláció vs. Narratíva. Bevezetés a ludológiába = Narratívák 7.*, szerk. FENYVESI Kristóf – KISS Miklós – THOMKA Beáta, Kijarat, Budapest, 2008, 125–142.

16 A világos szabályokkal és célokkal rendelkező, megnyerhető játékokat nevezi a ludológia ludusnak.

17 Az itthon a *Narratívák* sorozatban, az Apertúrában vagy a Médiautatóban megjelent szakirodalmak jelentős része ehhez a két irányzathoz kapcsolódik.

A videojáték egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy alapvetően nemcsak reprezentál, hanem le is modellez valamit. Nemcsak megmutat valamit, hanem interaktívan megtapasztalhatóvá, átélhetővé teszi azt. Nem egyszerű médiatapasztalatot nyújt, hanem valós (bár egy virtuális valósághoz kapcsolódó) tapasztalatot kínál. A videojátéknak lehet narratívája (és általában van is), ám mivel alapvetően szimulációs médiumról beszélünk, történet nélkül is működhet (amit jól érzékeltetnek az olyan klasszikusok, mint a Tetris vagy a Pac-Man).

A videojáték tehát alapvetően szimulációs médium, Espen J. Aarseth szavaival a szimuláció művészete.¹⁸ A médium egyedisége leginkább a szimuláció felől ragadható meg. A szimuláció nem zárja ki sem a reprezentációt, sem a narratívát, de nincs is feltétlenül szüksége ezekre. A szimulációs jelleg egyaránt hat a médium elbeszélés módjára, működési mechanizmusára, valamint befogadására, bár ezek nem választhatók szét, hiszen a játék befogadása interaktív.

A videojáték egyik legfontosabb tulajdonsága az interaktivitás: a játékos befolyással van a játék világára, folyamatosan (egyszerű vagy komplex) döntéseket hoz, a játék narratívája pedig a döntései függvényében változik. Ezzel el is érkeztünk a videojátékok második fontos jellegzettségéhez, a nem linearitáshoz, ugyanis az interaktív elbeszélés nem lehet teljes mértékben lineáris, különben nincs döntési vagy választási lehetőségünk. A nem lineáris elbeszélés és a nem lineáris befogadás nem különíthető el egymástól. A nem linearitásnak különböző fokozatai léteznek,¹⁹ s a videojátékok nem linearitása a médium sajátosságaiból fakadó strukturális vagy szerkezeti nem linearitás.

Előfordulhat, hogy a játékbeli problémára csak egyetlen megoldás létezik, hogy csak egyetlen továbbjutási lehetőség van, vagy hogy a játékos úgy érzi, a játék fogja a kezét, és csőben mozog. A játékos ezekben az esetekben is csak korlátok közé van szorítva, de a játék ilyenkor sem teljesen lineáris: ha valahol elidőzünk, ha valamit tovább keresgélünk, ha más sorrendben bukkanunk rá dolgokra, ha tovább tart végezni egy ellenféllel, ha más fegyvert használunk stb., az mind azt vonja maga után, hogy más-más narratívákat alkotunk. A leglineárisabb videojátékok (kalandjátékok, interaktív mozik) sem teljesen lineárisak, ugyanis a videojáték mint médium esetében nem létezik teljes linearitás. Jenkins

18 Espen J. AARSETH, *Műfaji zavar. A narratívizmus és a szimuláció művészete = Narratívák 7.*, 159–174.

19 A nem linearitásról bővebben: Espen J. AARSETH, *Nem-linearitás és irodalomelmélet, Helikon Irodalomtudományi Szemle 2004/3.*, 313–348.

A játéktervezés mint narratív építészet című tanulmányában úgy fogalmaz, hogy a játékok virtuális valóságai „történetmeselési lehetőségekben gazdag terek”.²⁰ Az interaktivitás révén a játék szabta keretek közt mi alkotjuk meg a saját történetünket.

A videojátékokban gyakran találkozhatunk versengő nem linearitással. Ez a nem linearitás olyan fajtája, amely során azáltal, hogy meghozunk egy döntést, megfosztjuk magunkat egy másik lehetőség megismerésétől. Egy végigjátszás során nem ismerjük meg a játék egészét, mert döntéseink elzárják előlünk annak egyes részeit. A versengő nem linearitáshoz több okból fordulnak az alkotók: nagyobb kontrollt ad a játékos kezébe, így segítve az immerziót, de a hosszú távú érdeklődést is biztosíthatja azáltal, hogy megnöveli az újrajátszhatósági faktort.

Az interaktivitásra vezethető vissza az is, hogy a játékos tapasztalata más, mint a reprezentációs médiumok közönségének (mondjuk egy film nézőjének) tapasztalata. Torben Grodal amellet érvel, hogy a játékos tapasztalata, bár a virtuális világhoz kapcsolódik, valódi, személyes, átélte,²¹ hiszen a játékban nem külső megfigyelők vagyunk, hanem aktív résztvevői az eseményeknek. A reprezentációs médiumok tapasztalata mindig másé, amit magunkra vonatkoztathatunk, amiből tanulhatunk, amivel azonosulhatunk, de a médiatapasztalat áttételes tapasztalat. Ez még a médiarítusok²² esetében is igaz. A médiarítusok segítségével megélhetjük a közösséghez való tartozást, de ez nem a saját élményünk. A játékos tapasztalata saját, egyes szám első személyű fizikai, szellemi és érzelmi tapasztalat, ami az interaktivitás, az azonosulás és az immerzió következménye. A filmszerű játékok (például az interaktív mozik) veszélyeztetik a játék szimulációs jellegét, így a személyes tapasztalatot. Ha a játékos az egyes szám első személyű tapasztalás helyett úgy érzi, a játék világán kívül reked (résztvevő helyett megfigyelővé válik), akkor sérül az élményszerűség, és a játékos egyszerű nézővé válhat, aki időnként döntési helyzetbe kerül.

A vizuális médiumok esetében gyakran kiemelik a látvány fontosságát. A játékban is fontos elem a látvány, de többnyire nem látványosságként működik, ugyanis a látványnál fontosabb a játékelmény, az élményszerűség. Egyes játékokban megállhatunk gyönyörködni, de jel-

20 Erről bővebben lásd: Henry JENKINS, *A játéktervezés mint narratív építészet = Narratívák 7.*, 175–192.

21 Torben GRODAL, *Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videojátékok, médium és megtestesült tapasztalás = Narratívák 7.*, 226–256.

22 A médiarítusokról bővebben: Császai Lajos, *A média rítusai*, Osiris, Budapest, 2002.

lemzőbb, hogy a világ befogadása interaktív, élményszerű.²³ A virtuális térben nem csak nézelődünk, a világ felfedezése általában aktív tevékenység. Játéktípusonként, játékonként, sőt játékelemenként változhat, hogy a virtuális tér felfedezése elválhat-e a történet befogadásától.²⁴

A játékokra nem alkalmazható egységes műfajelmélet. Az egyes műfajok mögött meghúzódó tipizálási logika más és más. A klasszikus műfajelmélet is alkalmazható a médiumra, tehát valamennyi filmes zsáner használatos, ám ezek nem veszik figyelembe a befogadást és az interaktivitást, miközben a játékok tipizálása esetében ez is fontos. A sci-fi, a fantasy-, az akció-, a horror- vagy a sportjáték a hagyományos műfajelmélet felől is megközelíthető. A stratégiai vagy a platformjáték a játékmenetre, a szimulátor a világ modellezésének pontosságára utal, a *point and click* (kaland) egy játékmecanizmusról, a túlélő (horror) a program céljáról kapta az elnevezését, míg az olyan műfajok megnevezése, mint az FPS²⁵ vagy a TPS²⁶ arra vonatkozik, hogy a játékos milyen nézőpontból látja a játékvilágot. Még számos példát hozhatnánk, de ennyiből is érzékelhető, hogy a játékműfajok jelentős része a szimuláció valamely eleméről kapta a nevét. A videojátékok esetében ritkák az egyetlen műfajjal leírható alkotások, jellemzőek a hibrid műfajok.

Jenkins a videojátékokra Gilbert Seldes nyomán az eleven művészet kifejezést használja: az eleven művészet a mindennapokból, a populáris kultúrából meríti az ötleteit, és az tartja életben, hogy folytonos innováció és kísérletezés jellemzi.²⁷ Ha a műfaji konvenciók megszilárdulnak, az alkotók elkezdik kiforgatni, kombinálni, megújítani ezeket, hogy új hatásokat érjenek el. A videojáték állandó mozgásban, változásban van, s bár kialakultak egyes zsánerek, ezek is folyamatosan alakulnak, változnak. A videojáték a legnagyobb műfaji, formai, stílusbeli és elbeszélésbeli változatosságot felmutató médium. Jenkins úgy véli, az állandó megújulási vágy és az innovációk miatt nem vitatható el a videojáték művészetstátusza. Ahogy említettem, a videojátékokkal kapcsolatban elterjedt, hogy a kutatók a szimuláció művészeteként hivatkoznak rá. Az, hogy művészet-e a videojáték, nem volt mindig egyértelmű. A videojáték a populáris művészetek²⁸ közé sorolható, de a tradicionális

23 Erről bővebben lásd: Henry JENKINS, *Játékok: az új eleven művészet = Narratívák* 10., szerk. Kiss Gábor Zoltán, Kijárát, Budapest, 2011, 236–258.

24 Az *open world* vagy *sandbox* játékok esetében például elválhat a kettő.

25 First Person Shooter: saját szemszögből lépünk kapcsolatba a világgal.

26 Third Person Shooter: külső nézőpontból látjuk a játék hőst.

27 Jenkins *Játékok: az új eleven művészet* című tanulmányában ír erről.

28 A Cultural Studies már az 1960-as évektől használja a populáris művészet kifejezést. A populáris művészetek nem ítélték meg a magaskultúra elvárásai alapján, mert más-

médiумokkal ellentétben még kevésbé kanonizálódott a státusza. Az irodalmias vagy művészképregényekhez, valamint a művészfilmekhez hasonlóan gyakran beszélnek artisztikus, művészi játékokról, de a teljes médiumra általában nem szokás művészetként hivatkozni. Az angol-szász országokban, illetve Japánban, ahol a videojáték piaca és társadalmi elfogadottsága magas, már nyugvópontra jutott a vita: mára (ha nem is olyan mértékben, mint a korábban feltűnt médiumok) elismert művészeti ággá vált. Ahhoz, hogy eldöntsük, lehet-e művészet a videojáték, két kérdést kell megválaszolni. Egyrészt lehet-e a művészet interaktív? Lehet-e művészet valami, ami interaktívan fogadható be? Ma már számos színházi előadás, performansz, kiállítás is interaktív. Emiatt a videojáték nem zárható ki a művészetek köréből. Pont az interaktivitás biztosítja élményszerűségét, amely a populáris esztétika egyik központi kategóriája. Másrészt léteznek-e szerzői játékok, alkalmas-e a médium önkifejezésre? A válasz mindkét esetben igen. Szerző típusú alkotók (Sid Meier, Tim Schafer, Benoit Sokal, American McGee) mindig is léteztek a játékefejlesztők között. Emellett fontos trend a játékiparban, hogy ahogy növekszik a *digital literacy* (digitális írni és olvasni tudás) egy társadalomban, egyre többen fognak bele független, saját ötleten alapuló játékok készítésébe. Az *indie gaming* igazi aranykorát a közösségi finanszírozás hozta el. A Kickstarternek és a hozzá hasonló oldalaknak köszönhetően rengeteg eredeti játék valósulhatott meg a producerek és a kiadók megkerülésével. A médium odáig jutott, hogy ma már videojáték-memoár is létezik: a *That Dragon, Cancer* című játékban egy apa dolgozta fel rákos kisgyermeké elvesztését.

Videojátékok a médiatérben

A videojáték hiába a népszerű kultúra része, mégis korlátozott közönséggel rendelkezik, és társadalmi megítélése, illetve sajtó- és médiareprezentációja miatt akár peremmédiumnak is tekinthetnénk. A peremmédiум kifejezés azonban erős, ugyanis a videojáték szorosan kapcsolódik más médiumokhoz. Bár rengeteg eredeti játék készül, mégis gyakran

hogy működnek. A frankfurti iskolához kötődő tömegkultúra-kritika cáfolatát sokan és sok helyütt megírták (Herbert J. Gans, Ien Ang), így ezzel a kérdéskörrel nem foglalkozom. A populáris kultúrát a populáris esztétika felől kell megítélnünk. A populáris esztétikában az élmény és az élvezet központi kategóriák, ezek azonban az egyénhez kötődnek, így a kívülről meghatározott mércék érvényüket veszítik. A bourdieu-i populáris esztétika elveti a tömegkultúra ideológiáját, amely a populáris kultúrát valami silány dologként ítéli meg, mert ideologikus morális és esztétikai kategóriákat használ, és nem számol az élményszerűséggel, így nem tudja megragadni és nem is érti meg a populáris kultúra és művészetek lényegét.

kölcsönöz más médiumoktól karaktereket, témákat, ötleteket, történeteket (vagy épp fordítva).

A populáris kultúrára jellemző franchise-logika magával hozza a más médiumokra való élménykiterjesztést, így temérdek játék készül más médiumban született franchise-okhoz. Az élménykiterjesztésnek két útja lehetséges: az adaptáció és a transzmediális elbeszélés. Az adaptáció esetében ugyanazt a sztorit kapjuk, csak más módon elmesélve, hiszen a médiatartalmak nem vihetők át egy az egyben egyik médiumból a másikba, az elbeszélésben a médium formanyelve is részt vesz. A médiumok közti adaptálás során az eredeti tartalmat lefordítjuk egy másik médium formanyelvére, lényegében újraalkotjuk azt az új médiumban. Ebben az esetben tehát a célmédiumban egy új – az eredetivel párhuzamosan létező – fikciós univerzum jön létre, amelyben nem minden pontosan úgy történik, mint az elbeszélés eredetijében. Egy játékban az interaktivitása miatt eleve nem is történhet minden ugyanúgy, mint egy reprezentációs médiumban. Ezzel ellentétben a transzmediális elbeszélés esetében médiumokon átívelő elbeszélésről van szó: ugyanabban a fikciós univerzumban játszódik a játék, mint az eredeti történet, kiegészítve és továbbépítve az elbeszélést.

Számtalan képregény-, film-, televíziós sorozat- és műsor-, illetve könyvadaptáció létezik. Ilyen például a közelmúltból egy Agatha Christie-regényadaptáció, az *ABC Murders* című kalandjáték, amely nem egyértelmű, kinek szól, ugyanis szorososan követi a regény cselekményét, meghagyva annak történetét és fordulatait is, így aki olvasta az eredetit, nem sok kihívásra számíthat. Az elmúlt évek legsikeresebb adaptációi a LEGO-videójátékok, amelyek 2005 óta számos filmes és képregényes franchise-t (*Star Wars*, *Batman*, *Harry Potter*, *The Lord of the Rings*, *Marvel Super Heroes* stb.) adaptáltak humoros módon. Az egyes franchise-okhoz kapcsolódó játékok az ezredforduló környékéig többnyire adaptációk voltak, mára azonban megszorodtak a transzmediális elbeszélések is. Henry Jenkins *Convergence Culture* című tanulmánykötetében²⁹ a *Matrix* példáját hozza fel, amelyhez a film cselekményét kiegészítő játék (és több animációs rövidfilm) is készült. Mivel korábban az adaptációk hódítottak, ez valóban újszerű kísérlet volt, de közel sem sikeres, ugyanis az *Enter the Matrix* alacsony színvonalú, rossz kritikákat begyűjtő alkotásként keveseket ért el. Ennek a stratégiának azóta rengeteg követője akadt: az első Amerika Kapitány mozifilmhez készült

29 Henry JENKINS, *Searching for the Origami Unicorn. The Matrix and Transmedia Storytelling = Uő., Convergence Culture*, New York UP, New York – London, 2006.

játék (*Captain America: Super Soldier*) a Marvel Cinematic Universe-ben játszódott (a film szereplői adták a karakterek hangját), és a film idősíkjában zajló, de abban nem látható történetet mesélt el. A *The Amazing Spider-Man* című játék a film eseményei után veszi fel a fonalat, és gördíti tovább annak cselekményét. A franchise-játékok jelentős része ma már így készül.³⁰

A játékok és más médiumok kapcsolata természetesen nem egyirányú. Megannyi példát hozhatunk a videójátékos franchise-ok kiterjesztésére is. Számos játékadaptáció létezik, mint a *Prince of Persia*, az *Angry Birds* vagy a *Tomb Raider* filmek, de az utóbbi esetében transzmediális elbeszéléssel is találkozhatunk: a képregények mindig az aktuális³¹ *Tomb Raider*-játékuniverzumban játszódnak. Az *Assassin's Creed* bátrabb lépést tesz a transzmediális elbeszélés terén: a játékok, a képregények és a 2016 decemberében debütáló film közös fikciós univerzumban osztoznak. Érdekes módon a könyvekre más szerep hárult, ezek ugyanis nem transzmediális viszonyban vannak a játékokkal: az *Assassin's Creed*-regények³² nagy része a játékok adaptációja. A *Mass Effect* videójáték-franchise univerzumépítése valamivel átgondoltabb: a játékokon, a képregényeken és a regényeken keresztül ugyanaz a fikciós világ épül. Az *Uncharted*-széria transzmediális kiterjesztése is hasonló: a játékok mellett (magyarul is olvasható) regény (*A negyedik labirintus*), képregény (*Uncharted*) és *motion comic* (*Eye of Indra*) is részt vesz az univerzum építésében. Ez a néhány önkényesen kiragadott példa is jól mutatja, hogy a videójáték milyen intenzív kapcsolatot ápol más médiumokkal.

A videójáték ugyan több szempontból is élesen elkülönül a reprezentációs médiumoktól, de nem szigetelődik el tőlük, a populáris kultúrára jellemző franchise-elv révén szorosra fűzi a viszonyát más médiumokkal. Más az alaptermészete: célja nem a reprezentáció, hanem a szimuláció, médiatapasztalat helyett valódi tapasztalatot nyújt, a narratív és vizuális látványosságok helyett az interaktív élmény elsőbbségét hirdeti. Mindez eltávolítja más médiumoktól, ám mivel eleven művészet, szorosban kapcsolódik az őt körülvevő médiatérhez, gyakran más médiumoktól kölcsönzi (vagy ezeknek adja kölcsön) témáját, karaktereit, történeteit vagy fikciós univerzumát.

30 A franchise-játékok egy másik szegmense viszont a casual játékok táborát erősíti. Ezek nem feltétlenül tekinthetők sem adaptációnak, sem transzmediális elbeszélésnek, hiszen gyakran nem is rendelkeznek történettel.

31 2013-ban rebootolták a videójáték-szériát.

32 Ezek magyarul is olvashatók a Fumax Kiadó jóvoltából.