

Vidosa Eszter

NARRÁCIÓ ÉS ERŐSZAK

A történetmesélés eszközei

a *BioShock: Infinite* című *videójátékban**

Az ergodikusan videojáték mítosza című tanulmányában¹ James Newman téves koncepcióként ítéli meg azt a gondolatot, amely szerint a videojáték egy interaktív médium. Hozzáteszi, hogy nem kíván belefolyni az interaktivitás elméletének és kérdéseinek komplex diskurzusába, viszont elmondja, hogy videojátékkal játszani nemcsak hogy nem interaktív, de nem is ergodikusan jellegű, noha a játékok mind interaktív, mind ergodikusan elemeket tartalmazhatnak.

Az ergodikusan jelzőt Espen J. Aarseth használja először irodalomelméleti kontextusban bizonyos szövegek, például a kibertext vagy a kalandjátékok kapcsán, átvéve ezt a terminust a fizika tudományterületéről. A kifejezés a görög *ergon* és *hodosz*, azaz a munka és az út szavakból származik. Aarseth a kibertextuális folyamatok kapcsán megállapítja, hogy az olvasó, illetve a befogadó velük mindig „egy szemiotikai cselekvéssort hajt végre”.² Úgy gondolja, ennek leírására már nem elegendők a meglévő olvasáselméleti fogalmak, ezért a kibertextek és a kalandjátékok olvasási szempontjainak újragondolására törekszik. A kibertextek Aarseth szerint már nem olyan értelemben vett szövegek, amelyeket általában irodalomnak tekintünk – ennek ellenére mégis rendelkeznek narratív sajátosságokkal.

Ami mégis megkülönbözteti a kibertextet más szövegektől, az Aarseth szavaival élve az elutasítás veszélye: „Annak az erőfeszítésnek és energiának, amit a kibertext követel az olvasótól, komolyabb a tétje, mint amit az egyszerű interpretáció kíván meg. A tét itt a beavatkozás”.³ Newman említett esszéjében különböző videojátékokon (például a bizonyos szempontból hasonlóságot mutató *Tomb Raider* és *Super Marió*) keresztül vizsgálja, mi is az, ami a játékos és a játék között történik, és

* A tanulmányban fény derül a *BioShock: Infinite*, az *Undertale* és a *The Vanishing of Ethan Carter* című játékok cselekményének kulcsfontosságú mozzanataira (a szerk.).

1 John NEWMAN, *The Myth of the Ergodic Videogame*, Game Studies 2002. július, www.gamestudies.org/0102/newman.

2 Espen J. AARSETH, *Ergodikusan irodalom*, Replika 2000. június, 203.

3 *Uo.*, 205.

ami korántsem csak egy-egy karakter irányításában merül ki. A ludológia és a narratológia kapcsolataival Gonzalo Frasca is foglalkozik, és ahogy arra Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós is rámutatnak, szerinte „a videojátékok – speciális mediális tulajdonságaiknak köszönhetően – éppen hogy nem a reprezentációra, hanem alternatív szemiotikai struktúrákra, nevezetesen a szimulációra épülnek”.⁴ Ez pedig nyilvánvalóan szignifikáns hatással van a befogadás minőségére is.

Hogyan jellemezhető a befogadás a videojátékok narratív sajátosságait figyelembe véve? Mit kezdhetünk Newman gondolataival, aki Aarseth-re is hivatkozik, amikor videojátékokat vizsgál az ergodikusan szempontjából, amelynek mítosza a játékban lévő különböző, például filmszerű elemek közötti játékmenet jellegzetességeiből fakad? A filmszerűen alakuló játékmenetet több történetközpontú videojátékban is megfigyelhetjük, így az Irrational Games alkotásában, a *BioShock: Infinite*-ben is. Jelen tanulmányban arra kívánok rávilágítani, hogyan válhat befogadhatóvá a játékos számára az ergodikusan elemekből összeálló narratíva a videojátékban, hogyan indítja be és működteti magát – az ergodikusan és nem ergodikusan elemek megjelenése közben – az elbeszélés, illetve hogy mit kezdhetünk az erőszakkal mint a videojátékok narratív eszközével – főként annak fényében, hogy a reprezentáció helyett egy történetközpontú játék esetében is a szimulációra kerül a hangsúly. E kérdéseket főként az Irrational Games említett játékának vizsgálatára szeretném körüljárni.

A *BioShock: Infinite* (a továbbiakban: *Infinite*) egy kifejezetten történetközpontú játék, ahol egy nyomozás során jutunk el a bonyodalom megoldásáig. Az 1900-as évek elején játszódó történet szerint Booker DeWittet egy hatalmas lebegő városba, Monument Islandre küldik, hogy onnan egy Elizabeth nevű lányt kiszabadítsa törlessze korábbi adósságát. A történetnek krimi jelleget ad, hogy a játékos – és mint a cselekményben előrehaladva egyre inkább egyértelművé válik: a főhős – nem tud semmit a szóban forgó adósságról, saját háttéréről, valódi motivációjáról, ahogy magáról a tudományos-fantasztikus jegyeket hordozó *steampunk* világról sem, ahol az események helyet kapnak. A befogadó az első pillanattól fogva bizonytalanságban van, a kérdések pedig minden újabb helyszínt elérve csak gyűlnek. A játék bravúrja, hogy ezt a feszültséget az egyébiránt meglehetősen hosszú játékidő alatt végig fenn tudja tartani, egészen az utolsó, kifejezetten katartikus és megrázó jelenetig:

4 FENYVESI Kristóf – KISS Miklós, *Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában = Narratívák 7.*, szerk. UőK., Kijárat, Budapest, 2008, 17.

az *Infinite* története főhősünk halálával ér véget, hiszen a játék problémája csak ezzel a mozzanattal oldódhat meg.

Az *Infinite* egy akció-FPS, azaz *first person shooter*: a zsáner és a történet témája is jelzi, hogy a játékosnak nem ügyességi feladatokkal vagy fejtorokkal kell közelebb kerülnie a végkifejlethez, hanem a játék NPC-inek⁵ erőszakos eliminálásával. A műfajból és a játék struktúrájából is adódik, hogy az erőszakot nem kerülheti ki a játékos, de mivel például nem egy háborús FPS-ről van szó, ahol a befogadó előzetes ismereteinek köszönhetően egyértelmű, hogy egy erőszakos közegbe kerül az általa irányított karakter, az *Infinite*-ben megfelelően legitimálni is kell azt, valamint integrálni a narratívába és a történetbe – hiszen máskülönben a vérontás indokolatlanná és öncélúvá válik egy történetközpontú játékban. Egy videojátékot persze nem csak erőszakkal lehet működésbe hozni, így azok a technikai fejlődésnek, a művészi ambícióknak és a médium egyéb lehetőségeinek kiaknázására irányuló kísérleteknek köszönhetően jóval túl is mutathatnak egyszerűbb elődjeiken, például a lövöldözős *arcade* vagy a vérontásra koncentráló *hack and slash* játékokon. A művészi gonddal elkészített játékok már kiemelt figyelmet fordítanak a tartalom és a forma összehangolására, a narratív élmény jelentőségére vagy éppen az intertextualitásra – így nem csak az lesz a motiváció a játékokban, hogy legyőzzük a sorra elének kerülő ellenfeleket.

Számtalan történetközpontú játékban, például kalandjátékokban vagy szimulátorokban nem szükséges az általunk irányított karakterrel kárt tenni a virtuális valóságban „élő” entitásokban, az utóbbi idők egyik leginkább formabontó alkotása, az *Undertale* pedig kifejezetten ezt a problémát feszegeti. A 2015-ös, az *Infinite*-hez hasonlóan szintén független fejlesztők által készített szerepjáték központi kérdésként veti fel azt, hogy egyáltalán működhet-e egy RPG⁶ (ebben az esetben JRP⁷), azaz főként a történetre, a körülöttünk lévő karakterekre épülő videojáték úgy, hogy a főhőssel semmilyen karakternek nem okozunk bántódást. Ez a kérdés azért is érdekes az erősen történetközpontú videojátékok kapcsán, mert a harc, illetve az erőszak bevett eleme ennek az interaktív, de legalábbis jórészt ergodikusnak mutató, szimuláción alapuló médiumnak. Az ilyen játékok a sikert abban mérik, sikerül-e elhárítanunk a ránk leselkedő veszélyeket, vagy sem – tehát ezen múlik, hogy a történetben előrébb tudunk-e jutni, vagy elakadunk. Bizonyos esetekben

5 Non-playing character, vagyis a mesterséges intelligencia által irányított szereplő.

6 Role playing game (a szerepjátékok megszokott rövidítése).

7 Japán RPG.

a játékoson áll, hogy egy-egy szituációt hogyan játszik le: az Electronic Arts 2004-es *Medal of Honor: Pacific Assault* című játékában többször megfigyelhető, hogy egy-egy előre scriptelt eseményig kell eljutni, ám nincs teljesen rögzítve, hogy milyen úton-módon tesszük meg ezt. Ebben az esetben ellenséges katonák támadását szimulálja a játék, aminek akkor vethetünk véget, ha felismerjük, milyen úton kell haladnunk az adott epizódban vagy pályán ahhoz, hogy bekövetkezzen az előre megírt jelenet. Ez azt jelenti, hogy bizonyos pontokon sokkal többet időzhetünk, tehát sokkal több életet olthatunk ki a kellesténél, ha egyszerűen ezt választjuk – mindazonáltal az általunk irányított katona jövőjére, a környezet reakcióira vagy a végkifejletre ez nincs hatással.

A nem háborús, ám mégis a szereplők közti konfliktusokra épülő *Undertale* ezzel szemben felkínálja annak lehetőségét, hogy a történet során minden utunkba kerülő ellenfélén felülkerekedjünk erőszak alkalmazása nélkül. Nincs könnyű dolga a játékosnak, ha az abszolút pacifista utat választja (bár a játékosközösség által a beszédes genocídium elnevezéssel illetett végigjátszás sem egyszerű feladat), hiszen ehhez türelmesen ki kell derítenünk, hogyan járhatunk ellenfeleink kedvében. Az *Undertale* mindemellett egy olyan expozícióval nyit, amely hangsúlyozza az emberek és a szörnyként emlegetett ellenfelek közti ellentétet, ezzel mintegy megbélyegezve a játékos ezen virtuális valósághoz fűződő viszonyát. A szörnyek világának ábrázolása és a történet viszont lépten-nyomon reflektál arra, hogy egy sokkal összetettebb probléma lapul a felszín alatt. A játék érdekessége, hogy rávilágít arra, mennyire a játékosba rögzült hozzáállás az erőszak kérdés nélküli alkalmazása kompetitív szituációkkal való szembesülés esetén, főként egy fenyegető vagy bizonytalan szituációban, de még abban az esetben is, ha pusztán a lehetőség adott erre, viszont a helyzet egyáltalán nem indokolja azt. Lényeges, hogy főhősünk egy kisgyermek, és hogy az *Undertale* világát megismerve láthatjuk: a szörnyek kifejezetten szeretetre méltó lények. A játék tehát mindvégig játszik a döntéseket hozó befogadóval, még hozzá bizonyos tekintetben manipulatív eszközökkel.

Amennyiben eltekintünk az FPS zsáneréből adódó evidenciától – tehát attól, hogy kezdettől fogva egyértelmű, miért kapunk egy fegyverrel történő célzáshoz ideális perspektívát –, kezdetben az *Infinite* esetében sem teljesen egyértelmű, hogyan álljunk hozzá az általunk irányított szereplő feladatához, és ahhoz a környezethez, amelybe a játék az első percekben kalauzolja a játékos. A Monument Islandre vezető liftszerű út elején egy brutálisan megcsonkított holttestet találunk, ám

miután felértünk a lebegő városba, és részesei lettünk egy meglehetősen ijesztő keresztelésnek, a hangulat azonnal megváltozik. A játék atmoszférája ezen a ponton érdekesen hat a befogadóra: a lebegő város gyönyörű, a színek, a fények és a zene kellemes hangulatot kölcsönöznek neki, és az ott élő polgárok is békésen viselkednek, ezért nehéz elképzelni, hogy a célszemély, Elizabeth kiszabadításával meggyűlhet a bajunk. Ám természetesen jelen van a baljós gondolat, hogy az idill csupán álcáz valami. Az *Infinite* teljességgel lineáris történetvezetéssel operál, hiszen bár nagy a játéktér és szétnézhetünk a helyszíneken, nem halad semmilyen irányba a történet, amíg nem követjük a kijelölt, egyébként gombnyomásra előhívható irányt. A cselekménynek Elizabeth megtalálásával korántsem lesz vége, az izgalmas menekülés és a történet rejtélyeinek megoldása ugyanis csak ekkor veszi igazán kezdetét. Érdeemes viszont megvizsgálni Booker idáig vezető útját: ebben a játékban kiemelten fontos, hogyan indítja be a befogadást és működteti a játékot az aarsethi beavatkozás, a szó hagyományos értelmében vett játék. Ennél is fontosabb kérdés, hogyan jeleníti meg és fogadtatja el a játék válaszként a játékos részéről az erőszakot, illetve lesz-e következménye annak, ha bizonyos helyzetekben a békés megoldást választjuk.

A videojátékok befogadása mindenképpen a szövegekéhez hasonlítható, ám az interakció a befogadó és a befogadott között mégis különbözik az olvasástól. Raszkolnyikov tetteibe a legkevésbé sincs beleszólásunk, a gyilkosság súlyát legfőképp annak bekövetkezése után érezzük, hiszen az utolsó pillanatig kérdéses, hogy megtörténik-e. Egy virtuális fegyveren viszont a befogadó húzza – vagy épp nem húzza – meg a ravaszt. Emiatt lényeges az, hogyan alapozza meg a játék az erőszakos szituációkat, összhangban van-e mindez a történettel, a szimulált atmoszférával, a szereplőkkel és a küldetéssel. Eszünkbe juthatnak olyan videojátékok, amelyek esetében a fékevesztett vérontás sokakban ellenszenvet válthat ki, miközben az erőszak mégis illeszkedik azok diszkurzív terébe: a botrányos *Grand Theft Auto* sorozatban minden elképzelhető bűncselekményt elkövethetünk, ám a játék lényege éppen az, hogy egy bűnöző bőrébe bújunk – ebben az esetben tehát nem feltétlenül nevezhetjük értelmetlennek vagy öncélúnak azokat a lehetőségeket az erőszakra, amelyeket a játék felkínál.

Az erőszaknak mint narratív eszköznek a játékmenetbe eröltetése a különböző MMORPG-k⁸ esetében is gyakran megfigyelhető. A *World*

8 Massively multiplayer online role playing game, vagyis tömegesen játszható online szerepjáték.

of Warcraft-ban vagy a *Star Wars: The Old Republic*-ban a történet a játék mozgatóeleme, és egy adott virtuális világba helyezett saját, személyre szabott karakterrel leszünk részesei a cselekménynek. Az említett játékokban azonban olyan fejlődési, azaz előrejutási rendszerek figyelhetők meg, amelyekben egy bizonyos pont után egyértelművé válik, hogy a tapasztalatszerzés érdekében elvégzett küldetéseknek csupán pár archetípusát kell megértenünk, megszoknunk és ismételnünk. Bevettnek számítanak az olyan feladatok, ahol megadott számú vadat kell elejtenünk, ellenséges szektákat kell likvidálnunk, tehát a legtöbb esetben a „menj el valahová és ölj meg valamiből valamennyit” típusú küldetések dominálnak: ezek a legtöbb esetben nem PvP⁹ orientáltak, azaz nem a más játékosok elleni küzdelemre fókuszálnak.

Az említett MMO-kban napjaink egyik legnépszerűbb műfajához, a MOBA¹⁰-khoz hasonló formákat öltve fordul elő, hogy a játék bizonyos részein belül az egyetlen cél a hozzánk hasonló ellenfeleken való erőszakos felülkerekedés, tehát más játékosok virtuális megsemmisítése. Noha ezek a részek egy idő után szintén ismétlődnek, a játékos a folyamatos kihívás miatt nem feltétlenül érzi azokat monotonnak. A PvE¹¹ módban kivitelezett, tapasztalatpontok szerzésének céljából alkalmazott erőszak viszont könnyen egysíkúvá, monotonná és kiszámíthatóvá válik: annak ellenére, hogy a kiemelt történethez – tehát saját avatarunk fejlődéséhez – fűzött kevésbé nagy kaliberű feladatok mellé is sokszor párosulnak kisebb, jól megírt mellékszálak, a forma, illetve a tulajdonképpeni játék megreked egy ponton. Ilyenkor a videojáték narratívája az interaktivitás és az ergodikusság illúziója ellen dolgozik.

A *BioShock: Infinite* az előzőekben felsoroltakkal szemben műfajából adódóan is kizárólag egy történetre fókuszál, nem ad mellékszálakat a játék virtuális világához. A játékos ennek ellenére egy teljes és összetett környezet részének érzi magát, ami annak köszönhető, hogy a játék minden elemével összehangolja a befogadó feladatát, tehát az adott erőszakos szituációt a szükséges erőszakos reakciókkal. Az *Infinite* olyan kérdésekkel is foglalkozik, mint a hatalom, a propaganda, a rasszizmus vagy a vallási fanatizmus: még mielőtt fény derülne a protagonista küldetésének részleteire, többször jelzi és problematizálja a felsoroltakat, mind tartalom, mind forma tekintetében. Már magát a tényleges akciót

9 Player versus player, vagyis játékosok egymás elleni küzdelem.

10 Multiplayer online battle arena, vagyis több játékos által kizárólag online játszott harci játék.

11 Player versus environment, vagyis a játékos a virtuális környezet és a karakterek ellen.

is egy, a fenti kérdéseket érintő, súlyos jelenettel indítja el. A Monument Islandre érkezés után főhősünkkel elindulunk felfedezni a várost, ahol a lakók figyelmét feliratokkal hívják fel arra, hogy egy nap megérkezik majd a sátáni Hamis Pásztor, akit fel kell ismerniük a bőrébe vésett betűkről: „You shall know the False Shepherd by his mark”. Az ezt követő rövid átvezető részben egyértelművé válik, hogy a megtestesült gonoszként ábrázolt figura maga Booker – ekkor azonban még nem tudjuk, miért. Ezután töri meg a kezdeti bizonytalanságot az említett jelenet, amelyben az éppen zajló városi ünnepség egyik fő attrakciója, hogy egy kikötözött fekete nőt és egy fehér férfit aláznak és kínoznak meg nyilvánosan, a műsort vezénylő Jeremiah Fink nevű férfi pedig bejelenti, hogy a néhány perccel előbb a kezünkbe került tombola révén minket ér az a megtiszteltetés, hogy megdobjuk a jajveszékelő párt. A játék itt látszólagos választás elé állít bennünket: a megkötözött párra és Finkre is célozhatunk a labdával – akárhogyan döntünk is azonban, az nem lesz befolyással a játék cselekményére, ugyanis a közelben lévő rendőrök azonnal észreveszik a kézfejükön lévő rejtélyes AD feliratot, innentől pedig kénytelenek leszünk azonnali, brutális közelharcba bocsátkozni. Hasonló jelenettel később is találkozunk, amikor immár Elizabeth társaságában megpróbálunk feltűnés nélkül elszökni a városból.

A játékot átítatják az iménti jelenethez kapcsolódó utalások mind nyelvezetében és vizuális megoldásaiban, mind a cselekmény részleteiben. A cselekmény elején történő keresztelést erőszakkal hajtják végre, az utcán játszó gyerekek erőszakos mondókat ismételtetnek, az afroamerikai szereplőkkel erőszakosan, kirekesztően bánnak, ketrecben tartják és majmoknak tekintik őket. Az *Infinite* tudományos-fantasztikus jellegű története persze akkor is érthető lenne, ha a feketék elnyomásáról szóló szálakat egyszerűen kihagynák. Azonkívül viszont, hogy ez a perspektíva még inkább kivételessé, érdekessé, sokrétűvé teszi a játékot, egy további fontos funkcióval is bír: kontextusba helyez, elmélyít, élővé és személyessé tesz, megalapozva ezzel a játékos megfelelő hozzáállását az *Infinite* virtuális világához. Megerősíti Elizabeth megtalálásának fontosságát, érdekfeszítővé teszi a játékot és kíváncsivá a játékost – ahogy arról már szó esett, az elsőtől egészen az utolsó jelenetig. A maga köré beteges, vallási jellegű személyi kultuszt építő Father Comstock hatalmi játékaiknak köszönhetően Monument Island entitásai Booker ellen fordulnak.

A befogadóra a történet megértése és felgöngyölítése közben a menekülés okozta izgalom, az *Infinite* vizuális megoldásai okozta feszültség

és még különféle horrorelemek is hatnak – bár utóbbi a *Burial At Sea* című folytatással csúcsosodik ki igazán, ahol a fejlesztők a *BioShock* előző részéből származó intertextuális elemekkel viszik tovább azt a cselekményt, amelyet egyébként az *Infinite* saját koherenciáját tekintve kivételesen hatásos módon zár le. A játék legnagyobb csavarja nem feltétlenül Elizabeth személyazonosságának felfedése lesz, hanem az annak világát uraló Comstocké, illetve Bookeré – ez pedig nemcsak az önreflexív gesztusok szempontjából teszi érdekessé az *Infinite*-et, hanem hatásos keretet ad az egész cselekménynek. Comstock különféle propagandaeszközökkel, például többször felbukkanó kisfilmekkel, képekkel, tárgyakkal hajtja a megfélemlítés gépezetét, kizárólag saját céljai elérésének érdekében – voltaképpen neki köszönhetjük az alap helyzetet, a konfliktust és az erőszak generálódását is. A játék utolsó jelenetében következik be a legnagyobb fordulat, amely egyúttal magyarázattal szolgál a játék címére, az *Infinite*-re is. Booker ráeszmél arra, hogy ő és Comstock valójában egy és ugyanaz a személy, a szakadatlan erőszakos körforgás pedig nem érhet véget addig, amíg Booker életben van – avagy amíg a játékos játszik a játékkal. Ennek a szépen előkészített, erőteljes *plot twist*nek köszönhetjük, hogy az Irrational Games alkotását már az alternatív világok lehetőségeinek szempontjából is vizsgálják.¹²

A játékipar egyre nagyobb hangsúlyt fektet a tartalom és a forma összehangolására, így napjaink játékaik már nem csupán a versengésről, az izgalomról vagy a látványról szólnak, hanem sokszor egy komplex esztétikai élmény átadásáról, egyre inkább kihasználva a szimuláció adta lehetőségeket. Kiváló példa még az elmondottakra a *The Astronauts* nevű fejlesztőcsapat *The Vanishing of Ethan Carter* című kalandjátéka, ahol egy intertextusokkal (Poe, Lovecraft) izgalmassá tett atmoszférát és egy ugyancsak rendkívül önreflexív történetet kapunk, filmszerű narratív megoldásokkal és remek kivitelezéssel. Ebben a játékban végül arról hull le a lepel, hogy a játékot játszó személy valójában csak az el-tűnt kisfiú képzeletének szülötte, akit a játék során megpróbálunk felkutatni: ebben az esetben is egy olyan elbeszélésmóddal, történettel és világgal állunk szemben, amelyek több nyitott kérdést hagynak a befogadóban a játék befejezése után.

Az *Infinite* megjelenésekor a játéknak a kritikusok egy része, köztük napjaink egyik legnevesebb videojátékokkal foglalkozó oldalának szer-

12 Ryan LIZARDI, *BioShock: Complex and Alternate Histories*, Game Studies 2014. augusztus, www.gamestudies.org/1401/articles/lizardi.

zője is felrótta¹³, hogy túlzásba viszi az erőszakot, a sok vér pedig elkedvetleníti azokat a játékosokat, akik egyébiránt szívesen vetnék bele magukat a játék világába. Ha azonban egy játék megfelelően aknázza ki mediális lehetőségeit – hiszen az erőszak narratív eszközként is értelmezhető, a szimuláció egyik célja pedig, hogy más mechanizmusokkal ugyan, de a hagyományos irodalomhoz vagy a filmekhez hasonlóan hasson a befogadóra –, akkor érdemes a figyelmünkre. Annak ellenére is, hogy a legtöbb markánsan történetorientált játékhoz hasonlóan a játékos keze itt is meg van kötve, hiszen – Newman állításához visszatérve – nem szabályozhatja pontosan, hány virtuális életet vesz el vagy kímél meg, és a megoldásig sem juthat el alternatív utakon. Viszont nemcsak az a lényeges, hogy a játék szimulálja a játékmenet tulajdonképpeni mozgatórugóját, az erőszakot, hanem az is, hogy miként teszi ezt: milyen narratív megoldásokkal, stílussal és persze technikai megoldásokkal teszi elfogadhatóvá, érdekessé. Az *Infinite* és a hasonló jellegű videojátékok olyan egyedi (inter)textuális és vizuális élményekkel szolgálnak, amelyektől a virtualitás korszakában semmiképpen sem szabad elzárkóznunk. Monument Islandre érkezve egy olyan világba csöppenünk, amely – a történettel okosan összejátszva – valóban egy új dimenziót nyit meg a játékos előtt.

13 Arthur GIES, *BioShock Infinite Review: Above and Below*, Polygon 2013. március 25., www.polygon.com/2013/3/25/4064448/BioShock-infinite-review-above-and-below.

Giovanna Di Rosario – Fenyvesi Kristóf

MOST JÖN A 101 KISKUTYA ÁLTALI HALÁL

Az elektronikus költészet játékosága Jason Nelson két versében

A Jyväskyläi Egyetem digitális kultúrakutató műhelyében a digitális irodalom vizsgálata a kezdetektől fogva kiemelt szerepet játszik. A Markku Eskelinen és Raine Koskimaa által alapított, 2000-től kezdve megjelenő *Cybertext* évkönyvek¹ számos új kutatási téma bevezetéséhez járultak hozzá a narratológia és a ludológia vitájától kezdve az ergodikus irodalom történeti példáinak feltárásán keresztül a különféle nyelveken íródó elektronikus irodalmak feltérképezéséig. Az egyetem digitális kultúrakutató programjában évente több elektronikus irodalmi témájú szakdolgozat és doktori disszertáció születik. Az elektronikus költészetrel kapcsolatos kutatásokba ezúttal Giovanna Di Rosario doktori disszertációjának² egy átdolgozott részletével kínálunk betekintést.³

Az elektronikus költészet játékosága

Alexandra Saemmer *Digital arts and literature – is it just a game?* című, 2011-es előadásában a digitális művészetet és irodalmat kritizálók gyakorta tetten érhető érvelésére hívta fel a figyelmet. E szerint „(1) a játékok komolytalanok; (2) a digitális művészet és digitális irodalom játékos természetű; (3) következésképpen a digitális művészet és digitális irodalom komolytalan”.⁴ Az irodalmárok és képzőművészek mindazonáltal már évszázadok óta, de különösen az avantgárd mozgalmak

- 1 Cybertext Yearbook Database: <http://cybertext.hum.jyu.fi>.
- 2 GIOVANNA DI ROSARIO, *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*, University of Jyväskylä, 2011.
- 3 Jelen cikk szerzői 2015 júniusában a Bécsi Műszaki Egyetemen, az International Society for Information Studies kongresszusán interaktív elektronikus költészeti kiállítást rendeztek, amelyre több szerző személyesen is ellátogatott. A bemutatott művek listája és leírásai itt találhatóak: <http://summit.is4is.org/programme/tracks/ict-and-literature-metamorphosis-of-literature>.
- 4 ALEXANDRA SAEMMER, *Digital arts and literature – is it just a game?* = *OLE Officina di Letteratura Elettronica*, szerk. Lello MASUCCI – GIOVANNA DI ROSARIO, Atelier Multimediale Edizioni, 2011, 367.