

**Szegedi Tudományegyetem**  
**Bölcsészettudományi Kar**  
**Irodalomtudományi Doktori Iskola**

Jancsovics Klaudia Réka

**A videójátékok irodalomtudományi és interdiszciplináris vetületei**

Doktori értekezés

Témavezető:

Dr. Fogarasi György

tanszékvezető egyetemi docens

Szeged

2024

## **Nyilatkozat**

Én, Jancsovics Klaudia Réka, mint jelen doktori disszertáció szerzője kijelentem, hogy *A videójátékok irodalomtudományi és interdiszciplináris vetületei* című értekezés a saját kutatásaimon alapul, a benne leírtak önálló kutatómunka eredményei.

## Tartalomjegyzék

Képjegyzék .....	i
Köszönetnyilvánítás .....	ii
Bevezetés: játékkutatás és a videójátékok.....	1
1. A játékok kulturális szerepe és kutatása .....	3
2. Az interaktív fikció szerepe a videójátékok fejlődéstörténetében.....	12
3. A videójátékok kutatásának főbb állomásai és intézményesülése .....	17
4. Magyarországi fejlemények .....	24
5. Játékok, kultúra, kutatás: összegző gondolatok .....	25
I. A videójátékok csoportosítási lehetőségei .....	28
1. Immerzió és történetjátszás .....	31
2. Játékmenet szerinti besorolás .....	36
2.1. Homokozó ( <i>sandbox</i> ) játékok .....	37
2.2. Szerepjátékok ( <i>role-playing games</i> ) .....	40
2.3. Stratégiai és kirakó ( <i>puzzle</i> ) játékok .....	42
2.4. Sétaszimulátorok ( <i>walking simulators</i> ) .....	44
3. Történet szerinti besorolás .....	47
3.1. Horror.....	48
3.2. Science fiction és fantasy .....	50
3.3. Detektívtörténet .....	53
4. Térbeli sajátosságok .....	56
4.1. Nyitott világú játékok .....	56
4.2. Hurokszerű terek .....	58
5. A kamera szerepe .....	59
5.1. Belső, külső és közvetett nézetű játékok ( <i>first-person, third-person, second-person shooter/view</i> ) .....	60
5.2. 2D-s oldalirányú, fentről-le és izometrikus nézet ( <i>2D side scroller, top-down, isometric</i> ) .....	66
6. Fogalmi háló és csoportosítás: összegző gondolatok .....	68
II. Mediális sajátosságok és határátlépések .....	70
1. Mediális összehasonlítás: kapcsolódási pontok .....	72
1.1. Az érzékszervek irányítása: a hangok .....	72

1.2. Az érzékszervek irányítása: a látvány .....	74
2. Mediális összehasonlítás: eltérő tulajdonságok.....	76
3. Irodalom és nyelv a kortárs videójátékokban.....	81
3.1. Nélkülözhetetlen elemek .....	82
3.2. Jámulékos elemek .....	88
3.3. Mesterséges nyelvek és oralitás .....	91
3.4. Tanulási folyamat .....	94
3.5. Az értelmezés „előszobája” .....	95
4. Videójátékok a kortárs irodalomban: tartalmi és formai megoldások .....	96
4.1. Mediális határfeszítés a textusok szövegeiben .....	97
4.2. Mediális határfeszítés a textusok formai felépítésében.....	106
4.3. Poézis és játék.....	109
5. Hol vannak a határok? .....	112
6. Adaptációs lehetőségek .....	113
7. Összegző gondolatok .....	118
III. A <i>God of War</i> és az irodalomtudomány .....	121
1. A történet.....	122
2. Gép és játékos térbeli kommunikációja .....	124
3. Paratextuális elemek.....	125
4. Mitológiai háttér és motívumok .....	129
5. Karakterek .....	133
6. Nyelv és textualitás: járulékos és nélkülözhetetlen elemek .....	138
7. Az idő és tér kezelése .....	142
8. Remitologizálás, összefonódó narratíva és játékmenet: összegző gondolatok .....	148
IV. A <i>Detroit: Become Human</i> és a filmtudomány.....	150
1. A történet .....	151
1.1. Paratextuális elemek .....	152
1.2. Karakterek .....	154
1.3. Összefonódó narratívák .....	156
2. Klasszikus vagy posztklasszikus elbeszélés? .....	157
3. Figyelemirányító stratégiák és „filmirigység” .....	161
4. Plánok, kameraállások, hangok .....	164
5. Kilépés a fiktív világból .....	166
6. Színészek és játékok .....	167

7. Idő és tér .....	169
8. A szabadság illúziója és az elágazó utak: összegző gondolatok .....	172
V. Összegzés és kitekintés: a játszástól a művészetig .....	174
1. Összegző gondolatok: a videójátékok irodalomtudományi és interdiszciplináris vetületei .....	175
2. Technológia és művészet.....	179
3. Interdiszciplinaritás minden színen: színház és videójátékok .....	182
Bibliográfia.....	188

## Képjegyzék

1. A *Tennis for Two* a modern videójátékok egyik előfutára. Ahogy a feliraton is olvasható, „ez lehet a világ első videójátéka”. Kép forrása: bnl.gov, Brookhaven National Laboratory hivatalos honlapja: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>. 13. oldal.
2. Képernyőfotó a *Detroit: Become Human* című játékból. Az ábra bemutatja, hogy az egyes döntések milyen lehetőségekhez vezetnek, hol vannak az elágazások (a *fork* szituációk). 34. oldal.
3. Képernyőfotó a *The Vanishing of Ethan Carter* című játékból. 46. oldal.
4. Képernyőfotó a *Silent Mementos* című játékból. A lány épp egy felvételt néz, miközben a játékos az eltűnt barátot irányítja. *Silent Mementos*, olinkalex, 2021. Kép forrása: <https://olinkalex.itch.io/silent-mementos>. 64. oldal.
5. Képernyőfotó a *Limbo* című játékból. Playdead, Xbox Game Studios, *Limbo*, 2010. Kép forrása: nintendo.com. <https://www.nintendo.com/store/products/limbo-switch/>. 67. oldal.
6. Képernyőfotó a játékból. A térképnézet a Kilencek tavát mutatja, amely kör alakban helyezkedik el. 127. oldal.
7. A *God of War* 2018-as részének logója. Forrás: wallpaperismug.com. 128. oldal.
8. Képernyőfotó a *Ragnarök* kezdő jelenetéről. Atreus alakja mintha egybefonódna az állati jegyekkel. 132. oldal.
9. Képernyőfotó a *Detroit: Become Human* játékból. Connor a talált vér adatait analizálja egy gyilkossági helyszínen. 162. oldal.

## Köszönetnyilvánítás

A hosszú út, amely idáig vezetett, 2017-ben kezdődött az OTDK dolgozat és MSc szakdolgozat megírásával. Tisztelettel és köszönettel tartozom Fogarasi Györgynek, aki már akkor – a téma szokatlan mivolta ellenére – támogatta a terveimet, és azóta is témavezetőként segíti a munkámat. Büszke vagyok arra, hogy az Összehasonlító Irodalomtudományi Tanszék padjait koptattam, hiszen ez az a hely, ahol mindig adott a lehetőség arra, hogy a klasszikus irodalomtudomány mellett más kulturális jelenségekben is elmélyüljünk. Persze ehhez inspiráló oktatókra is szükség van: hálás szívvel gondolok azokra, akiknek a kurzusai során olyan látásmódot sajátítottam el, amely hozzájárult ahhoz, hogy merjek nyitottan és kritikusan gondolkodni (Fogarasi György, Fried István, Hovány-Nagy Fruzsina, Kanizsai Ági, Kelemen Zoltán, Kérchy Vera, Kürtösi Katalin, Tóth Ákos, Szabó Steve). Köszönet nekik!

Külön ki szeretném emelni az opponenseimet. A házi védésre Orosz-Réti Zsófia és Kérchy Vera más és más szemszögből vizsgálták meg a PhD-értekezés első változatát, és észrevételeik olyan irányba tereltek, amely hiszem, hogy emelt a disszertáció színvonalán.

Az eltelt pár évben egy közösség is felépült hazánkban (*Game Studies Hungary*), amelynek alapítótagjaként számos nagyszerű kutatót ismerhettem meg (Bódi Bettina, Fejes Richárd, Krek Norbert, Makai Péter Kristóf, Orosz-Réti Zsófia, Pólya Tamás). Köszönöm a gondolatébresztő beszélgetéseket, konferencia-előadásokat és tanulmányokat!

Hatalmas köszönettel tartozom a családomnak és barátaimnak, akiknek a támogatása nélkül nem jutottam volna el idáig. Ők azok, akik hittek az álmomban – néha talán még nálam is jobban –, és ez erőt adott. Köszönöm a férjemnek, hogy mindig mellettem áll, és hogy határon innen és túl is elkísért a konferenciákra.

Végül a legfontosabb: ez a disszertáció egyfajta tisztelgés édesanyám és édesapám előtt. Jelen munkában egyesül édesanyám irodalom iránti szeretete, valamint édesapám videójátékokhoz fűződő érdeklődése. Ki tudja, mi lett volna, ha anno anyával nem tanulunk annyi mesét, és nem játszunk apával számítógépes játékokat.

Köszönöm a bizalmat és a támogatást!

## Bevezetés: játékkutatás és a videójátékok

„Számptalanok a világ történetei”<sup>1</sup> – jegyzi meg Roland Barthes *A bevezetés a történetek strukturális elemzésébe* című tanulmányában, hozzátéve, hogy „a történetet hordozhatja az artikulált, szóbeli vagy írott nyelv, a rögzített vagy mozgó kép, a gesztus s végül ezeknek a szubsztanciáknak rendezett együttese”.<sup>2</sup> Olyan, állapítja meg, mintha minden anyag tökéletes lenne a történetek közvetítésére.

Tételezzük fel, hogy valaki azt mondja/írja: „Miután a férj elveszítette szeretett feleségét, ő maga látott hozzá azon fák kivágásához, amelyek a temetési szertartáshoz voltak szükségesek”. Ebben az esetben ok-okozati összefüggést, valamint időbeliséget tapasztalunk, továbbá megértjük a cselekményt. Feltételezhetjük, hogy egy történetről vagy annak foszlányáról van szó.<sup>3</sup> Az is megállapítható, hogy a közvetítő több médium is lehet. Ha az előbbi szöveg a következőképp épül fel: „Miután a férj elveszítette szeretett feleségét, ő maga látott hozzá azon fák kivágásához, amelyek a temetési szertartáshoz voltak szükségesek. Nyomd meg az X-et, hogy a férj használja a fejszét!”, akkor kérdésessé válik, hogy még mindig történetről beszélünk-e. A felszólító mód egy, a videójátékokra jellemző utasítást foglal magába („Nyomd meg az X-et!”), amely az interakció létrehozásának egyik formája, a kognitív és motorikus válaszreakció kiváltója. Bár a bemutatott példa szöveges formában lett megfogalmazva és a videójátékok esetében az audiovizualitás fontos elem, ez a gondolatkísérlet is szemlélteti a videójátékok és történetek közötti, igencsak ambivalens kapcsolatot, amely jelen értekezés egyik legfontosabb témája. Felmerül a kérdés, hogy vajon meddig beszélhetünk pusztán történetről és az hogyan jelenhet meg a videójátékokban. Hogyan segíthet – ha segít egyáltalán – az irodalom- és filmtudomány a videójátékok megértésében? Mekkora szerepe lehet a történetnek és textusoknak egy alapvetően interaktív platformon? Nem felejtethjük el, hogy – ahogyan többen is felhívták rá a figyelmet –,<sup>4</sup> egy videójáték nemcsak történetből áll, így a

---

<sup>1</sup> Roland Barthes, „Bevezetés a történetek strukturális elemzésébe,” ford. Simonffy Zsuzsa., in *A modern irodalomtudomány kialakulása: A pozitivizmustól a strukturalizmusig*, szerk. Bókay Antal és Vilcsek Béla (Budapest: Osiris, 2001), 527.

<sup>2</sup> Uo.

<sup>3</sup> Ahogyan Roland Barthes fogalmazta meg: „Megérteni egy történetet nem egyszerűen csak annyit jelent, hogy követjük lépésről lépésre, hanem azt is, hogy felismerjük benne a »rétegeket«, valamint az elbeszélő »szál« horizontális kapcsolódásait egy láthatatlan vertikális tengelyre vetítjük: olvasni (hallgatni) egy történetet nemcsak annyit jelent, hogy egyik szóról a másikra térünk át, hanem egyben azt is, hogy egyik szintről a másikra.” Barthes, „Bevezetés a történetek strukturális elemzésébe”, 530.

<sup>4</sup> Mint például Frans Mäyrä, Steven E. Jones, vagy Amy M. Green.



disszertációban más aspektusok – mint például vizuális megoldások, érzelmi bevonás, hanghatások – elemzésére is sor kerül.

A disszertáció egyik célkitűzése, hogy betöltse azt a hiátust, amely a magyarországi game studies-kutatások vonatkozásában tapasztalható, vagyis, hogy bemutassa a játékkutatás fejlődési ívét, nehézségeit és jelentőségét. Bár hazánkban is egyre nagyobb figyelmet kap a téma, még mindig hiányzik egy olyan átfogó munka, amely, ha nem is teljes egészében, de kiterjedten lefedi a tárgyat (játászás, mint kulturális jelenség, a videójátékok fejlődésének és intézményesülésének néhány alapköve, mediális sajátosságok, interdiszciplináris párhuzamok, stb.), miközben új értelmezési lehetőségeket is kínál. Éppen ezért a főbb állomások és elméleti kontextusok bemutatása mellett a terminusok fordításaival igyekszem a hazai szakirodalmat gazdagítani. Elsősorban azokban az esetekben javasolok fordításokat, ahol nem vagy csak csekély mértékben szilárdult meg az angol fogalom. Jelen értekezés másik feladata, hogy fogalomalkotásokkal és elemzésekkel tegye termékenyebbé a game studies-kutatásokat és hozzájáruljon a nemzetközi párbeszédhez, miközben főként az irodalom- és filmtudomány eszköztárára hagyatkozik. Ez a törekvés az első fejezettől kezdődően jelenik meg: a disszertációban olyan fogalmakat – mint például történetjátászás, zéró narratíva és történetközpontú játékok, járulékos és nélkülözhetetlen elemek – mutatok be, amelyek nagy részét valamilyen publikáció vagy előadás formájában már közre adtam, és az elemzés lehetőségeit tágítják ki ott, ahol esetlegesen hiány tapasztalható. A második fejezet főként a mediális átjárásokat taglalja, elsősorban az irodalomtudomány szemszögéből, de a filmtudomány eszközkészletét is bevonva. A médiumok közötti összehasonlítást az indokolja, hogy mind az irodalom, mind a filmek világa – más és más aspektusból – alapként szolgáltak a videójátékok számára. A fejezet célja, hogy bemutassa hogyan hatnak egymásra ezek az eltérő médiumok. Az elméleti fejtegetéseket a harmadik és negyedik fejezet szoros olvasatokkal támasztja alá. Végül a konklúzióban a művészet és a színház szerepe a hangsúlyos, amely bemutatja, hogy irodalmon és filmen túl milyen interdiszciplináris átjárások figyelhetők meg. A téma meglehetősen kiterjedt, hiszen a videójátékokat megannyi szempontból lehet megközelíteni – ezt a csoportosítással foglalkozó fejezet is hangsúlyozza –, illetve arra is tekintettel kell lenni, hogy míg a tudományos közösség egy része tisztában van az elméleti alapokkal, addig mások számára a terület még feltérképezetlen, így szükséges kijelölni a főbb pontokat. A disszertáció tehát főként ezt a kettős célt igyekszik szolgálni és az említett két olvasóközönségnek nyújt áttekintést, miközben tovább gondolásra alkalmas elméleteket tár fel, helyez új megvilágításba. Az elemzések a megfogalmazott állítások bizonyítása mellett azt is segítik, hogy azok, akik jártasak a videójátékok világában, de nincs tudományos háttérük,

jobban rálássonak a videójátékok komplexitására, és arra, hogy milyen kutatási lehetőségeket hordoznak.

Ahhoz, hogy egy átfogó kép kialakulhasson, a bevezetőben érdemes mintegy madártávlatból megközelíteni a kérdést és először a játék, valamint a játszás funkcióira kitérni, megragadni a játék (*play*) és játszma (*game*) fogalmát, valamint felfejteni, hogy miképpen határozták meg az említett terminusokat a témával foglalkozó kutatók. Ezt követően tárgyalom a videójátékok fejlődésének főbb állomásait, rámutatva arra, hogy milyen átjárások vannak az egyes médiumok között, hogyan hatottak a nem digitális játékok és irodalmi művek az első játékokra. Végül a bevezető a videójátékok kutatásának alakulását, valamint az intézményesülési folyamatokat veszi górcső alá.

## 1. A játékok kulturális szerepe és kutatása

„...az emberi kultúra a játékban, játékként, kezdődik és bontakozik ki.”<sup>5</sup>

A fent idézett részlet Johan Huizinga egyik alapvető és az értekezés szempontjából releváns művében, a *Homo ludens: Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására* bevezető soraiban található. A holland kultúrtörténész a játékot nem egyszerű biológiai funkcióként értelmezte, hanem kultúrjelenségként fogta fel, továbbá a kultúra játékkarakterét is vizsgálta. A szerzőt azért is kell kitüntetett figyelemmel kezelni, mert bár a videójátékok kora előtt alkotott, mégis hatást gyakorolt azok kutatására.<sup>6</sup> Ahogyan a későbbiek során is láthatóvá válik, az 1938-ban megjelent *Homo ludens* sorait mind a mai napig idézik, elméleti alapként hivatkoznak rá.<sup>7</sup>

Huizingának ilyen, gyakran említett megállapítása, hogy a játék nem nélkülözhetetlen dolog, mindössze „annyiban van rá szükségünk, amennyiben vágyunk rá, mert örömet okoz”,<sup>8</sup> továbbá „helye és időtartama által is különválnak a közönséges élettől”,<sup>9</sup> „bármikor ismételhető”,<sup>10</sup> valamint „minden játéknak megvan a maga szabálya”.<sup>11</sup> Tehát a játszás egy

---

<sup>5</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens: Kísérlet a kultúra játék-elméleteinek meghatározására*, ford. Máthé Klára (Budapest: Atheneum, 1944), 7.

<sup>6</sup> Huizinga 1872 és 1945 között élt, míg az első videójátékokat az 1950-es évekre datálják.

<sup>7</sup> Példaként említhető Frans Mäyrä 2008-as, *An Introduction to Game Studies: Games and Cultures* könyve vagy Katie Salen és Eric Zimmerman 2003-ban kiadott *Rules of Play* kötete, amelyek elméleti alapként használják Huizinga megállapításait, fogalmait.

<sup>8</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 16.

<sup>9</sup> Uo., 18.

<sup>10</sup> Uo.

<sup>11</sup> Uo., 20.

önkéntes cselekvés, amely során kilépünk a hétköznapi életből, de nem veszítjük el a valóság tudatunkat.<sup>12</sup> Amennyiben kényszerre válik, vagy professzionális szintre emelkedik (más a futball mint játék, és más mint sport), már nem játékról beszélünk, hiszen elveszíti a szabadsághoz köthető aspektusát. Mindemellett meg van határozva, hogy térben hol megy végbe a játszás (például egy társasjáték esetében az asztalon lévő tábla köré ülnek a játékosok) és van időtartama, ami alatt a cselekvés végbemegy.<sup>13</sup> Huizinga ezt „varázskörnek” is nevezi, amelyen belül a játék lesz a hangsúlyos tényező, és a benne résztvevők elfeledik a játékvilág relativitását és merevségét.<sup>14</sup> Továbbá a játék, mint egész, valamint „annak egész belső felépítése”<sup>15</sup> is ismételhető, tehát a lezajlott cselekvést bármikor újra lehet kezdeni, megtartva annak eredeti keretrendszerét. Szintén fontos, hogy a játékokat szabályok határozzák meg, vagyis mindig adott, hogy mi minősül megengedettnek és mi az, ami szétfeszíti a játszás kereteit. Ahogyan az ki fog tűnni, Huizinga ezen megállapításait az őt követő, a játékot más aspektusból vizsgáló kutatók gyakran hivatkozzák.

Hans-Georg Gadamer *A szép aktualitása* (1974)<sup>16</sup> című értekezésében különösen fontosnak tartja a játék fogalmát, Huizingához hasonlóan ő is kifejti, hogy a játék az emberi élet elemi funkciója.<sup>17</sup> Úgy látja, hogy „az emberi játéknak az a sajátossága, hogy a játék az ész, az ember legsajátabb jellemzőjét, a célkitűzés és a tudatos célkövetés képességét is magába tudja vonni, s a célkitűző ész elsőbbségét át is tudja játszani.”<sup>18</sup> A játékos „maga fegyelmezi és rendezi játékmozgásait, mintha célokat követne”<sup>19</sup> vagyis Gadamer értelmezésében is fontos szereppel bírnak a szabályok és célkitűzések. Ehhez kapcsolódóan érdemes megemlíteni, hogy Huizinga megállapítása szerint, a játék saját céllal bír, nem egyenlő a valóságos étellel. Mindketten amellet foglalnak állást, hogy a játszás egy elkülönülő cselekvés, amely önálló

---

<sup>12</sup> Természetesen léteznek olyan kóros esetek, amikor valaki nem tudja megkülönböztetni a valóságot és a fikciót, de ez a problémakör nem képezi az értekezés tárgyát.

<sup>13</sup> Vagyis, ha a történet analógiáján szeretnénk haladni és felidézzük Arisztotelész sorait, akkor elmondható, hogy a játéknak kezdete, közepe és vége van. A görög filozófus úgy vélte, hogy a tragédia teljes és egész cselekvések utánzása, illetve hogy a mesének lezárt egésznek kell lennie. Meglátása szerint egészről akkor beszélünk, ha valaminek kezdete, közepe és vége van. Ugyanakkor fontos kiemelni, hogy a játszást a lezárás előtt is fel lehet függeszteni. Vagyis ebben az esetben a vég nem biztos, hogy egy nyugvópontot jelent. Arisztotelész hivatkozott soraihoz lásd: Arisztotelész, *Poétika és más költészettani írások*, ford. Ritoók Zsigmond, szerk. és a jegyzeteket összeáll. Bolonyai Gábor (Budapest: PannonKlett, 1997), 41, 50b27.

<sup>14</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 20.

<sup>15</sup> Uo., 18.

<sup>16</sup> Hans-Georg Gadamer, „A szép aktualitása. A művészet mint játék, szimbólum és ünnep”, ford. Bonyhai Gábor, in *A szép aktualitása* (Budapest: T-Twins Kiadó, 1994), 11-84.

<sup>17</sup> A játék és játszás aktusa komoly szerepet tölt be Gadamer munkásságában, hiszen például az *Igazság és módszer* című könyvéhez Rilke *A labda* verséből választott mottót. Lásd: Hans-Georg Gadamer, *Igazság és módszer egy filozófiai hermeneutika vázlata*, ford. Bonyhai Gábor, (Budapest: Gondolat, 1984). A versrészletet fordította: Márton László.

<sup>18</sup> Gadamer, „A szép aktualitása,” 39.

<sup>19</sup> Uo.

entitásként van jelen a hétköznapi életben. Ahogyan Huizinga megfogalmazta: „célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a »közönséges élet«-től való »különbözőség« tudata kíséri.”<sup>20</sup>

Gadamer úgy véli, hogy a játszás önmozgásként jelenik meg, az eleveniséget jelzi: „Ami elven, az a mozgás indítékát önmagában hordja, tehát önmozgás. Így a játék önmozgásként jelenik meg”.<sup>21</sup> Ugyanakkor a játék és művészet közti párhuzamot is igyekeznek bemutatni, amikor mindkettőt szabad impulzusnak titulálja. Gadamer úgy látja, hogy aki szemléli a játékot, az is játékosná válik,<sup>22</sup> így amikor valaki egy műalkotással kerül szembe, mondhatni eggyé válik a tapasztaltakkal.

A játék fogalmának bevezetésével épp azt akartuk megmutatni, hogy aki ott van egy játéknál, az együttjátsszik. A művészet játékára is érvényesnek kell lennie, hogy a voltaképpeni műképződményt és annak tapasztalóját szétválasztani elvi képtelenség.<sup>23</sup>

A szerző tehát, bár más megközelítést alkalmaz és inkább a művészet mibenlétének megértését tűzte ki célul, szintén jelentős szereppel ruházza fel a játékot, olyan elemi funkciónak tekinti, amely a művészet megértésének kulcsát képezi. Ugyanakkor érdemes megemlíteni, hogy az esztétista játékfelfogás kissé korlátozott, hiszen az öntörvényű esztétikum keretein belül gondolja el a játékot, és nem veszi figyelembe a művészet határain túli dimenziókat (például a tudományok játékjellegét). Az bizonyos, hogy a játék nem egyszerűen a gyermekekhez köthető, céltalan időtöltés, ennél jóval hangsúlyosabb szerepe van a kultúránkban. Ezen alapokra támaszkodva érdemes kiemelni, hogy a videójátékok kutatásával foglalkozó szerzők hogyan ragadják meg a játék, játszma és játszás fogalmát. Erre építve, fontos azt is megtárgyalni, hogy mit nevezhetünk videójátéknak (*video game*), hogyan írhatók le az ebbe a csoportba sorolható játékok, illetve mitől válnak egyedivé.

---

<sup>20</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 37.

<sup>21</sup> Gadamer, „A szép aktualitása”, 39.

<sup>22</sup> Példája szerint, amikor valaki egy teniszmérkőzést szemlél, az szinte a nyakát tekerve követi a labda mozgását, mondhatni beleéli magát a szituációba. Itt érdemes kitérni Huizinga *Homo Ludens*-ének azon pontjára, ahol a szerző kifejti, hogy az, aki nem tartja be a játékszabályokat – ő a játékrontó – sokkal rosszabb, mint az, aki hamisan játszik. A játékrontó ugyanis nem ismeri el a játék varázskörét, lerombolja az illúziót, a cselekedeteivel ellehetetleníti, hogy mások elmerüljenek a játék világában. Ehhez kapcsolódóan érdemes megemlíteni, hogy ha egy néző nem tartja be a szabályokat a teniszmeccsen (például bekiabál), kivezetik, hiszen megzavarja az illúziót, lerombolja mások élményét.

<sup>23</sup> Gadamer, „A szép aktualitása”, 46.

A videójátékok kutatásának intézményesülésével foglalkozó fejezetben kiemelt szerepe lesz Gonzalo Frascának, most azonban azon elméleti megállapításain van a hangsúly, amelyek a játékmeghatározás szempontjából relevánsak. Frasca *Szimuláció vs Narratíva: Bevezetés a Ludológiába* című tanulmánya több vitatható és a továbbiak során fontos elméletet taglal, de jelenleg a játék és játszma általa kínált fogalommeghatározásra irányítom a figyelmet.<sup>24</sup> A szerző Roger Caillois *paidia* (angol *play*) és *ludus* (angol *game*) terminológiai megkülönböztetését veszi alapul. Előbbi a játékot, míg utóbbi a játszmát takarja. A *paidia* a gyermekkor önfelelt játékaira, míg a *ludus* a „társadalmi szabályokkal átítatott” játékokra utal.<sup>25</sup> Frasca a fő különbséget abban látja, hogy a *ludus* az arisztotelészi három felvonásos egységet követi: megismerjük a szabályokat, követjük azokat, majd befejezzük a játékot és kiderül, hogy ki a nyertes és a vesztes. A *ludus* esetében „csakúgy mint a narratívában, az olvasó/játékos szabadon mozoghat a megszabott határok között, és ebben rejlik az olvasás/játék öröme”.<sup>26</sup> Ezzel szemben a *paidia* vég nélküli, Frasca – az irodalmi analógián haladva – arra jut, hogy kevésbé kapcsolható a centrális szerző eszméjéhez. Mindezt a videójátékokra alkalmazva, a kutató úgy látja, hogy a *ludus*-típusú játékokban szigorúbb szabályrendszer érvényesül, világosan meg van adva, hogy az egyes cselekedetekkel milyen célokat érhetünk el. Véleménye szerint a harci eseményekre épülő videójátékok *ludus*nak mondhatók, hiszen bináris a logikájuk: valaki vagy barát vagy ellenség. Ezzel szemben a *paidia* videójátékok a játékosokra bízák a döntést, nincsenek szigorúan megszabott keretek (például *Sim City*).<sup>27</sup> Ez utóbbi játéktípust a kutatók ma már inkább „homokozó” (*sandbox*) játékoknak szokták nevezni,<sup>28</sup> utalva arra, hogy egy előzetesen lehatárolt közegben – mint amilyen a homokozó is – a játékos dönti el, hogy mit szeretne megvalósítani, a rendszer nem jelöl ki célokat (ilyen játék például a *Minecraft*, ahol a megadott elemekből bármit lehet építeni).<sup>29</sup>

A játékdesign – itt most nem a grafikus, vizuális értelemre kell gondolni, hanem a játék tervezésére, ami egy jóval tágabb halmazt foglal magába – szempontjából is érdemes megközelíteni a témát, arra a kérdésre fókuszálva, hogy hogyan lehet egy játékot értelemmel felruházni. Katie Salen és Eric Zimmerman a *Rules of Play* című könyvükben ezt a kérdést feszegetik a társas- és videójátékok kapcsán. A szerzők elsősorban a játékdesign-t vizsgálják,

---

<sup>24</sup> Gonzalo Frasca, „Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába”, ford. Gyuris Norbert, in *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 125-142.

<sup>25</sup> Frasca, „Szimuláció vs. narratíva”, 137.

<sup>26</sup> Uo.

<sup>27</sup> *Sim City*. Maxis. PC. 1989.

<sup>28</sup> A *sandbox* játékok részletesebben lesznek elemezve a következő fő fejezetben, amely a csoportosítással foglalkozik.

<sup>29</sup> *Minecraft*. Mojang Studios. Windows/macOS/Linux, 2011.

ami olyan mintázatot mutat, amely létrehozza az értelemmel/jelentéssel bíró (*meaningful*) játékokat.<sup>30</sup> A szerzők arra jutnak, hogy a *Pong* és más,<sup>31</sup> elsők között kiadott játékok azért voltak úttörők, mert visszacsatolást adtak a játékos cselekedeteire, interakció létesült a gép és a felhasználó között. Vagyis már nemcsak nézők voltak, hanem aktív játékosok. Itt érdemes visszatérni Gadamer megállapításaira, aki szerint együttjátszás valósul meg akkor, amikor valaki nézőként – Huizinga szóhasználatával élve – része lesz a „varázskörnek”. Jelen esetben két ellentétes álláspont rajzolódik ki: míg Katie Salen és Eric Zimmerman megállapításából az következik, hogy ők nem tartják aktív résztvevőnek a nézőt, addig Gadamer épp az ellenkezőjét hangsúlyozta. Véleményem szerint, a kérdést az interaktivitás eltérő mértékében lehet megragadni: a néző ténylegesen nem irányítja a rendszert, de részesévé tud válni a játék világának, el tud benne merülni. Ezzel szemben a játékos teljesen átadja magát a varázskörnek, de mint egy színházi rendező, a döntéseivel irányítja is a játék alakulását.

A *Rules of Play* egy másik fontos megállapítása, hogy a játék nemcsak önmagában áll, fontos az a mód is, ahogyan a játékosok interakcióba lépnek vele. Vagyis, ha például a sakkot nézzük, önmagában a sakk szabályai még nem hozzák létre az értelemmel bíró játékot. Az értelemmel bíró játék a játékosok interakciójából és a játék rendszeréből jön létre, de fontos az a kontextus is, amelyben játsszák a játékot. Ahogyan arra Kiss Gábor Zoltán mutatott rá, „a játékos játék közben navigációs problémákkal, szabályok és műfaji jegyek beazonosításával foglalkozik, miközben elsődlegesen zsigerileg hat rá a játék.”<sup>32</sup> Visszatérve a sakk példájára, a játszás során a résztvevők döntéseket hoznak: eldöntik, hogy hogyan mozgassák a figurákat a sakktáblán, milyen stratégiát alkalmazzanak, hogyan kommunikáljanak a másik játékosal. A jelentéssel bíró játéknak két típusát különíti el Salen és Zimmerman: az első arra utal, ahogy a cselekvések különböző végkifejleteket eredményeznek, ezzel jelentést hoznak létre. Itt a cselekvésen és a végkifejleten van a hangsúly. Ezt *leíró*nak is lehet nevezni, hiszen leírja, jellemzi, hogy mi történik a játékban. A másik az *értékelő*: segít értékelni a kapcsolatot a cselekvések és a végkifejletek között. Így el tudjuk azt is dönteni, hogy valóban értelemmel bíró-e a megvalósított design a játékon belül. Mint írják, akkor jön létre jelentéssel bíró játék (*meaningful play*),<sup>33</sup> ha a cselekvések és a végkifejletek egyszerre felismerhetők és integrálhatók a játék nagyobb kontextusába. Vagyis a játszás eredménye kommunikálva van a

---

<sup>30</sup> Katie Salen és Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (London: The MIT Press, 2003).

<sup>31</sup> *Pong*. Atari. Arcade. 1972.

<sup>32</sup> Kiss Gábor Zoltán, *Efemer galériák. Videójátékok kritikai megközelítésben* (Budapest: Gondolat, 2013), 13.

<sup>33</sup> Bódi Bettina megfogalmazásában „értelmes játék”. Lásd: Bódi Bettina, „Narratív-dramatikus ágencia a videójáték médiumában,” *Tiszatáj*, 76. évfolyam (szeptember 2022): 80-92. Véleményem szerint, ha „jelentéssel bíró”-nak vagy „értelemmel bíró”-ként fordítjuk, jobban kifejezi, hogy a játékos számára valamilyen jelentést közvetít a játék, magában hordozza azt a tulajdonságot, hogy valamilyen többletet képes átadni.

játékos felé (például, ha valaki belelő egy célpontba, akkor valamilyen effekt jelzi, hogy azt találat érte). Amennyiben nem kapunk visszajelzést a cselekedeteinkre, nem tulajdonítunk jelentőséget nekik és ez frusztrációt is kiválthat. Vagyis nem valósul meg az értelemmel/jelentéssel bíró játék. A másik fontos elem, hogy a végkifejletnek illenie kell a játék nagyobb összefüggésébe, tehát kell a logikai láncolat, a történetek alapkövét is alkotó, okozati összefüggések.

Pólya Tamás 2020-ban megjelent tanulmányában fejti ki, hogy „a videojátékok, amelyek lényegük szerint a gép-játékos interakción és szabályalapú szimuláción alapulnak, s nem elsősorban a történetmesélésen, nem teljesen olyanok, mint a többi médiaszöveg.”<sup>34</sup> Ezzel arra a lényeges aspektusra hívja fel a figyelmet, miszerint félrevezető, ha nem vesszük tudomásul, hogy a videojátékok egy olyan megközelítést kívánnak, amely figyelembe veszi a technikai hátteret is, hiszen azok nem korlátozhatók mindössze a történetre. Szintén hangsúlyos megállapítása Pólyának, hogy

nem egyszerűen arról van szó, hogy egy videojáték megköveteli, hogy valaki irányítsa, hanem – mint egy bizonyos hardverkörnyezetre írt szoftver, s ezáltal mint különleges médiaszöveg-séma, kibontakozásra váró szövegkezdemény – önmagában hordozza és meghatározza azokat a szabályokat, amelyek megszabják az irányítás lehetőségeit és korlátait, így azt is, hogy az irányítás mikor számít sikeresnek vagy sikertelennek. Ehhez a rögzített keretrendszerhez a játékosnak idomulnia kell, ha teljesíteni szeretné a játék által felkínált perceptuális-kognitív-motoros kihívásokat: elsődlegesen el kell sajátítania az irányítási technikákat.<sup>35</sup>

A felvázolt játékmeghatározások fényében, illetve a kutatásaimat alapul véve, a videojátékok fogalmát a következőképp határozhatjuk meg: a videojáték egy gyűjtőfogalom, amely azokat az cselekvés-orientált,<sup>36</sup> elektronikus játékokat foglalja magába, amelyek valamilyen eszközön keresztül (például konzol, személyi számítógép, televízió, telefon, stb.) érintkeznek a

---

<sup>34</sup> Pólya Tamás, „A videojátékok mint történetmesélő maszókák és a médiaszöveg-fogalom. Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban,” *Médiakutató*, 21. évf. 1. szám (2020): 93-104.

Elérhető:[https://mediakutato.hu/cikk/2020\\_01\\_tavasz/08\\_a\\_videojatekok\\_mint\\_tortenetmeselo\\_maszoekak.pdf](https://mediakutato.hu/cikk/2020_01_tavasz/08_a_videojatekok_mint_tortenetmeselo_maszoekak.pdf).

<sup>35</sup> Pólya, „A videojátékok mint történetmesélő maszókák és a médiaszöveg-fogalom”, 97-98.

<sup>36</sup> Az „interaktív” terminus több szempontból is megkérdőjelezhető, s bár elfogadott a használata, a későbbiekben bővebben ki fogom fejteni a különböző álláspontokat. Jelen megfogalmazásban Alexander Galloway fogalmát használom.

játékosokkal és visszacsatolást adnak a cselekedeteikre. Ezen cselekvéssorozat könnyebb megértéséhez javasolt az informatika és a természettudomány világában is használatos visszacsatolási hurok (*feedback loop*) kifejezést előtérbe helyezni. Mivel a hurkok újabb és újabb hurkokat fognak eredményezni, így ezek összeillesztése során egy spirális mozgás is megfigyelhető, vagyis akár visszacsatolási spirálról is beszélhetnénk.<sup>37</sup> Jelen kontextusban az előbb említett terminus arra utal, hogy a bemeneti parancs – például az X billentyű lenyomása – eljut a rendszerhez, amely azt feldolgozva kimeneti reakciót hoz létre – a karakter kivágja a fát (létrejön a hurok).<sup>38</sup> Ezután újabb bemeneti parancs lesz szükséges a haladáshoz, így ismételten reagálnia kell a felhasználónak, egészen addig, amíg el nem éri a végpontot (létrejön a spirál). Vagyis, a már említett, ok-okozati láncolat fog kialakulni, amely kiváltja az interaktivitást. Ebben az értelemben tehát, a visszacsatolási spirál hozza létre és mozdítja előre az interaktivitást, cselekvés-orientáltságot. Összegezve, a videójátékokban különféle grafikus elemeket lehet irányítani, miközben meghatározó szerepe van a játékos döntéseinek, attitűdjének, morális értékítéletének: vagyis a játékos az *agens*, a cselekvő.

Az interakció, ahogyan azt Kiss kiemeli, „a játékos ágenciájának kulcsa; a játék kielégítő, kreatív, kompetens, rendeltetésszerű, vagy éppen szubverzív használatának feltétele.”<sup>39</sup> Bódi Bettina Janet Murray munkáira hivatkozva fejti ki,<sup>40</sup> miszerint ágencia az, amikor a játékdesign arra invitálja a játékost, hogy legyen aktív cselekvő.<sup>41</sup> Sebastian Domsch úgy látja, hogy a játékok vonzereje épp az ágencia ígérésében rejlik: olyan nyitottságot feltételeznek, amely a játékostól és döntéseitől függ.<sup>42</sup> Domsch hozzáteszi, „a valódi ágencia döntést, a döntés különböző végkimeneteleket jelent.”<sup>43</sup> Ugyanakkor a játékosok minden esetben az előre kijelölt utakat járhatják be, vagyis a teljes szabadság – ahogyan erre a későbbiek során még többször visszatérek – illúzió.<sup>44</sup> Ám legyen szó illúzióról, „a játékosok ruházzák fel értelemmel a játékokat, adnak nekik jelentést azáltal, hogy játszanak velük,

---

<sup>37</sup> A hurkolódás valamilyen önmagába való visszatértést implikál, míg a spirál feltételezi az előremutató, centrális cél körüli – és ahhoz egyre közelítő – haladást. Azért is tartom megfelelőnek az utóbbi fogalmat, mert a rendszer és a játékos kommunikációja azért megy végbe, hogy valamilyen irányt vegyen.

<sup>38</sup> A visszacsatolás szerepéről 2015-ben jelent meg az *Ecology and Sociology* online felületen egy összegző írás. Vanessa Hull, Tuanmu Mao-Ning és Jianguo Liu, „Synthesis of human-nature feedbacks,” *Ecology and Society*, 20. 3. (2015): 17. Elérhető: <https://www.ecologyandsociety.org/vol20/iss3/art17/>.

<sup>39</sup> Kiss, *Efemer galériák*, 11.

<sup>40</sup> Bódi Bettina, „Can Playfulness Be Designed? Understanding Playful Design through Agency in *Astroneer*” *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, Vol. 12, No. 1. (2021): 39-61.

<sup>41</sup> Bódi, „Can Playfulness Be Designed?”, 42.

<sup>42</sup> Sebastian Domsch, *Storyplaying: Agency and narrative in video games* (Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2013), 3.

<sup>43</sup> Uo.

<sup>44</sup> Sarah Stang, „’This Action Will Have Consequences’: Interactivity and Player Agency.” *Game Studies*, Vol. 19. Issue 1. (május 2019). Elérhető: <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>.



beszélnek róluk, újragondolják és újrajátszák őket.”<sup>45</sup> Daniel Muriel és Garry Crawford úgy látják, hogy „a videójátékok médiuma az ágensia különféle formáit és példáit tárják elénk.”<sup>46</sup> Mint írják, maga a rendszer is ágensnek tekinthető, hiszen cselekvéseket hajt végre, miközben megszabja a játékosnak a kereteket, azaz kondicionálja vagy épp megzavarja a felhasználót.<sup>47</sup> A későbbiek során a rendszer és felhasználó közötti kapcsolatról bővebben lesz szó Alexander Galloway elmélete nyomán. Jelen esetben érdemes annyit leszögezni, hogy az ágensia fogalmát a klasszikus érelemben, a felhasználó oldaláról közelítem meg, ahogy az idézett szerzők többsége is teszi. Ebben a tekintetben az ágensia a visszacsatolási spirál megfelelője is lehetne, habár utóbbi fogalom inkább arra fókuszál, hogy folyamatos a cselekvő és a rendszer közötti „kommunikáció”. Továbbá, míg az ágensia inkább a cselekvő felől közelít, addig a visszacsatolási spirál a rendszer működésére helyezi a hangsúlyt, éppen ezért, a két fogalom komplementerként működik. Ha a visszacsatolási spirál kifejezést is alkalmazzuk, el tudjuk kerülni az ágens terminus fogalmi túlterheltségét.

A videójátékok sok esetben érzelmi reakciókat váltanak ki, ezzel is elmélyítve a játékos-játék kapcsolatát. Hogy milyen módon tudnak hatni az érzelmekre, arról még bővebben lesz szó, azt azonban érdemes ezen a ponton kifejezni, hogy ez a hatás is hozzájárul ahhoz, hogy a játékos „belemerüljön” a játék világába, vagyis létrejőjön az *immerzió*. A fogalom Janet Murray-től származik és azon a metaforán alapul, amikor valaki vízben merül el. Az immerzió tulajdonképpen az „az érzés, hogy egy teljesen más valóság vesz körül, amennyire a víz különbözik a levegőtől, és átveszi minden figyelmünket, egész érzékelési apparátusunkat.”<sup>48</sup> Az immerzió azt az állapotot írja le, amelyet Huizinga is megfogalmazott, amikor arról értekezett, hogy a varázskörben mindenki az új, az arra a közegre érvényes szabályok szerint játszik és átadja magát a fiktív világnak. A jelenségről a későbbiek során egy másik fogalom vonatkozásában bővebben értekezek.

Ahogy Pólya és mások is felhívták rá a figyelmet, a videójátékok nem korlátozhatók pusztán a történetre. Ugyanakkor azt is el kell ismerni, hogy a történet is jelentős szereppel bírhat bennük, hiszen a kontextus képes megteremteni az ok-okozati összefüggéseket, cselekvésre motiválja a játékos. Általánosságban elmondható, hogy a videójáték esetében három aspektusról érdemes beszélni: a játékmenetről (*gameplay*), játékmechanikáról (*game*

---

<sup>45</sup> Steven E. Jones, *The meaning of video games. Gaming and textual strategies* (New York, London: Routledge, 2008), 9-10.

<sup>46</sup> Muriel, D. és Crawford, G., „Video Games and Agency in Contemporary Society,” *Games and Culture*, 15(2), (2020), 140.

<sup>47</sup> *Uo.*, 143.

<sup>48</sup> Janet Murray, *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace* (New York, London, Toronto, Sydney, Singapore: The Free Press, 2016), 99.

*mechanics*) és a történetről (*story*). A *gameplay* egyszerre fejezi ki azt, hogy a játékosnak milyen feladatai vannak, hogyan irányíthatja a játékot, és azt, hogy a pályák hogyan, milyen logika alapján épülnek fel. A következőkben, amikor a játékos cselekvésre utalok, a játékmenet fordítást használom, míg a játékmechanika inkább a rendszer sajátos mivoltára, működésére utal. Amennyiben egy videójátékban hangsúlyos szereppel bír a történet, megfigyelhető, hogy az általában a populáris irodalmi és filmes műfajok sémáit veszi alapul, legyen szó *science-fiction*, *fantasy*, vagy épp *crime fiction* játékról. Játékmechanika és történet szoros összefüggésben van, együtt hoznak létre egy fiktív teret a felhasználók számára, de valótlanság lenne azt állítani, hogy mindig mindkettő egyformán hangsúlyos szereppel bír.

Amikor tehát videójátékokról beszélünk, elmondható, hogy adott egy olyan, a valóságtól elkülönülő tér („varázskör”), amelyben bizonyos szabályok között a fantázia dominál és meg van határozva, hogy hogyan érhető el a befejezés, mit enged meg az algoritmus.<sup>49</sup> A játékos mondhatni belép ebbe a térbe, de nem veszíti el a valóságtudatát, mindössze elmerül egy fantáziavilágban. Ugyanakkor Huizinga varázskör terminusa egyes kritikák szerint nem – vagy nem maradéktalanul – állja meg a helyét a videójátékok összefüggésében. Daniel Pragman és Peter Jakobsson a kutatásaik során azt tapasztalták, hogy egyesek számára a játszás elveszíti „varázslatos” mivoltát és napi rutinná válik.<sup>50</sup> Lehetséges kiváltó oknak tartják az életkor változását, hiszen „ami egykor »varázslatos« volt, az »normálissá« válik.”<sup>51</sup> A szerzőpáros interjúalanyai között volt olyan is, aki egyenesen a háttérzajhoz (bekapcsolt televízió szól a háttérben, miközben valamivel foglalatosskodik az illető) hasonlította a videójátékokat. Huizinga úgy látta, hogy „Játék és Ünnepek közt a dolog természete szerint a legszorosabb összefüggés áll fenn. A közönséges élet kikapcsolása, az ünnep és játék vidám, ha nem is túlnyomóan vidám hangja (...) a tér és időbeli elhatároltság, egyrészt szigorú szabályok, másrészt igazi szabadság, ezek a játék és ünnep legfőbb közös vonásai.”<sup>52</sup> Ezzel szemben Pragman és Jakobsson épp azt hangsúlyozza, hogy a játékok is részévé tudnak válni a hétköznapi életnek, mert „hirtelen mindenhol ott vannak körülöttünk.”<sup>53</sup> Kérdés, hogy valóban beszélhetünk-e játszásról akkor, amikor annyira belesimul a hétköznapi életbe, hogy repetitív lesz, mondhatni pótcselekvéssé válik. Bár Huizinga gazdag

---

<sup>49</sup> Fontosnak tartom megjegyezni, hogy nem minden esetben a győzelem a végpont, sokszor a felhasználó tűz ki saját célokat. Erre példa a későbbiek során még elemzésre kerülő és a korábbiakban már megemlített *sandbox* játékok csoportja. Ezekben a játékokban a játékos saját környezetet alakíthat ki, nincsenek a program által generált célok meghatározva.

<sup>50</sup> Daniel Pragman és Peter Jakobsson, „Do you believe in magic? Computer games in everyday life” *European Journal of Cultural Studies* 11(2), 2008: 232-233.

<sup>51</sup> Pragman és Jakobsson, „Do you believe in magic?”, 234.

<sup>52</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 31.

<sup>53</sup> Pragman és Jakobsson, „Do you believe in magic?”, 237.

elméleti alapot teremtett meg, a játszás mibenlétére vonatkozó megállapításait érdemes fenntartásokkal kezelni akkor, amikor a modern kor és technológia vonatkozásában beszélünk a jelenségről.

A megfontolt távolságtartást az is indokolja, hogy az 1990-es évek közepétől kezdve rohamosan fejlődnek a videójátékok, maguk mögött hagyták nívumszerűségüket: a szövegeket és pixeles alakzatokat felvonultatóktól kezdve eljutottak oda, hogy immár a filmek képi világával vetekednek, a játékmechanika egyre összetettebbé válik, és a fejlesztők mindinkább figyelembe veszik, hogy a játékost miképpen lehet jobban bevonni a fiktív világba. Hogyan ragadható meg ez a fejlődési ív? Ahhoz, hogy megértsük, hogy milyen rohamosan változnak ezek a játékok, érdemes visszatekinteni a kezdetekre, azon belül is arra, hogy az interaktív fikció miképpen befolyásolta a médium változását.<sup>54</sup>

## 2. Az interaktív fikció szerepe a videójátékok fejlődéstörténetében

Hogy pontosan ki találta fel a videójátékokat, arra szinte lehetetlen egzakt választ adni, hiszen egymástól függetlenül, egy időben, többen is dolgoztak azon, hogy a rendelkezésre álló technológiát a kikapcsolódás és szórakozás szolgálatába állítsák. Megnehezíti a visszatekintést, hogy a játékok alapját képező forráskód több esetben is elveszett az idők során, illetve mivel az 1960-as éveket megelőzően nem voltak elterjedtek a videójátékok, mondhatni izoláltan, laboratóriumi közegben léteztek és nem minden esetben maradt róluk feljegyzés.<sup>55</sup> Beregi Tamás *Pixelhősök* című könyvében mélyrehatóan áttekinti azt a fejlődési ívet, amelyet a videójátékok tudhatnak magukénak, és négy korszakot különít el.<sup>56</sup> Az 1950-es évek a hőskorszak: ekkor alkották meg az első árkádjátékokat,<sup>57</sup> az első- és másodgenerációs konzolokat, továbbá laboratóriumi közegben léteztek a számítógépes játékok. Aranykornak tekinthető az 1980-as évek, amikor 8 és 16 bites számítógépek kerültek forgalomba, a játéktermi árkád játékok nagy népszerűségnek örvendtek és a konzolok is tovább fejlődtek.

---

<sup>54</sup> Az első számítógépek története eltértené az elemzés fókuszát, így ez, valamint a különböző elektronikus platformok fejlődéstörténete nem kerül bemutatásra.

<sup>55</sup> Szedlák Ádám, „A múlt számítógépes játéka. A vízszelők Aranykora,” *Magyar Narancs*, 07. 01. (2021): 26-27.

<sup>56</sup> Beregi Tamás, *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve* (Budapest: Vince, 2010), 12.

<sup>57</sup> Ahogyan Ari Feldman könyvéből kiderül, az árkád (*arcade*) játékoknak megannyi típusa létezik: többek között épülhetnek erőszakos harcokra vagy problémamegoldásra, illetve lehetnek labirintusszerűek, mint amilyen a *Pac-Man* is. Ezek 2-dimenziós, általában érmével működő gépeken voltak játszhatók. Úgymond közösségi szórakozásnak számítottak, hiszen a gépek játéktermekben voltak elhelyezve, ahol többen is megfordultak. A technológia fejlődésével más platformokon is elérhetővé váltak az alapvetően arcade gépekre tervezett játékok. Ez a fejlesztés pedig 1983-ban elvezetett az arcade játékipar összeomlásához. Bővebben lásd: Ari Feldman, *Designing Arcade Computer Game Graphics*, (Plano: Wordware Publishing, 2001).

Beregi az 1993-as éveket PC-korszaknak nevezi: a technológiai fejlődés (mint például 3D-s kártyák, CD-Rom) új utakat nyitott meg a számítógépes játékok előtt. Végül a 2000-es éveket tekinti a videójátékok nagykorúvá válásának.

Amennyiben visszatekintünk a kezdetekre, kiemelendő Frans Mäyrä könyve, amelyben a szerző az első grafikus játékok közé sorolja az 1952-re már leprogramozott *Amőbát* (*Tic-Tac-Toe* az angol megnevezése), valamint kiemeli William Higinbotham nevét, aki 1958-ban létrehozta a Brookhaveni Nemzeti Laboratórium látogatói számára a *Tennis for Two* (*Tenisz Két személyre*) játékot.<sup>58</sup> Ez utóbbi egy olyan tenisz illetve asztalitenisz szimulátor volt, amely oszcilloszkópot – vagyis elektromos mérőműszert – használt a grafikus megjelenítésre. Egy függőleges vonal jelképezte a pálya közepén található hálót, a játékos pedig oldalról látta a „meccset”. Ahogyan az első képen (1. Kép) is megfigyelhető, a kijelző a mai, monitorokon és televíziókon is játszható játékokhoz képest igen apró volt. A *Tennis for Two* példája azt is érzékelteti, hogy a hőskorszakban a videójátékok még nem otthoni használatra voltak tervezve.



1. kép: A *Tennis for Two* a modern videójátékok egyik előfutára. Ahogy a feliraton is olvasható, „ez lehet a világ első videójátéka”. Kép forrása: bnl.gov, Brookhaven National Laboratory hivatalos honlapja: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>.

Mäyrä úgy látja, hogy az akkoriban újnak számító játékok esetében felfedezhető egy mintázat: mindegyik egy, korábban már létező, nem-digitális alapú játékra épült, egyik sem tartalmazott radikálisan új koncepciót. Legyen szó a való élet teniszéről (amely hatott a *Tennis for Twora*) vagy a papírlapon is játszható amőbáról (*Tic-Tac-Toe*), a játékosoknak volt előzetes tudásuk arról, hogy mik a szabályok, hogyan lehet győzni. Ez azonban nem igaz a videójátékok egy másik csoportjára, amelyeket szintén „elődöknek” lehet tekinteni. 1961-ben az MIT hallgatói létrehozták az *Spacewar!* (*Űrháború!*) című játékot (1962-től vált elérhetővé), amelyben egy

<sup>58</sup> Frans Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games and Cultures* (London: SAGE, 2008), 40-41. Megjegyzés a nevek kapcsán: A *Tennis for Two* alkotójának nevét Mäyrä és Ralph H. Baer (Baert a [Otthoni] Videójátékok Atyjának szokták nevezni, ám jogi vitába keveredett Higinbothammal) „Willy Higginbotham”-ként írja. Jelen értekezés a nagyobb gyakorisággal előforduló és a Brookhaveni Nemzeti Laboratórium honlapján is fellelhető, William Higinbotham írásmódot követi.

egyszerű grafikai alakzattal – amely az űrhajó reprezentációja volt – torpedókat kellett löni, miközben a játékos „hajójára” is lőttek. Az egyik alkotó, Steve Russel nagy rajongója volt a science fiction műfajának, innen merítette az ötletet. Vagyis ebben az esetben már nem egy létező, nem-digitális játékot, hanem egy populáris irodalmi és filmes zsánert vettek alapul, amelynek egyik jellemző vonását (űrben zajló csata) ültették át játszható formába. A játékkal az volt a probléma, hogy csak egy igen drága számítógépen futott, így lehetetlenné vált, hogy széles körben elterjedjen. Steve L. Kent összefoglalójából kiderül, hogy Nolan Bushnell volt az, aki az *Spacewar!* logikáját követve egy könnyen hozzáférhető játékot hozott létre, a *Computer Space-t* (*Számítógépes Űr*).<sup>59</sup>

Fejlődéstörténet tekintetében a Michael J. Tresca által interaktív fikciónak (*interactive fiction*) nevezett játékokat elengedhetetlen górcső alá venni.<sup>60</sup> A videójátékok ezen típusa a hipertext<sup>61</sup> logikájára épül és nagy hatással voltak rá azok a korai játékkönyvek, amelyekben az olvasó döntések elé volt állítva és miután a felkínált lehetőségek közül választott egyet, a megadott oldalra kellett lapoznia a folytatásért. Gyakori volt, hogy ezeknél az irodalmi műveknél dobókockákat és a különböző statisztikákat feljegyző kalandlapokat is használni kellett ahhoz, hogy a történetet végig lehessen játszani. Ezek a könyvek általában E/2-ben szóltak az olvasóhoz, hangsúlyozva, hogy itt „Te vagy a hős”. A műfaj *lapozgatós könyv* néven is ismert, de az elnevezés nem túl szerencsés, hiszen végső soron minden könyvet lapozni kell (ebben az esetben a nonlinearis haladást akarták megragadni). Az angol *Choose Your Own Adventure* (válaszd a saját kalandodat) jobban kifejezi, hogy az olvasónak a hagyományos irodalmi művekhez képest más szerep jut. Steve Jackson és Ian Livingstone nevéhez fűződnek a legismertebb „válaszd a saját kalandodat” kötetek. A *Fighting Fantasy* – magyar megfelelője *Kaland Játék Kockázat* – sorozat első könyve (a *The Warlock of Firetop Mountain* [*A Tűzhegy Varázslója*]) 1982-ben jelent meg. A magyar kiadás hátoldalán az alábbiak szerint ismertetik a műfajt: „könyv és társasjáték az, amit a kezekben tartasz, amelynek főhőse TE vagy!”<sup>62</sup> Jelen esetben, bár társasjátékhoz hasonlítják, érdemes kiemelni, hogy olyan aktivitásról van szó, amely egy személyre korlátozódik. A könyv első oldalait felölelő általános ismertetés után magyarázat és használati útmutató segíti a játékost. Ez az aspektus a társasjátékok jellemzője,

---

<sup>59</sup> Steve L. Kent, *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokémon and Beyond: the Story Behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World* (New York: Three Rivers Press, 2001).

<sup>60</sup> Mint írja, a terminus Robert Lafore nevéhez fűződik. Lásd bővebben: Michael J. Tresca, *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games* (Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, Inc., 2011), 43.

<sup>61</sup> Nem követeli meg a lineáris haladást, az olvasó dönthet úgy, hogy másik részre ugrik, így eltérő olvasatok/utak jönnek létre. Klasszikus példája ennek a *Kazár szótár*. Milorad Pavić, *Kazár szótár*, ford. Brasnyó István (Budapest: Cartaphilus Könyvkiadó, 2006).

<sup>62</sup> Steve Jackson és Ian Livingstone, *A Tűzhegy Varázslója*, ford. Fekete Miklós (Debrecen: Rakéta Könyvek, 1989).

hiszen a legfontosabb elem a szabályok és a kontextus megismerése. *A Tűzhegy Varázslója* a műfaj egyediségét is a befogadó elé tárja: „nem pusztán az író fantáziája irányítja a történetet, hanem a te bátorságod, kíváncsiságod, leleményességed, kalandvágyad és józan eszed.”<sup>63</sup> Jonathan Green az alábbiak szerint definiálta az ebbe a csoportba tartozó játékkönyvek logikáját: „az olvasó részt vesz a történet eseményeiben, olyan döntéseket hoz, amelyek végső soron hatással vannak a narratíva menetére. Az interaktív fikció számos ilyen példájában, úgy, mint a *Fighting Fantasy* sorozatban, az olvasó a kaland hősévé válik.”<sup>64</sup> Ezen jellemvonás szoros összefüggésben áll a videójátékokkal, hiszen az ágens felel a játék kibontakozásáért, döntései befolyásolják a narratívát. Nem véletlen, hogy a „válaszd a saját kalandodat” kötetek fontos szereppel bírtak a videójátékok fejlődéstörténetében. Makai Péter Kristóf egy recenziójában emeli ki, hogy

a lapozgatós játékkönyvek ugyanabban a korszakban alakultak ki, amikor a szöveges kalandjátékok. Közös bennük, hogy mind a nyomtatott, mind a digitális kalandok hipertextek: előre megírt szövegdarabok összefűzése, amelyek a linkek (vagyis a bekezdésekre való hivatkozások) követésével állnak össze egy jobbra egybefüggő történetté.<sup>65</sup>

Az interaktív fikció és a videójáték-elődök kapcsán elengedhetetlen kiemelni J.R.R. Tolkien munkásságát. Az 1937-ben megjelent *A hobbit*, majd az 1954-es *Gyűrűk Ura* a fantasy műfaj alapkövét jelentette. Tolkien műve inspirálta a *Dungeon and Dragons* (röviden D&D) szerepjátékokat, amelyek 1974-ben váltak népszerűvé.<sup>66</sup> A műfaj úttörői Dave Anderson és Gary Gygax voltak. A szerzőpáros olyan szabálygyűjteményt hozott létre, amelynek segítségével a játékosok (akik létrehozták a saját karakterüket) a mesélő (Dungeon Master) által megkomponált fiktív világot tudták bejárni és alakítani.<sup>67</sup> A műfaj lényegébe véve társasjátékként funkcionált. Nádori Gergely a műfaj kezdete kapcsán leírja, „amikor a hetvenes évek elején pár megszállott hadtörténet- és Tolkien-rajongó egy wisconsini pincében először

---

<sup>63</sup> Jackson és Livingstone, *A Tűzhegy Varázslója*, 5.

<sup>64</sup> Jonathan Green, *You Are The Hero. A History of Fighting Fantasy Gamebooks* (Hackney: Snowbooks Ltd., 2014), 16. Elérhető: [https://books.google.hu/books?id=GnHNBgAAQBAJ&pg=PA1&hl=hu&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.hu/books?id=GnHNBgAAQBAJ&pg=PA1&hl=hu&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false).

<sup>65</sup> Makai Péter Kristóf, „A karácsony megmentéséért lapozz a 400. oldalra! (Jonathan Green: A Krampusz éjszakája)” *Próza Nostra*, (2022). Elérhető: <http://www.prozanostra.com/iras/karacsony-megmenteseert-lapozz-400-oldalra-jonathan-green-krampusz-ejszakaja>.

<sup>66</sup> Míg a dungeon egy tömlőcszerű, földalatti helyet ír le, addig a dragons a sárkányokra, a fantasy műfajában gyakran előforduló lényekre utal.

<sup>67</sup> Beregi, *Pixelhősök*, 23.

próbálta ki, milyen lehet úgy középkori csatákat játszani, hogy nem hadseregeket, hanem csak egy-egy hőst irányítanak, valószínűleg nem gondoltak arra, hogy az újonnan kitalált játékok egyrészt meghódítja a világot (...).<sup>68</sup> A népszerűség napjainkban is töretlen, hiszen „2014-ben jelent meg a *Dungeons & Dragons* (...) ötödik kiadása.”<sup>69</sup>

A videójátékok médiuma a *Dungeons & Dragons* logikai rendszerét emelte új szintre, amikor a mesélő szerepét átvette a számítógép. William Crowther (D&D-rajongó) olyan játékot tervezett (*Adventure* azaz *Kaland*), amelynek irányítását a természetes nyelvek használatával lehetett megoldani, vagyis a laikusok számára is hozzáférhető volt.<sup>70</sup> Tresca szerint az interaktív fikció csoportjába tartozó videójátékokban a térbeli jelenlét egészen új szintre lépett, hiszen a játékos képes volt szobáról szobára haladni, tárgyakat mozgatni, miközben nagyobb hangsúlyt fektettek a logikai fejtörőkre és a játékos dedukciós képességeire. Fontos aláhúzni, hogy itt szöveges formában találkozott a játékos a helyzetek és a tér leírásával, tehát a videójátékok ezen csoportja még nem távolodott el az irodalmi elődöktől. Az 1970-es évek elején kezdtek el igazán teret hódítani ezek a videójátékok, az egyik legnépszerűbb darabja az 1977-es *Zork* volt.<sup>71</sup> A játékos döntések elé volt állítva és be kellett gépelnie, hogy mit szeretne tenni a haladáshoz. Minél népszerűbb lett az interaktív fikció, a „válaszd a saját kalandodat” könyvek annál inkább háttérbe szorultak, mígnem az 1990-es évekre már alig adtak ki új köteteket. Vagyis a technológiai fejlődés mediális váltáshoz és egy műfaj elavulásához vezetett. 1978-ban szintén egy D&D-rajongó mozdította előre a videójátékok fejlődését, amikor „Roy Trubshaw egy olyan kaland-szerepjátékon kezdett dolgozni, amelyet az egyetemi hálózaton keresztül többen is játszhattak.”<sup>72</sup> A játéknak a MUD, azaz *Multi User Dungeon* (a multi user a több felhasználóra utal) nevet adta. „A MUD tulajdonképpen egy hatalmas világban játszódó, RPG elemekkel teli *Adventure* volt, melyet szöveges parancsokkal lehetett irányítani.”<sup>73</sup>

A videójátékokra mindinkább megnövekedett az érdeklődés, és ezt észlelve, a nagyobb cégek is igyekeztek belépni a megannyi lehetőséget kínáló piacra.<sup>74</sup> A kezdetleges videójátékok tehát inkább a technológia kiaknázását tűzték ki célul (például a *Tennis for Two*), egyedi és korábban nem látott képi világgal és az interaktivitás egy új formájával kísérleteztek. A

---

<sup>68</sup> Nádori Gergely, „A járvány és a *Stranger Things* váratlanul óriási divatot csinált a szerepjátékból” *Telex*, (október 2022). Elérhető: <https://telex.hu/after/2022/10/02/a-jarvany-es-a-stranger-things-varatlanul-oriasi-divatot-csinalt-a-szerepjatekbol>.

<sup>69</sup> Molnár Kincső-Bernadett, „Critical Role: asztali szerepjáték, show vagy transzmediális univerzum?” *Kortárs. Irodalmi és Művészeti folyóirat*, (szeptember 2023): 23.

<sup>70</sup> Beregi, *Pixelhősök*, 23-24.

<sup>71</sup> *Zork*. MIT Dynamic Modelling Group. PC. 1977.

<sup>72</sup> Beregi, *Pixelhősök*, 25.

<sup>73</sup> Uo.

<sup>74</sup> Ilyen volt például a Taito, a Williams, valamint a Midway 1973-as piaci lépése.

személyi számítógépek nagy korszaka a '80-as évek végén, '90-es évek elején kezdődött el, amikor egyre több háztartásba jutottak el a szórakoztatás modern eszközei. Itt már piaci érdekek uralkodtak, a minél nagyobb eladási mutatók váltak lényegessé.

Természetesen a platform, vagyis az a közeg, amelyen keresztül a játszás végbemegy, nem elhanyagolható. Beregi is nagy hangsúlyt fektet a platformok felosztására és fejlődésére, amikor a korszakokról értekezik.<sup>75</sup> Egy zsúfolt teremben elhelyezett arcade játék egészen más élményt nyújt, mintha az otthonunk magányában, egy személyi számítógépen (PC) játszunk ugyanazt.<sup>76</sup> Érdeemes megemlíteni, hogy a technológia változásával a játékok is átalakulnak, ami egyúttal azt is jelenti, hogy egy bizonyos időszak játékaik már nem fognak működni az új gépeken. Tulajdonképpen a gépek is rendelkeznek egyfajta evolúcióval, egyre jobbak és gyorsabbak lesznek, miközben idomulnak a kor társadalmi igényeihez. Ez pedig magával hozza a játékok változását is. A fejlesztők azon dolgoznak, hogy minél jobban a játék világába „zárják” a felhasználókat. Elég, ha a VR (*virtual reality* azaz virtuális valóság) technológiára gondolunk, amely lehetővé teszi, hogy a játékos ne lássa és hallja a külvilágot, csak a fiktív térben merüljön el. Ennek a technológiának a létrehozására már az 1980-as években is voltak kísérletek, 2013-ban pedig a nagyobb tömegekhez is el tudott jutni. Összegezve tehát, az ipar hatalmas előrelépést tett az apró grafikus kijelzőn látható *Tennis for Two*-tól a való világot kizáró VR játékokig. Mindez pedig alig néhány évtized leforgása alatt történt meg. Éppen ezért, spekulációk helyett érdemes a jelen vívmányait alapos elemzésnek alávetni és új módszerekkel megközelíteni őket.

### 3. A videójátékok kutatásának főbb állomásai és intézményesülése

A technológia tekintetében közel 60 év leforgása alatt hatalmas utat tettek meg a videójátékok. De hogyan váltak a kísérletezés és szórakoztatás eszközéből egyetemeken kutatott tárggyá, amelynek megannyi konferenciát és tudományos folyóiratot szentelnek? Ahogyan látni fogjuk, nemcsak a technikai háttér, de a videójátékok tudományos vizsgálata is igen sokat változott. Jelen fejezet a teljesség igénye nélkül, mindössze néhány, kiemelkedő szereppel bíró irányzatot és kutatót emel ki.

Ahogyan Gonzalo Frasca értekezéséből kiderül, kezdetben a videójátékok tanulmányozása a digitális szövegek vizsgálatába ékelődött be.<sup>77</sup> Frans Mäyrä is arra mutat rá,

---

<sup>75</sup> Beregi, *Pixelhősök*, 11-12.

<sup>76</sup> Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, 53.

<sup>77</sup> Frasca, „Szimuláció vs. narratíva” 125.



hogy amíg nincsenek olyan kutatók, akik csak a videójátékok megértésével foglalkoznak, addig megfigyelhető tendencia, hogy más területek képviselői (mint például médiatudomány, szociológia) mutatnak érdeklődést a téma iránt és az elsődleges kutatási területüknek rendelik alá a videójáték-kutatást. A hipertext az új technológiával egyesítve új lehetőségeket kínált az irodalomtudománnyal foglalkozóknak. 1997-ben Janet Murray a dráma és a narratíva jövőjét tárgyalta a videójátékok tükrében.<sup>78</sup> Szintén ebben az évben jelent meg Espen Aarseth munkája, amelyben a norvég kutató azt hangsúlyozta, hogy a hipertext, valamint a kalandjátékok egyedi perspektívát kínálnak a textualitás azon formájához, amelynél nem hagyományos szereppel bír az olvasó.<sup>79</sup> A két mű a későbbi tudománytörténeti vitában, a *ludológusok* és *narratológusok* szembenállása során is komoly szereppel bírt.

A *ludológia* terminust Gonzalo Frasca javasolta 1999-ben,<sup>80</sup> amikor felhívta a figyelmet arra, hogy nincs olyan tudományterület, amely csak a videójátékokkal foglalkozna.<sup>81</sup> A ludológia a *ludus*, vagyis játék szóból származik, és arra hivatott, hogy a játékokat és a játszást kutassa. Jesper Juul, aki szintén a terület egyik képviselője, úgy látta, hogy a videójátékok történet nélkül is tudnak létezni, és éppen ebben áll az erősségük.<sup>82</sup> 2001-ben Espen Aarseth vezetésével létrejött a *Game Studies* online folyóirat, amelyet elsőként szenteltek annak, hogy a videójátékok kutatásával foglalkozó írások egy tudományosan is elismert és szerkesztett platformon jelenjenek meg.<sup>83</sup> A tudománytörténeti vitát az váltotta ki, hogy a ludológusok határozottan elutasították a feltevést, amely szerint a videójátékok alapvetően narratív struktúrára épülnek valamint, hogy más tudományágnak kellene vizsgálniuk őket. Úgy látták, hogy ez leegyszerűsítéshez vezet és a médium megértését is korlátozza.<sup>84</sup> Espen Aarseth a *Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete* című tanulmányában azt fejtette ki, hogy a játékok, vagy, ahogy néhányan nevezik, „interaktív elbeszélések” megújítása mögött

---

<sup>78</sup> Janet Murray, *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (Cambridge, Massachusetts, United States: The MIT Press, 1997).

<sup>79</sup> Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997).

<sup>80</sup> A terminus ugyanakkor nem tőle származik: már 1982-ben is használták, igaz, akkor másként definiálták. Erről Frasca ír részletesen 2003-as értekezésében. Lásd: Gonzalo Frasca, „Ludologist Love Stories, too: Notes from a Debate that Never Took Place” *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, Vol. 2. (2003). Elérhető: <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>.

<sup>81</sup> Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, 8.

<sup>82</sup> Uo.

<sup>83</sup> Elérhető: <http://gamestudies.org>.

<sup>84</sup> Aarseth határozottan elutasítja, hogy a számítógép médium lenne. Inkább flexibilis technológiának nevezi, mely számos, egymástól különböző médiumot hoz egy platformra.

gazdasági, elitista, és tudományos kolonialista érvek rejtőznek.<sup>85</sup> A gazdasági érdek a játék piacképes mivoltát takarja, az elitista szempont arra utal, hogy amennyiben irodalmi értékkel ruházzák fel a játékokat, jelentősebb presztízzsel fognak bírni, a harmadik pont pedig a kisajátítási kísérletre utal. Aarseth szerint ezzel a gesztussal az irodalomtudomány képviselői – mivel nem állnak a tudományos ranglétra csúcsán – hasznosak próbáltak lenni, és azt bizonyítani, hogy egy ilyen témához is képesek érdemben hozzászólni. „Nincsenek elegendő ismereteink a műszaki tudományokról vagy a biológiáról, de ismerünk történeteket és tudunk történetet mesélni. Vagyis, miért legyünk kritikusak, ha egyszer lehetünk fontosak is?”<sup>86</sup> Mindez persze igen éles megfogalmazás, Aarseth megállapítása érezhetően a tudományok közötti szembenállás (humán és reál, bölcsészet és minden más) visszhangját hordozta magában. Ugyanakkor Aarseth 2013-ban már arról értekezik, hogy a ludológia és narratológia szembenállása egy „tévesen megkonstruált konfliktus, amelyet a »ludológus« szakirodalom gondos olvasatával nem lehet igazolni.”<sup>87</sup> A kérdésre a „ludológusok” és „narratológusok” által megfogalmazott néhány elmélet bemutatása után még visszatérek.<sup>88</sup> Jelen esetben érdemes kiemelni, hogy ahogyan Kiss is megfogalmazta, „a narratológus /ludológus álláspontok példái, kontextusa és ideje meghatározó; a vita alapszövegei a kétezres évek elején íródnak, és többnyire a kilencvenes évek járákaira korlátozódnak.”<sup>89</sup> Ilyen elméleti fejtegetést olvashatunk Gonzalo Frasca 2003-as *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology* (vagyis *Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába*) tanulmányában, amely cím már önmagában egy oppozíciót feltételez.

Frasca említett művében azt emeli ki, hogy a szimuláció a videójátékok egyik kardinális tulajdonsága. Mint írja, „szimulálni annyit tesz, mint modellezni egy (forrás)rendszert egy más rendszeren keresztül, amely (valamilyen szemlélő számára) átveszi az eredeti rendszer viselkedési mintáját.”<sup>90</sup> A hagyományos médiumokról úgy vélte, hogy reprezentációsak, míg „a videójátékok nem pusztán reprezentációs alapokra, hanem olyan alternatív szemiotikai struktúrára épülnek, amelyet szimulációnak hívunk.”<sup>91</sup> Ezzel a gesztussal próbálta meg kiemelni a videójátékokat a narratológia hatásköréből. A szerző arra alapozta az állítását, hogy

---

<sup>85</sup> Espen Aarseth, „Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete”, ford. Czitrom Varga Enikő, in *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 164.

<sup>86</sup> Uo.

<sup>87</sup> Espen Aarseth, „Ludology”, in *The Routledge Companion to Video Game Studies* szerk. Mark J. P. Wolf és Bernard Perron (New York, London: Routledge, 2014), 187-188.

<sup>88</sup> A disszertációnak nem tétje a vita teljeskörű feltárása, ugyanakkor a kutatási lehetőségek kiszélesítését segíti, ha egy tudománytörténeti szempontból fontos párbeszéd is bemutatásra kerül.

<sup>89</sup> Kiss, *Efemer galériák*, 101.

<sup>90</sup> Frasca, „Szimuláció vs. narratíva”, 128.

<sup>91</sup> Uo., 126.

a szimuláció aktív részvételt igényel a játékostól, hiszen a szimulációban a rendszer reagál a bemeneti parancsokra. Frasca kiemelte: „Lényegtelen, hogy az irodalomelmélet hányszor hívja fel a figyelmet az olvasó aktív szerepére, a vonat mindig elgázolja Anna Kareninát, és Oidipusz is mindig megöli az apját és lefekszik az anyjával.”<sup>92</sup> Vagyis ebben az olvasatban a játszás aktív cselekvés, míg az olvasás passzív, előre determinált végkimenetellel. Frasca ezzel rendkívüli módon leegyszerűsítette a médiumok komplex világát és nagy múlttal rendelkező elméleteket hagyott figyelmen kívül.<sup>93</sup> James Coltrain és Stephen Ramsay például egy 2019-es tanulmányban azt hangsúlyozta, hogy bár szinte minden, a videójátékokat leíró definícióban szerepel az interaktivitás fogalom, úgy látják, hogy valamilyen formában minden médium interaktív.<sup>94</sup> Elég csak a televíziós csatornák váltására vagy épp a könyv lapozására gondolni. Természetesen ennél bonyolultabb a kérdés, de ahogyan a szerzők is rámutatnak, az interaktivitás mint bináris fogalom talán nem a legszerencsésebb.

A szimuláció és az interaktivitás megkérdőjelezhetősége kapcsán érdemes megemlíteni Alexander Galloway munkásságát. A szerző kerüli az interaktivitás terminust – ami egyébként a game studies kutatásokban egy elterjedt és elfogadott fogalom –, helyette *cselekvés-orientált médium*nak hívja a videójátékokat.<sup>95</sup> Galloway úgy véli, hogy így ki lehet fejezni a videójátékok azon sajátosságát, miszerint maga az anyag (vagyis a rendszer) hajt végre különböző cselekvéseket, és lényegében véve átstrukturálja önmagát. A szerző azt is kiemeli, hogy minél valószínűbb egy játék, annál inkább elveszik a játék jellege, és szimulációvá, modellezéssé válik. Vagyis ezen megállapítás is cáfolja Frasca azon elméletét, miszerint a videójátékok egyedisége a szimulációban ragadható meg. Galloway úgy látja, hogy a szimuláció pont azt az egyediségét veszi el a videójátékoknak, ami játékká teszi őket. A szerző azt javasolja, hogy a game studies kutatói ne a játékok realizmusának elméletéhez, mint pusztán valóság-hű ábrázoláshoz forduljanak, hanem a realista játékokat olyan játékként határozzák meg, amelyek kritikusan reflektálnak a mindennapi élet apróságaira. Vagyis Galloway inkább az elbeszélésben tetten érhető motívumokat emeli ki ezen a ponton.<sup>96</sup> A szimuláció fogalma tehát nem írja le maradéktalanul a videójátékok egyediségét, hiszen meghaladták azt a szintet, hogy

---

<sup>92</sup> Uo., 134.

<sup>93</sup> A *Mediális sajátosságok* fejezetben bővebben szó lesz az aktivitás szerepéről, és hogy mennyiben tekinthetjük passzívnak a többi befogadói folyamatot.

<sup>94</sup> James Coltrain és Stephen Ramsay, „Can Video Games Be Humanities Scholarship?” *Debates in the Digital Humanities 2019*, szerk. Matthew K. Gold és Lauren F. Klein. (Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2019). Bővebben lásd: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/4805e692-0823-4073-b431-5a684250a82d/section/10c2899a-d78c-40d2-b293-f828d3a1b3e9#ch03>.

<sup>95</sup> Alexander Galloway, „Gaming, Essays on Algorithmic Culture” in *Electronic Mediations*, Volume 18. (London, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006), 3.

<sup>96</sup> Galloway, „Gaming, Essays on Algorithmic Culture”, 73.

mindössze modellezzenek egy forrásrendszert. Ugyanakkor az interaktivitás jelentésekkel terhelt fogalma is egyre inkább a gondolkodásunk és a terminológia megújítását kívánja.

A narratológusok ezzel szemben azt állították, hogy a videójátékok szöveggént is értelmezhetők. Brenda Laurel például úgy látta, hogy ha az új technológiát – a számítógépet – a fejlesztők átadják azoknak, akik jobban értik az emberi természetet, akkor lehetséges lesz, hogy a korábbiaktól eltérő lehetőségeket kínálnak a kreatív, interaktív élmények fejlesztésére és a dráma új formái valósulhatnak meg.<sup>97</sup> A szerző úgy vélte, hogy igazán a drámaírók képesek arra, hogy megértsék az emberi természetet, így nekik kellene a technológiával foglalkozniuk, továbbá, hogy a színház világa megannyi leckét tud tanítani. Vagyis Laurel az új technológiát a színház hatáskörébe vonta, bízva abban, hogy ez új utakat tud megnyitni. Viszont ezzel egészen odáig ment, hogy egy viszonylag új technológiát bölcsészettudományi tárgy alá rendelt, figyelmen kívül hagyva annak egyediségét.

Janet Murray az 1997-es *Hamlet on the Holodeck*jével arra akart rámutatni, hogy a számítógépek a kamerához vagy a nyomtatott sajtóhoz hasonlóan egyedi kifejezőerővel bírnak a történetmesélés tekintetében. Műve az elsők között foglalt állást amellet, hogy a videójátékokat komoly kulturális és esztétikai tárgyaknak lehet tekinteni. Érdeemes megjegyezni, hogy a narratológiai vizsgálat, keretrendszer már ekkor jelentős szakirodalommal rendelkező múltra tekintett vissza, míg a ludológia egy születő tudományág volt, és az Aarsethhez hasonló ludológus kutatók gyakran igen élesen fejezték ki véleményüket. Ennek oka, hogy az új, születő tudományág (ludológia) szuverenitását próbálták megőrizni. 2016-ban Murray ismét visszatért az addigra már sokat hivatkozott, nagyhatású könyvéhez – amely a „ludológusok” és „narratológusok” vitájában is komoly szerepet kapott –, hogy az aktualitások tükrében értékelje, bővítse az első kiadásban leírtakat.<sup>98</sup> Érdekes, hogy 2016-os visszatekintésében Murray nem tartja magát narratológusnak, saját bevallása szerint meglepetten tapasztalta, hogy ebbe a csoportba sorolták. Mint írja, a történetek és a játékok különböznek, de van átfedés közöttük.

Némely szakirodalom azt is megkérdőjelezi,<sup>99</sup> hogy valóban volt-e tudománytörténeti vita a „ludológusok” és „narratológusok” között, míg mások elfogadják, hogy az egymásra

---

<sup>97</sup> Brenda Laurel, *Computers as Theatre* (Boston, San Francisco, New York, Toronto, Montreal: Addison-Wesley, 1993).

<sup>98</sup> Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 2016.

<sup>99</sup> Erről értekezik Celia Pearce is. Celia Pearce, *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate*. Authors & Digital Games Research Association DiGRA 2005. Elérhető: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf>.

reflektáló, olykor éles hangvételű írások a nézetletérés jelei.<sup>100</sup> Frasca egy szintén 2003-as munkájában jelentette ki, hogy a narratológia alkalmazását a ludológusok sosem vetették el teljesen, ez mindössze egy félreértés.<sup>101</sup> Celia Pearce ugyanakkor arra mutat rá, hogy Frasca 2003-as tanulmánya még inkább elmélyíti a különbségeket ludológusok és narratológusok között.<sup>102</sup> Pearce úgy látja, hogy kontraproduktív, amennyiben csoportokba sorolják a kutatókat, sokkal előremutatóbb, ha az ötletek spektrumán szabadon mozoghatnak, anélkül, hogy állást kellene foglalni bármelyik csoport mellett. Véleményem szerint is ez a legtermékenyebb módja a vizsgálatoknak: el kell fogadni, hogy a videójátékok nem csupán történetek – sőt, anélkül is léteznek –, ugyanakkor a narratív szál sok esetben kiemelt szereppel bír bennük, új értelmezési lehetőségeket nyit meg. Úgy látom, hogy a játékok elemzése során elengedhetetlen a sajátos, a médiumra jellemző jegyeiket, eszközeiket figyelembe venni, ugyanakkor nem szabad elfelejteni, hogy ugyanúgy részei a kultúrának, mint a regények, festmények, vagy a filmek. Továbbá, a narratív analízis sokszor releváns és segít abban, hogy megértsük a digitális játékokat. Murray álláspontja mindenképp helytálló, hiszen a videójátékok nem hermetikusan elzárt közegben jöttek létre, hatottak és hatnak rájuk a társadalmi és kulturális szokások, vívmányok. Elég, ha csak az előző alfejezetben bemutatott interaktív fikció példájára gondolunk, amely egy populáris irodalmi műfajt ültetett át új közegbe. Éppen ezért, kijelenthető, hogy a narratológia, műfajelmélet segíthet a videójátékok megértésében, ügyelve arra, hogy ne fokozzuk le a videójátékokat egyszerű történetmesélőkké.

Ernest Adams a következőképp foglalta össze a ludológusok és narratológusok vitájában rejlő veszélyeket:

Hiányzik a közös szókincs; hiányzik a közös megközelítés. Területi harcok vannak. A narratívák irodalmi teoretikusai – „narratológusok” – úgy hiszik, hogy a narratíva jogosan az ő területük, így ők döntenek el, mi lesz az *interaktív* narratíva. A játékok teoretikusai – „ludológusok” – abban hisznek, hogy az interaktív szórakoztatás az ő területük és csak ők tudják helyesen eldönteni, hogy mi lesz az interaktív narratíva.<sup>103</sup>

---

<sup>100</sup>Amy McManus és Andrew Hale Feinstein, „Narratology and Ludology: Competing Paradigms or Complementary Theories in Simulation,” *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, vol. 33, (2006): 363-372. Lásd bővebben: <https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/download/546/515/0>.

<sup>101</sup> Frasca, „Ludologist Love Stories, too”, 94.

<sup>102</sup> Celia Pearce, *Theory Wars*, 1.

<sup>103</sup> Souvik Mukherjee, *Video Games and Storytelling. Reading Games and Playing Books* (Hampshire, New York: Palgrave Macmillan, 2015), 6.

Adams rámutatott arra is, hogy a két terület képviselőinek vitája visszavetette a kutatási lehetőségeket, hiszen inkább a „területi harcokkal”, mintsem az előremutató kutatásokkal voltak elfoglalva. Fontos figyelembe venni, hogy teljesen tiszta lappal semmilyen területet nem lehet megközelíteni: eddigi tudásunk mindig is befolyásolni fogja a kutatások további kimenetelét, a már kifejtett elméleteket, gondolkodási keretrendszereket nem lehet figyelmen kívül hagyni.

Maga az idő is eldöntötte, hogy sem a „ludológusoknak”, sem a „narratológusoknak” nem lett teljesen igaza, hiszen a megoldás valahol a két álláspont között helyezkedik el: a videójátékok nem korlátozhatók történetre, de figyelembe kell venni egyedi megoldásaikat és sajátosságaikat. A *game studies*, vagyis *játéktudomány/játékkutatás*<sup>104</sup> kifejezés terjedt el, amely nemzetközi, interdiszciplináris kutatásokat foglal magába. A területen tevékenykedők többek között a videójátékokra, az azokat körülvevő kulturális közegre és a játékosokra fókuszálnak (általában ide sorolják a társas- és szerepjátékok kutatását is). A *game studies* nincs korlátozva semmilyen technológiára vagy médiumra. Ahogyan 2008-ban David B. Nieborg és Joke Hermes kiemelte, a játéktudományt gyakran Huizinga és az őt követő tudósok nevéhez is kötik, de érdemes önmagában megvizsgálni az új tudományágat.

A *game studies* nem a digitális média, számítógépek vagy internet (használatának) tanulmányozása. Habár van a területnek egy kitalált története, nevezetesen Huizinga, Caillois és Sutton-Smith (...) művei, hasznosabb a játéktudományt úgy értelmezni, mint egy évtizedes találmányt, amely az elektronikus, video- és számítógépes játékokkal mint kulturális formákkal jött létre.<sup>105</sup>

Mint azt a játékértelmezéssel foglalkozó bekezdésekben is igyekeztem bemutatni, a játék és játszás mibenléte nem leválasztható a videójátékok kutatásáról, így nem húznám meg ennyire élesen a határt. Fontos figyelembe venni a fejlődéstörténetet, hiszen, ahogyan már volt róla szó, a technológia is rendelkezik egyfajta evolúcióval.

---

<sup>104</sup> Fontos elkülöníteni a játékelmélet és játékkutatás terminusokat. Előbbi a matematikai megközelítést takarja, amely jelen értekezés szempontjából nem releváns. A későbbiek során is a játékkutatás kifejezés lesz az elsődlegesen használt megnevezés.

<sup>105</sup> David B. Nieborg és Joke Hermes, „What is game studies anyway?” *European Journal of Cultural Studies* Vol. 11, 2. (2008): 135. Elérhető: [https://www.researchgate.net/publication/249630832\\_What\\_is\\_game\\_studies\\_anyway](https://www.researchgate.net/publication/249630832_What_is_game_studies_anyway).

A tudománytörténeti idővonalat tovább nézve, érdemes még megemlíteni, hogy 2003-ban rendezték meg az első, nemzetközi konferenciát, amelynek témáját a videójátékok adták. Az akkor jelen lévő kutatók csoportjából egy közösség alakult, amely mind a mai napig aktív, és Digital Games Research Association (DiGRA) néven működik.<sup>106</sup> A DiGRA ma már több földrészre is kiterjedt, 2021 augusztusában például Indiában szerveztek közösséget és indították el a levelezési listájukat, illetve 2022-ben Mexikóban is létrejött egy ilyen csoport.<sup>107</sup> Napjainkban gyakori, hogy kutatói állásokat ajánlanak azoknak, akik a videójátékokkal kapcsolatos ismereteiket szeretnék elmélyíteni, továbbá megannyi publikációs lehetőség, workshop és konferencia kerül megszervezésre.

#### 4. Magyarországi fejlemények

A nemzetközi párbeszédet megkönnyíti, hogy az értekezések nyelve javarészt angol, ám egyre nagyobb az igény arra, hogy az egyes országok saját nyelvükön is teret biztosítsanak a témának. Magyarországon is több ilyen kezdeményezés van: jelent meg videójáték-kutatással foglalkozó tanulmány a *Médiakutató* hasábjain,<sup>108</sup> az *Apertúra* egy egész számot szentelt a témának,<sup>109</sup> a *Kortárs Online* is folyamatosan közöl game studies-zal kapcsolatos írásokat,<sup>110</sup> és a legrégebb óta megjelenő irodalmi lap, a *Tiszatáj* is nyitott a game studies felé, amikor egy teljes blokkot szentelt a témának.<sup>111</sup>

Könyvek tekintetében mindenképp meg kell említeni a 2008-ban kiadott *Narratívák* sorozat 7. kötetét, amely tanulmánygyűjtemény tartalmazza a ludológusok fő megfigyeléseit. Kutatási szempontból nem elhanyagolható ennek a tudománytörténeti diskurzusnak a megismerése, így a könyv mindenképp fontos kiindulópont. Szintén kitüntetett figyelmet érdemel a 2010-ben megjelent *Pixelhősök*, amelyben Beregi Tamás a számítógépes játékok első ötven évét mutatja be, elsősorban a technológia fejlődésének tükrében. Mivel Beregi könyve

---

<sup>106</sup> A DiGRA hivatalos honlapját lásd: <http://www.digra.org/>.

<sup>107</sup> A 2024-es DiGRA konferenciának épp Mexikó ad otthont.

<sup>108</sup> Kiss Gábor Zoltán, „A játszott képek láttatása,” *Médiakutató* (2010). Elérhető: [https://www.mediakutato.hu/cikk/2010\\_04\\_tel/07\\_videojatek\\_kulturalis\\_sulya](https://www.mediakutato.hu/cikk/2010_04_tel/07_videojatek_kulturalis_sulya).

<sup>109</sup> Kiss Gábor Zoltán és Pólya Tamás, „Játékkutatás és ideológia,” *Apertúra*, XVI évf., 3. (2021). Elérhető: <https://www.apertura.hu/2021/tavasx/xvi-efolyam-3-szam-jatekkutatas-es-ideologia/>.

<sup>110</sup> Ilyen például Krek Norbert és O. Réti Zsófia írásai. Bővebben lásd: Krek Norbert, „Levelek Vimyből – Esszé az 11–11: Memories Retold című videójátékról,” *Kortárs Online* (2023), Elérhető: <https://kortaronline.hu/aktual/memories-retold.html> és O. Réti Zsófia, „A halhatatlanság ára – Esszé az Immortality című videójátékról” *Kortárs Online* (2022), Elérhető: <https://kortaronline.hu/aktual/immortality.html>.

<sup>111</sup> „Számítalanok a világ történetei’: videójáték és narrativitás,” *Tiszatáj*, 76. évfolyam, (szeptember 2022), 39–93.



átfogó képet nyújt a videójátékok fejlődéstörténetéről, így a disszertáció inkább az irodalommal összefüggő kapcsolódási pontokra tér ki. Szintén alaplínek számít a 2013-as *Efemer galériák*, amely Kiss Gábor Zoltán nevéhez fűződik. A szerző „a játék és az elbeszélés, a játék és az interakció, valamint a játékdesign kérdéseivel foglalkozik.”<sup>112</sup> Kiss többek között a videójátékok sajátosságaira, interdiszciplináris viszonyaira, a kulturális, fejlesztői és fogyasztói szempontokra, valamint a játék performatív dimenzióira fókuszál.

Mindezek mellett kiemelendő, hogy 2021-ben megalakult a Game Studies Hungary csoport, amelynek keretében egy levelezőlista és egy közösségi oldal várja a téma iránt érdeklődőket és a szakembereket.<sup>113</sup> A cél, hogy a témát kutatók egy platformra kerüljenek, kialakuljon a belső párbeszéd, és Magyarországon is nagyobb figyelem irányulhasson a videójátékok kutatására. Elmondható, hogy hazánkban egyre több magyar nyelvű tanulmány, kötet, fordítás jelenik meg, amelyek azt is lehetővé teszik, hogy a jövő kutatói emelt szintű idegennyelv-ismeret nélkül is mielőbb megismerhessék a témát.

## 5. Játékok, kultúra, kutatás: összegző gondolatok

Ahogy tehát Huizinga, Gadamer és még sokan mások rámutattak, a játszás alapvető szereppel bír az emberi kultúrában, szorosan összefonódott az életünkkel. A játékok fel tudnak készíteni a való élet adta kihívásokra, képesek közösséget teremteni és olyan szabad cselekvést kínálnak, amely során mintegy mágikus körbe lépve, meghatározott ideig a fikció uralkodik. A játékok új, modern vállfaját képező videójátékok szintén megteremtik a játszás közegét, ezen felül megannyi lehetőséget rejtenek, miközben kölcsönhatásban vannak az őket körülvevő kulturális közeggel. Ahogy a későbbiek során láthatóvá válik, képesek interpretálni a világunkat, társadalmi problémákra hívják fel a figyelmet, művészetként is funkcionálnak, tanítanak és közben visszahatnak az irodalomra, vagy épp a mozgóképek világára. Amikor videójátékokról értekezünk, érdemes a játszás, játékok mibenlétét is elemezni, ezért is kapott hangsúlyos szerepet az iménti áttekintésben Huizinga és Gadamer. Kettejük megállapításai rávilágítottak a játékok azon alapvető funkcióira, amelyek a videójátékok esetében is megfigyelhetők.

Az előző alfejezetek arra mutattak rá, hogy honnan hova jutottak el a videójátékok az 1950-es évektől napjainkig és tudománytörténeti szempontból mely főbb megközelítéseket alkalmazták a vizsgálatuk során. A technológiai háttér fejlődésének állomásai jelen esetben nem képezték az értekezés tárgyát, hiszen az jelentősen megtörné a disszertáció fókuszát.

---

<sup>112</sup> Kiss, *Efemer galériák*, 12.

<sup>113</sup> Game Studies Hungary levelező lista: <https://mailmanlists.org/mailman/listinfo/gsh>.



Előremutatóbb a videójátékok történetében úttörőnek számító játékokat és fejlesztőket kiemelni, hogy lássuk, a kulturális közeg és az igények milyen változást implikáltak. Kijelenthető, hogy műfajok születtek és tűntek el, összhangban a kor igényeivel (lásd: a *Choose Your Own Adventure* könyves műfaj háttérbe szorult, amikor videójáték formájában meg tudták valósítani ugyanazt a logikát). Franco Moretti *Graphs, Maps, Trees* című könyvében egy hasonló evolúciós folyamatot ír le: regényszánerek születnek és vesznek a feledés homályába, nagyjából 25-30 év leforgása alatt.<sup>114</sup> Értekezésében arra jut, hogy ahogyan a generációk váltják egymást, úgy az igények is eltérőek lesznek, így válik lehetségessé, hogy az előbb említett időintervallumban cserélik egymást a regény különböző válfajai. Ugyanakkor Moretti összefüggést lát az irodalmi és politikai ciklusok között is. A videójátékok esetében szintén elmondható, hogy hatnak rájuk a kulturális közeg történései: a pandémia például – ahogyan O. Réti Zsófia rámutatott – az időtapasztalás ambivalens helyzetére hívta fel a figyelmet és teret nyitott az időhurok témájával foglalkozó játékoknak.<sup>115</sup> Az *Apertúra* tematikus számához írott bevezetőjében fejti ki Kiss Gábor Zoltán és Pólya Tamás, hogy

a játékok reprezentációs és interaktív rétegét ideológiák szövik át, amiből az következik, hogy e digitális vagy analóg szövegek olyan kritikai ideológiai olvasatokat tudnak működésbe hozni, amelyek a legkülönbélebb valós, történelmi-társadalmi eseményekhez és jelenségekhez kapcsolódnak.<sup>116</sup>

Vagyis, Moretti azon megállapítása, miszerint a politikai hatások és a generációk váltakozása befolyásolják a regények fejlődését, alkalmazható a videójátékokra is. Ebből kifolyólag is nehéz megjósolni, hogy hova fognak eljutni ezek a rohamtempóban fejlődő alkotások.

A továbbiakban néhány csoportosítási lehetőség kerül a középpontba, megfigyelve, hogy jelenleg melyek a videójátékok legáltalánosabb kategóriái, milyen jellemvonások övezik őket. Ebben az esetben a műfaji jegyek is fontosak lesznek, hiszen lehetőséget adnak arra, hogy megfigyeljük az irodalmi és filmes párhuzamokat. Mivel a videójátékok folytonosan fejlődnek, így csak azon csoportokat fogom bemutatni, amelyek – habár valamelyest idomultak a kor igényeihez – még mindig léteznek és feltehetően a továbbiakban is fenn fognak maradni. Arra is kitérek, hogy amennyiben a videójátékok történetét nézzük (azaz a tartalmat emeljük ki),

---

<sup>114</sup> Franco Moretti, *Graphs, Maps, Trees* (London: Verso, 2005).

<sup>115</sup> O. Réti Zsófia, „A kizökkent idő helyre (nem) tolása: Avagy időhurok-narratívák a közelmúlt videójátékaiban,” *Tiszatáj*, 76. évfolyam (szeptember 2022): 55-64.

<sup>116</sup> Kiss Gábor Zoltán, Pólya Tamás, „Bevezető a Játékkutatás és ideológia című számhoz,” *Apertúra*, XVI évf., 3. (2021). Elérhető: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/bevezeto-a-jatekkutatas-es-ideologia-cimu-szamhoz/>.

milyen klasszikus elődöket figyelhetünk meg. Éppen e célból, a bevezető elsősorban az interaktív fikció alaposabb bemutatására helyezte a hangsúlyt, hogy rámutasson a médiumok egymásra gyakorolt hatására, főképpen az irodalom vonatkozásában. A következő fejezet két jelentős fogalmat is bemutat: ezek a történetjátékszás és immerzió. Úgy vélem, hogy az elmélyült játszást leíró immerzió, valamint a játék és történet összefüggéseit taglaló történetjátékszás fogalmak megnyitják a teret az értelmezés előtt, jobb rálátást kínálva ezzel a videójátékok egyediségére. Emellett két további fogalmat fogok a videójáték-kutatások kitágítására ajánlani: a zéró narratíva és történetközpontú játékok terminusát. A fogalmak alkalmazása abban is segít, hogy megfigyelhessük azon videójátékok csoportosítási lehetőségeit, amelyek narratívára épülnek. Meglátásom szerint külön rendszert alkotnak azon játékok, amelyek kihívásokkal teli játékmenetet ígérnek a felhasználó számára, és a történet helyett a kognitív és motorikus aktivitásra helyezik a hangsúlyt. Később még visszatérek Pólya Tamás fogalomalkotására, de ezen a ponton kiemelendő azon megállapítása, miszerint „az akcióalapú videójátékok jobban hasonlítanak a játszótéri mászókarrendszerhez, egy nagyobb akadálypályához; gondolkodtatóbb válfajaik pedig a megoldandó matematikai példákhoz, mint egy regényhez vagy narratív filmhez.”<sup>117</sup> A disszertáció elsősorban azon játékokat vizsgálja, amelyek történetre épülnek, van bennük narratív szál.

A második fejezet a mediális sajátosságokat veszi górcső alá, azt vizsgálva, hogy miben ragadható meg az egyes médiumok – irodalom, film, videójátékok – egyedisége és melyek a kapcsolódási pontjaik. A vizualitástól kezdve a hanghatásokon át egészen a nyelvig, több világépítési eszköz, technika is elemzésre kerül. A fejezet főként a szoros olvasás módszerével közelíti meg a kiemelni kívánt példákat.<sup>118</sup> A második fejezet továbbá az adaptáció kérdéskörét is megfigyeli, illetve arra is kitér, hogy miképpen használhatja fel egy irodalmi mű a videójátékok világát tartalmi és formai szempontból. A harmadik és negyedik fejezet mélyreható elemzéseket taglal, amelyekben két játékot elemzek külön-külön.

---

<sup>117</sup> Pólya Tamás, „Videójátékok mint történetmesélő mászóak és a médiaszöveg-fogalom. Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban” *Médiakutató*, XXI. évf. 1. szám, (2020): 99. Elérhető:

[https://mediakutato.hu/cikk/2020\\_01\\_tavasz/08\\_a\\_videojatekok\\_mint\\_tortenetmeselo\\_maszoekak.pdf](https://mediakutato.hu/cikk/2020_01_tavasz/08_a_videojatekok_mint_tortenetmeselo_maszoekak.pdf).

<sup>118</sup> Míg a *New Criticism* a „szoros olvasás” (*close reading*) módszerére fekteti a hangsúlyt, ahol csak a szerzőről, szellemtörténeti hatásokról, valamint más külső impulzusokról leválasztott szöveg számít, addig Moretti a „távoli olvasás” (*distant reading*) elméletét vezette be. A kutatók ennél a módszernél nagy mennyiségű szöveggel dolgoznak, azok összefüggéseit kutatják, miközben rendszerekben gondolkodnak és a természettudományban alkalmazott vizualizációs módszereket használják. Bár ezzel maga a szöveg „elveszhet”, jobb rálátás nyílik a műfajokra, a felépítésükre, olyan kapcsolódási pontokat és struktúrákat is fel lehet fedezni, amelyek egyébként elkerülték volna a szakemberek figyelmét. Moretti az elméletet a *Distant Reading* című tanulmánykötetében fejti ki bővebben: Franco Moretti, *Distant Reading* (London: Verso, 2013). A témát mélyrehatóbban elemző tanulmány: Fogarasi György, „Szoros olvasás, távoli olvasás, sebességhatárok,” *Tiszatáj* (november 2020): 77-85.

## I. A videójátékok csoportosítási lehetőségei

A videójátékok csoportosítása egy meglehetősen komplex feladat. A technológia gyors fejlődése, vagy a független fejlesztői csapatok egyre gyarapodó produktumai (ezek az úgynevezett *indie játékok*)<sup>119</sup> mind-mind olyan tényezők, amelyek kiszélesítik a videójátékok kínálatának egyébként is impozáns palettáját. Hasonló jelenséggel találkozhatunk, ha más médium felé fordítjuk a figyelmünket. Franco Moretti fent is hivatkozott művében, a *Graphs, Maps, Trees*-ben egy jelentős megállapítást tesz az irodalommal összefüggésben: habár soknak tűnik egy adott korszakban kétszáz, kánonban lévő angol novella, ez még mindig kevesebb, mint egy százalék a összes akkoriban publikált novelláknak.<sup>120</sup> Moretti a 19. századi brit novellákat lajstromba véve megállapította, hogy hiába szűkítjük az elemzés körét, fizikailag lehetetlen, hogy minden irodalmi művet mélyrehatóan megismerjünk.

A videójátékok kapcsán hasonló kihívással szembesülünk, hiszen bár vannak kiemelkedő, sokak által ismert játékok, magas azoknak a száma, amelyek csak egy kisebb közösség kedvelt alkotásai, vagy épp korlátozva van, hogy kik férnek hozzájuk.<sup>121</sup> Marçal Mora-Cantallops tanulmányában arra a nehézségre hívja fel a figyelmet, miszerint a videójátékok műfaji besorolása meglehetősen összetett feladat, még a kutatók között sincs teljes konszenzus: egyesek egészen odáig mennek, hogy azt állítják, illúzió a videójátékok műfajisága.<sup>122</sup> Ugyanakkor nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy vannak állandó jegyek, amelyek mentén csoportokat lehet elkülöníteni. Ahogyan arra Kiss is rámutat, a műfaji ismeret „a játéktevékenység elemi feltétele (azaz segíti a játékban való eligazodást)”.<sup>123</sup> David A. Clearwater, aki szintén a videójátékok csoportosítási lehetőségeit vette górcső alá, úgy látja, hogy a műfajok használata azt a megértést segíti elő, miszerint az emberi kifejezés más és más

---

<sup>119</sup> Az *indie* az *independent* szó rövidítése, ami függetlent jelent. Ezek a fejlesztői csapatok nem tartoznak nagyobb cégekhez, így bár sokszor alacsony költségvetéssel kell számolniuk, a játékaikat szabadon alakíthatják. A független fejlesztők gyakran azoktól a játékosoktól szerzik meg a szükséges anyagi forrást, akik ismerik a játék terveit, követik a fejlesztés mozzanatait, és adományokkal támogatják a játék elkészültét. Ilyen például a *Yandere Simulator*, ami 2014-ben, egy egyszemélyes projektként indult. A fejlesztő munkáját az indulás óta megsokszorozódott tábor követi. Ennek oka, hogy a fejlesztés korai fázisában már lehetett a játékkal játszani, amelynek egyedi világépítése és játékmechanikája kiemelkedett az akkori kínálatok közül. A disszertáció írásakor is adományokkal, illetve önkéntes munkával segítik a játék mielőbbi elkészülését.

<sup>120</sup> Moretti, *Graphs, Maps, Trees*, 4.

<sup>121</sup> Felmerül a hozzáférhetőség (*accessibility*) kérdése is: a játékok mennyire igazodnak azokhoz a játékosokhoz, akik valamilyen nehézséggel küzdenek, legyen az állandó korlátozottság (pl. rosszabb látás, gyengébb motorikus funkciók) vagy szituációs korlátozás (pl. nem megfelelő internetkapcsolat). Ennek függvényében változik, hogy egy játék mekkora tömegeket tud magával ragadni.

<sup>122</sup> Marçal Mora-Cantallops, „Transhistorical perspective of the puzzle video game genre” *The 13th International Conference*, 2018. Elérhető: [https://www.researchgate.net/publication/327639714\\_Transhistorical\\_perspective\\_of\\_the\\_puzzle\\_video\\_game\\_genre](https://www.researchgate.net/publication/327639714_Transhistorical_perspective_of_the_puzzle_video_game_genre).

<sup>123</sup> Kiss, *Efemer galériák*, 45.

módokon jelenik meg, ugyanakkor vannak visszatérő tendenciák és mintázatok.<sup>124</sup> A csoportosítás pedig egy eszköz, amely a jobb megértést segíti. Moretti az irodalmi művek kapcsán emeli ki, hogy „egy ekkora területet nem lehet úgy megérteni, hogy az egyes esetekről szóló különálló tudásrészleteket összefűzzük, mert ez nem az egyedi esetek összeadása: ez egy kollektív rendszer, amelyet mint ilyet, mint egészet kell felfogni.”<sup>125</sup> Véleményem szerint, érdemes a videójátékokat is egy összefüggő, kollektív rendszernek tekinteni, amelynek számos kategóriája és részhalmaza létezik. Tovább árnyalja a képet, hogy ezek a részhalmazok gyakran átfedéseket is mutatnak. Ha párhuzamba állítjuk az irodalmi művekkel, elmondható, hogy a helyzet még komplikáltabb, hiszen a játszás felülete – vagyis a platform – is sokféle lehet (kezdve a mobiltelefonokkal a PC-n át, egészen a játékkonzolokig). Jelen esetben a platformkutatásokkal nem vetek számot, hiszen sokszor ugyanaz a játék több felületen is elérhető, bár fontos kiemelni, hogy léteznek vizsgálatok arra vonatkozóan, hogy az eltérő platformok milyen hatást váltanak ki a játékosokból, illetve a különböző számítástechnikai rendszerek milyen lehetőségeket kínálnak.<sup>126</sup> Jelen fejezet a formára, vagyis a játszott játékra (játékmenetre), a tartalomra, azaz a történetre, valamint a kettő között elhelyezhető térre és nézetekre fókuszál (amely jellemzők a játékmekanikához sorolhatók).

Az itt prezentált felosztások a saját értelmezéseim és kutatásaim nyomán alakultak ki, és az irodalom- valamint a filmtudomány szempontjából releváns alkotásokat ragadják meg. Le kell szögezni, hogy más megközelítések is léteznek, amelyek szintén legitimek.<sup>127</sup> Marie-Laure Ryan például úgy látja, hogy az interaktív narratíva első állomása a megfelelő történet kiválasztása.<sup>128</sup> Eszerint lehet beszélni epikus, dramatikus és episztemikus cselekményről. Az első egy hős tetteire, kalandjaira fókuszál. A második, vagyis a dramatikus ezzel szemben az emberi kapcsolatok fejlődő rendszerére összpontosít. A harmadikat, azaz az episztemikusat a tudásvágya hagyítja: az egyik szál a múltban történt eseményeket öleli fel, míg a másik a

---

<sup>124</sup> David A. Clearwater, „What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide,” *Loading...* 5, 8 (2011): 39.

<sup>125</sup> Moretti, *Graphs, Maps, Trees*, 4.

<sup>126</sup> Az MIT Press egy könyvsorozatot is indított *Platform Studies* néven, azzal a céllal, hogy a mögöttes számítástechnikai rendszerek vizsgálatát előmozdítsák, illetve hogy megvizsgálják, hogy ezek a rendszerek hogyan teszik lehetővé a rajtuk végzett kreatív munkát. Összegezve, a digitális média alapját igyekeznek megragadni eltérő szempontok alapján. Bővebben lásd: <https://mitpress.mit.edu/search-result-list/?series=platform-studies>.

<sup>127</sup> Például Pavlovic, Dwight, „Video Game Genres: Everything You Need to Know,” *HP TECH TAKES. Exploring today's technology for tomorrow's possibilities*, (július 2020). Elérhető: <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres> vagy Wendy Despain könyve, amely a későbbiek során még többször is az elméleti alapot fogja szolgálni: Wendy Despain szerk. *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG* (Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltd., 2009).

<sup>128</sup> Marie-Laure Ryan, „Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations,” *Interactive Storytelling. Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling*, szerk. Ulrike Spierling és Nicolas Szilas (Springer, 2008): 6.

nyomozásra, és az előbbieket feltárására fókuszál. Ryan keretrendszere segít abban, hogy a történet oldaláról ragadjuk meg és kategorizáljuk a videójátékokat.

Ezzel szemben egy kiterjedtebb rendszert javaslok, amely több területre is kiterjed: játékmeneten belül elkülöníthető típusok, történet szempontjából megfigyelhető csoportok, és a játékmechanika tekintetében felismerhető kategóriák. Mindezen szempontokat az irodalom- és filmtudomány köti össze, miközben kitér a narrativizálhatóság lehetőségére, a játékos szerepére, és a mediális elődökre. Játékmenet kapcsán kiemelem a homokozó jellegű (*sandbox*) játékokat, a szerepjátékokat, kirakó (*puzzle*) és stratégiai játékokat, valamint az úgynevezett sétaszimulátorokat. A játékmenetre vonatkozó jellemzők ebben az esetben a formát ragadják meg, vagyis azt, hogy az egyes csoportok milyen aktivitást várnak el a játékostól, hogyan valósul meg a felhasználói részvétel. A történetet kapcsán kiemelem a horror, science fiction és fantasy,<sup>129</sup> valamint a detektívtörténetek műfaját, miközben a tartalmi elemekre helyezem a hangsúlyt. A kiemelt zsánerek azt prezentálják, hogy a videójátékok hogyan merítenek más médiumok eszköztárából, továbbá hogy amikor a narratíva is előtérbe kerül, milyen műfaji jegyeket lehet felfedezni. Érdekes azt is megfigyelni, hogy a nyomozás aktusa hogyan sejlik fel a különböző műfajokban, akkor is, ha nem kimondottan klasszikus detektívtörténetről van szó. Úgy vélem, hogy a legtöbb videójátékban felfedezhető olyan narratív szál, amely megfeleltethető valamelyik populáris irodalmi (vagy akár filmes) műfajnak. Ahogyan azt Bódi Bettina is kifejtette, „manapság már az általános tudományos konszenzus az, hogy minden játék magában hordozza a narrativizálhatóság tulajdonságát, hol magasabb, hol alacsonyabb mértékben.”<sup>130</sup> A narrativizálhatóság mértékéről a későbbiek során bővebben is fogok értekezni, jelen alfejezet a műfaji jegyekre fog összpontosítani. Továbbá arra keresem a választ, hogy mely zsáner hogyan teszi lehetővé az immerziót.

A negyedik alfejezet egy olyan elemet tárgyal, amely minden videójátéknak sajátja, hatással van a játékmenetre és a történettel is szoros összefüggésben áll: ez pedig a tér. A teret külön kategóriaként fogom kezelni, hiszen mint látni fogjuk, sokrétű szereppel bír, ám nem sorolható be egyértelműen az előbb említett két csoport valamelyikébe, inkább a játékmechanikához tartozik. Elsősorban a nyitott világú és a hurokszerű terekkel fogok számot vetni, mert bár további kategóriák is megfigyelhetők (például a kötött terek), az említett két csoport kritikai szempontból is termékeny alapot kínál. Továbbá külön alfejezetben a kameraállásokkal is számot vetek, a külső, belső és közvetett nézetű játékok is középpontba kerülnek, hiszen a nézet – éppúgy, mint a tér – a játékmechanika része.

---

<sup>129</sup> Mivel mindkét fogalom általánosan elterjedt a magyar nyelvben, így ezeket fogom használni.

<sup>130</sup> Bódi Bettina, „Narratív-dramatikus ágencia a videójáték médiumában”, 80.

Összegezve tehát, jelen fejezetben arra keresem a választ, hogy elsősorban az irodalom- és filmtudomány szempontjából milyen videójáték-csoportokat különböztethetünk meg, és melyek a főbb jellemzőik, miközben kiemelem a videójátékok egyedi vonásait is (azaz a játékmenetet és a játékmechanikát). Most tehát a rendszert mint nagy egészet fogom megragadni és ezeket példákkal is illusztrálom. A későbbi fejezetekben (III. és IV.) mélyrehatóbb elemzések fognak következni, amelyek inkább a szoros olvasás módszeréhez közelítenek. Az általam megragadni kívánt példák igyekeznek az egészet egy egységként kezelni, miközben hangsúlyt helyezek az állandóan visszatérő mintázatokra. Azzal pedig szintén érdemes számot vetni, hogy a technológia gyors fejlődése miatt nem biztos, hogy ami kijelentés ma még megállja a helyét, az az évek múltán is alkalmazható marad. Mielőtt azonban a csoportosítás kerülne a középpontba, érdemes feltenni a kérdést, hogy a videójátékok hogyan tudják megragadni a felhasználót. Ennek felfejtésében az immerzió és történetjátszás (*storyplaying*) fogalmak segíthetnek.

### 1. Immerzió és történetjátszás<sup>131</sup>

Ahogy azt már korábban említettem, az immerzió (belemerülés, elmélyülés) fogalmát a videójátékok kontextusában Janet H. Murray munkásságához szokták társítani. Mint írja, az élmény, amikor eljutunk egy jól kidolgozott, önmagában is élvezetes, szimulált helyre, az immerzió fogalmával írható le.<sup>132</sup> Ahogy a bevezetőben is rámutattam, ez megegyezik Huizinga varázskör terminusával, amely azt a való élettől elkülönülő teret jelöli, amelyben a játék szabályai érvényesülnek.<sup>133</sup> Mindkét esetben a játszás teréről, annak hatásáról van szó. A logikai kapcsolat nem meglepő, hiszen a szerzők a játékot, annak struktúráját és kognitív hatását elemezték.

Az immerzió létrejöttéhez azonban nélkülözhetetlen egy olyan pont, amelyen keresztül kapcsolatba lehet lépni a fiktív világgal. A videójátékok esetében az irányított karakter (vagy ahogy sokan emlegetik, avatár) az a pont, amelyen keresztül érintkezünk a virtuális térrel. Az avatár fogalmát Csöngé Tamás az *Apertúra* 2021-es tavaszi számában az alábbiak szerint határozta meg: „a játékos virtuális (és / vagy grafikus) reprezentációjaként szolgál a játék

---

<sup>131</sup> Az itt prezentált elmélet az MSc képzésen készített szakdolgozatom tovább gondolt változata. Jancsovic Klaudia, *Történetjátszás: Számítógépes játékok az irodalomtudomány tükrében* (MSc szakdolgozat, Szegedi Tudományegyetem, 2017).

<sup>132</sup> Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 2016, 99.

<sup>133</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 20.

világában.”<sup>134</sup> Csönge hivatkozik Rob Fulopre is, aki szerint az avatár nem karakter, hanem a játékos aktivitás kurzora. Az avatár kifejezés kissé ambivalens, hiszen egyszerre fejezheti ki azt, amikor a játékos maga határozza meg a karaktere kinézetét vagy amikor rendelkezésre áll egy előre megalkotott szereplő (például Ríviai Geralt a *Witcher*ben).<sup>135</sup> Rune Klevje úgy látja, hogy avatárbázisúnak lehet nevezni azokat a játékokat, amelyekben a középpontban az irányítható karakter megtestesülése áll, amely a játéktérrel való interakció elsődleges közvetítője.<sup>136</sup> Vagyis ebben az esetben a karakter „személye” is számítani fog. Ahogyan az érzékelhető, az avatár szó egy fogalmilag terhelt terminus, több kontextusban is használják, amely más és más jelenséget ír le. Éppen ezért, én általánosságban a karakter (irányítható karakter, vagy irodalmi és filmes mintára főhős) kifejezést fogom használni azokra a figurákra/elemekre, amelyeknek mozgását befolyásolni tudja a játékos, és amelyeken keresztül érintkezni tud a fiktív világgal. Az avatár fogalmat inkább abban a kontextusban alkalmazom, amikor a játékos maga hozhatja létre az általa irányítani kívánt entitást, hiszen az avatár alapvetően valamilyen istenség megtestesülését jelenti, illetve az online térben az avatár szó gyakran azt jelöli, amikor egy virtuális kinézet mögött – ez lehet fotó, valamilyen figura – valós személy van. Jobbnak látom tehát, ha az előre megkonstruált figurákat, amelyek egy rajtunk kívül álló fél tervei szerint simulnak bele a fiktív világba, karakternek hívjuk. Ezzel szemben az avatár inkább olyan entitás, amelyet mi hozunk létre, szabunk testre.

Addig, amíg a játékos belemélyül a fiktív világba, a játszásnak mindig része a tér- és időbeli elkülönülés. Murray fogalma ezt az érzetet ragadja meg tökéletesen, amely fogalmat egy általam újraértelmezett terminussal javaslok kiegészíteni. 2009-től 2012-ig tartott az úgynevezett „Narrating Futures (NAFU)” projekt,<sup>137</sup> amelyben részt vett többek között Johann Heinrich Christoph Bode, Rainer Dietrich, valamint Sebastian Domsch.<sup>138</sup> A céljuk az volt, hogy a narratológián belül egy új terminust hozzanak létre, amely szembeállítható az eddig ismert narratív formákkal. Kutatásaik eredményét végül egy öt kötetből álló könyvsorozatban publikálták. Az általuk megalkotott fogalom az úgynevezett jövőnarratíva (*Future Narrative*), amelynek lényege, hogy a történet rendelkezik olyan ponttal (a *node* kifejezést használják rá,

---

<sup>134</sup> Csönge Tamás, „Az ágens ideológiakritikája a videójátékban. Az *Inside* procedurális retorikája,” *Apertúra. Játékkutatás és ideológia*, szerk. Kiss Gábor Zoltán, Pólya Tamás, XVI. évfolyam, 3. szám. (2021). Elérhető: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/csonge-az-agencia-ideologiakritikaja-a-videojatekban-az-inside-proceduralis-retorikaja/>.

<sup>135</sup> *The Witcher*. CD Projekt. PC. 2007.

<sup>136</sup> Rune Klevje, *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, (PhD disszertáció, University of Bergen, 2006), 11.

<sup>137</sup> Az *Advanced Investigator Grant of the European Research Council* támogatta a kutatást.

<sup>138</sup> Domsch, *Storyplaying: Agency and narrative in video games*.



amelyet csomópontnak lehetne lefordítani),<sup>139</sup> ahonnan többféle folytatás lehetséges – szemben az eddigi narratívákkal, amelyek csak eseményekkel rendelkeznek. A különbségtétel hangsúlyozására, a klasszikus elméleteket a múltnarratíva (*Past Narrative*) terminussal jelölték meg. A kutatócsoport úgy látta, hogy a múltnarratíva elmondja, hogyan vezetett az egyik dolog a másikhoz, míg ezt a jövőnarratíva nem teszi meg. Fontos különbségtétel még, hogy a jövőnarratíva esetében olyan eseményekről van szó, amelyek még nincsenek lezárva, nyitottak. Ezzel szemben a múltnarratíva egy már lezárult egység. Nem arról van szó, hogy a jövő vagy a múlt a narratíva tárgya, hanem hogy a történet egy elmondható zárt egységet képez-e, vagy nyitottságot mutat. Bode és csapata abban látja a jövőnarratíva újdonságát, hogy képes áthidalni a média határait, hiszen bárhol megtalálható: a könyvektől kezdve a számítógépes játékokon át, egészen a filmekig. A jövőnarratíva nemcsak tematizálja a nyitottságot, a virtualitást és azt az ötletet, hogy minden „most” nagymennyiségű folytatást tesz lehetővé, ennél messzebb megy azáltal, hogy színre is viszi a tény, miszerint a jövő a még nem realizált lehetőségnek a helye. A játékos vagy olvasó olyan helyzetekbe kerül, amelyek különböző utakra ágaznak el és rajtuk múlik – a döntéseiken, cselekvéseiken, értékrendszerükön, motivációikon –, hogy mi fog ezután következni. Más, amikor beszélnek valamiről, elmesélik az eseményeket és megint más, amikor színre is viszik azt, mintegy színházi gesztussal. Főleg, ha utóbbiban az olvasó/játékos nemcsak a néző pozícióját foglalja el, hanem szereplővé (vagyis inkább ágenssé) is válik.<sup>140</sup>

A gondolat, miszerint egy pontból többféle lehetséges kimenetel áll rendelkezésre, tökéletesen egybeesik a videójátékok logikájával: a játékok reagálnak a játékos cselekedeteire, annak döntései befolyásolják a folytatást. Minden olyan helyzetben, ahol döntést kell hozni, egy úgynevezett csomóponti szituációval kerül szembe a játékos, és ezt fogja valahogyan feloldani. Elengedhetetlennek tartom megjegyezni, hogy a node terminus nem a legszerencsésebb ebben a fogalmi hálóban. A node (vagy *nodal situation*), azaz csomópont (vagy csomóponti helyzet) arra utal, hogy a történetben valamilyen elágazás található. A megnevezés kissé félrevezető, hiszen a csomópont inkább olyan (hipertextuális) viszonyt feltételez, ahonnan szabadon bármilyen irányba el lehet mozdulni, akár visszafelé is. Olyan, mintha hivatkozások sokaságával találná magát szemben a felhasználó: egyik vezet a másikhoz, ahonnan megint nem csak egy irányba lehet haladni. A közúti csomópontokra is lehet gondolni, amelyekbe több irányból is lehet érkezni és onnan sok lehetőség áll rendelkezésre a további

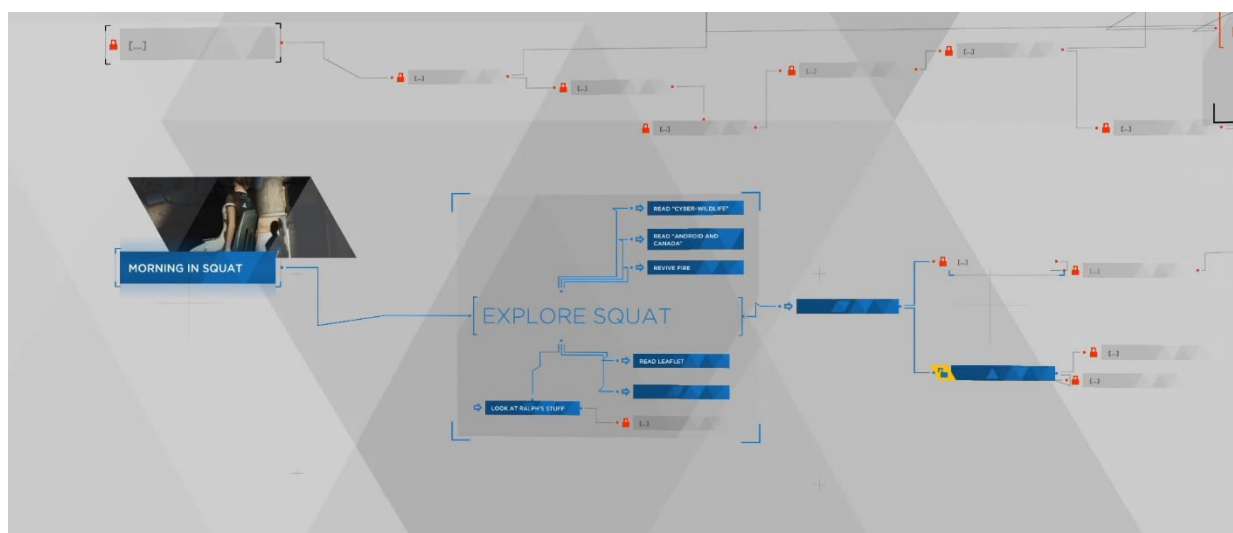
---

<sup>139</sup> A legegyszerűbb a bifurkációs csomópont, ahonnan két folytatás lehetséges, de vannak ennél többel rendelkezők is. A lényeg, hogy legalább egy ilyen „node” legyen a történetben.

<sup>140</sup> Domsch és csapata arról is értekezett, hogy a játékos kifejezés mellett az olvasó is megengedhető, hiszen a felhasználó „a fikcionális értelem, a jelek és beleértett vagy explicit narratíva olvasója.” Domsch, *Storyplaying: Agency and narrative in video games*, 3.



haladáshoz. Meglátásom szerint, szerencsésebb a *fork*, vagyis elágazás megnevezés. Jobban kifejezi, hogy egy pontból érkezett oda valaki és onnan több irány közül lehet választani, ahonnan aztán megadott utakon lehetséges a további haladás. Ebben az esetben a visszafele történő mozgás nem elképzelhető. Felvetődik a kérdés, hogy amennyiben a játékos a játék egy korábbi pontjára, elmentett részére ugrik vissza, irrelevánssá válik-e az elágazás terminus. Úgy vélem, hogy ez nem jelent akadályt. Amikor a játékos úgy dönt, hogy visszamegy a játék egy korábbi pontjára, újra elágazásokkal fog találkozni, ahonnan megint olyan utakat járhat be, amelyek előre vezetnek a narratív szálban. Lehet, hogy ezúttal más utat fog bejárni, de semmiképp sem halad visszafele, a cselekmény – a játékos szempontjából mindenképp – előre megy.<sup>141</sup> Vizuálisan a *Detroit: Become Human* mutatja be ezt a logikát (2. Kép), ahol minden pálya (fejezet) végeztével a játékos meg tudja tekinteni, hogy milyen utat járt be.<sup>142</sup>



2. kép: Képernyőfotó a *Detroit: Become Human* című játékból. Az ábra bemutatja, hogy az egyes döntések milyen lehetőségekhez vezetnek, hol vannak az elágazások (a *fork* szituációk).

A *storyplaying* fogalma, amely kiemelt figyelmet érdemel, szintén Sebastian Domsch-tól származik. A meghatározása a következő: „Néhány dolgot játékként játszunk, néhány dolgot narratívaként olvasunk, és néha van, ami mindkettő. Ez utóbbi, amit *storyplaying*nek hívunk.”<sup>143</sup> A *storyplaying* magyar megfelelője a „történetmesélés” (*storytelling*) mintájára a történetjátászás lehetne. Az általam javasolt értelmezés a következő: nem arról van szó, hogy

<sup>141</sup> O. Réti Zsófia korábban is hivatkozott, *Tiszatájban* megjelent tanulmánya ugyanakkor az időbeliségnek egy formabontó módját mutatja be, nevezetesen a hurok-narratívákat, amikor is az idő mondhatni kizökken, hiszen a játékos újra és újra vissza fog térni ugyanarra a pontra, de a karakter tudatában lesz annak, hogy mi történt korábban és reflektál is erre a jelenségre.

<sup>142</sup> Quantic Dream. *Detroit: Become Human*. Quantic Dream, Sony Interactive Entertainment. Playstation 4/Microsoft Windows. 2018.

<sup>143</sup> Domsch, *Storyplaying: Agency and narrative in video games*, 3.

egy megadott történetet játszunk el, hanem a játék során jön létre a történet, természetesen a program által megszabott kereteken belül. Pontosan ebben rejlik a videójátékok újdonsága. Igaz, hogy rendelkezésre áll egy történet, amelyet különböző elbeszélői módokkal megismerünk, de ezek a történetek úgy jönnek létre, hogy a játékos játszik vele, döntéseket hoz. Ezáltal a játékos a történetnek mintegy írójává válik, aktív része lesz a játék világának. A történetjátszásnak egészen kifinomult formái vannak. A *Disco Elysium* esetében például belső monológokon és külső párbeszédiken keresztül bontakozik ki a cselekmény, miközben a főhős hitvilága és mentális állapota a játékos döntéseinek függvényében formálódik.<sup>144</sup> Ebben az esetben a történet oly jelentős és plasztikus, hogy a játék vizuális világa és narratív felépítése miatt, egyes kutatók művészetnek minősítik.<sup>145</sup> Azokban az esetekben is beszélhetünk történetjátszásról, amelyekben kevésbé expliciten, de a felhasználó döntésein múlik a további kimenetel: ilyen például az, amikor a szabad barangolás során a karakterrel kiválasztunk egy utat a sok közül (például *The Witcher* sorozat bármelyik része).

A játékos döntései létrehoznak egy narratívát, amelyet szó szerint és képletesen értve is bejár, másképpen fogalmazva, a játszás során felépíti a történetet. Természetesen nincs végtelen nyitottság, hiszen csak a program által megszabott kereteken belül lehet mozogni. A történetjátszás és az elágazás fogalmát teljesen alkalmazhatónak tartom a videójátékok világában, hiszen mindkettő azt a célt szolgálja, hogy a játékos elmélyülés megvalósulhasson mind a történet, mind a játékmenet szintjén. Legyen szó bármilyen műfajról, megfigyelhető, hogy a cél az, hogy a játékos, mint ágens, elmerüljön a fiktív világban és előremozdítsa, illetve alakítsa a cselekményt. A felhasználó bizonyos mértékig minden videójátéknál befolyásolja a történéseket, mintegy társalkotóvá válik. Míg az immerzió egy állapotot ír le (a játékosét), a korábban említett ágens pedig a játékos szerepére helyezi a hangsúlyt, addig a történetjátszás egyszerre fejezi ki a tárgy (a történet) és az alany (játékos) viszonyát.

---

<sup>144</sup> Alex Gekker és Daniel Joseph, „Selling Elysium: the political economy of radical game distribution,” *Baltic Screen Media Review*, vol. 9., no.1, 20-31, (2021): 21-22.

<sup>145</sup> Tom Apperley és Anna Ozimek, „Editorial: Special Issue on Disco Elysium,” *Baltic Screen Media Review*, vol.9, no.1, (2021): 2-4., 2.

## 2. Játékmenet szerinti besorolás

A csoportosítási lehetőségek szemrevétele előtt, érdemes alaposabban felfejteni a már korábban is említett játékmenet (*gameplay*) fogalmát, jelentését. Frans Mäyrä úgy látja, hogy a játszott játék az, ami mondhatni „identitást” ad a játéknak, legfontosabb alkotóelemei pedig a szabályok. „A játékmenet nem a játék teljes élménye, de ez az, ami játékká teszi, amitől ez a játék lesz belőle.”<sup>146</sup> Hozzáteszi, hogy ez nem egyenlő azzal a felülettel, amelyen keresztül a játékkal érintkezünk (*interface*) és nem ugyanaz, mint a grafika vagy a történet. A játékmenet a játék azon része, amely a játékos részvételét igényli. Mäyrä kiemeli, hogy a jó játékmenetnél a döntések nem egyértelműek, a játékosnak különféle taktikákat kell felfedeznie ahhoz, hogy lássa a lehetséges végkimeneteket.<sup>147</sup> Vagyis itt is felsejlik a fork szituáció, amelynek során a játékos döntései kerülnek előtérbe. Björk Staffan és Holopainen Jussi játékdesignról szóló könyvében a játékmenet egyenlő azzal a struktúrával, amely a játékos játékkörrel és más játékosokkal való interakcióját jellemzi.<sup>148</sup> A játékmenet magába foglalja a játékosok játékon belüli interakcióinak lehetőségeit, eredményeit és okait.

A játékos folyamatos „párbeszéde” a rendszerrel és más felhasználókkal a játékmenet, amelynek megannyi formája és módja létezhet. Amennyiben azt vesszük figyelembe, hogy egy felhasználó hogyan lép interakcióba egy videójátékkal és milyen cselekedeteket hajthat végre, az alábbi csoportokat érdemes kiemelni: homokozó (*sandbox*) játékok, szerepjátékok, stratégiai és kirakó (*puzzle*) játékok, valamint „sétaszimulátorok” (*walking simulators*).

Mint arra már felhívtam a figyelmet, más csoportosítások is elfogadottak, és arról sem szabad megfeledkezni, hogy új műfajok születnek, amelyek aztán tovább gazdagítják a palettát. Példa gyanánt említhető a meghitt játékok (*cozy games*) kategóriája, amelyben nincs versengés és időkorlát, így biztonságérzetet adnak.<sup>149</sup> A rendszer komplexitását tovább növeli, hogy gyakori a kevert műfajok alkalmazása is (például *puzzle*, azaz kirakó elemek vannak egy alapvetően „lövöldözős” játékban). A következőkben a formai jegyek kiemelése mellett, bizonyos esetekben a történeti kontextust is megemlítem.

---

<sup>146</sup> Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, 16.

<sup>147</sup> Uo.

<sup>148</sup> Staffan Björk és Jussi Holopainen, *Patterns in Game Design* (Hingham, Massachusetts: Charles River Media, 2004), 3.

<sup>149</sup> Daniel Cook, „Cozy Games” *LostGarden* (2018). Elérhető: <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>.

## 2.1. Homokozó (*sandbox*) játékok<sup>150</sup>

A játszásnak – mint már korábban kiemeltem – van valamilyen célja: ez lehet a versengés, a kikapcsolódás, vagy épp a társasági élmény megélése. Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy a videójátékokban nem mindig a győzelem a cél, vannak esetek, amikor ez nem is opció. Ennek egyik tökéletes példája a *sandbox* játékok. A fogalmat homokozónak lehet fordítani, amely metaforikusan is helytálló, hiszen a játékos – épp úgy, mint a homokozóban a gyermek – egy meghatározott közegben tud építkezni a rendelkezésre álló anyagokból és eszközökből, kedvére tudja alakítani az adott „világot”. A homokozás elsődleges célja az építés, az alkotás (vagy épp a rombolás), amit mindig lehet folytatni. Az ebbe a csoportba tartozó videójátékok pontosan ezt a logikát követik.

A *sandbox* játékok megengedik a játékosnak, hogy képzeletbeli világokat építsenek meghatározott határok és korlátok között, de ebben az esetben nincs előre determinált narratíva, habár a játékos tapasztalata és a játékkal való interakciója képezhet narratívához hasonló dolgot.<sup>151</sup>

Ha megfigyeltünk már a homokozóban játszó gyermeket vagy fel tudjuk idézni a saját tapasztalatainkat, talán sokunknak eszébe jut, hogy az építés folyamata mellett kibontakozhatott valamilyen történetet is. Ahogy felépült a homokvár, lassanként egy egész világ állt össze a készítője fejében: ki lakja, miért van az építménynek sok vagy épp kevés tornya, kik fogják megtámadni és még hosszasan lehetne tovább fűzni a narratív szálát. A *sandbox* játékok sajátossága, hogy a virtuális teret viszonylag magas fokú szabadsággal lehet formálni, akár játékon belüli játékot is létre tudnak hozni a felhasználók.<sup>152</sup> Ide sorolják például a Magyarországon is nagy népszerűségnek örvendő *Minecraft*-ot vagy az impozáns eladási számokkal büszkélkedő *Grand Theft Auto (GTA)* sorozatot.<sup>153</sup> Utóbbi játék besorolására még bővebben ki fogok térni.

---

<sup>150</sup> A fogalmat „babaház-játéknak” is szokták fordítani. Lásd: Henry Jenkins, „A játékkervezés mint narratív építészet,” ford. Kiss Gábor Zoltán, in *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 190. Véleményem szerint a „homokozó” jobban összhangban van az angol eredetivel és ugyanúgy kifejezi a műfaj sajátosságát.

<sup>151</sup> Mark J. P. Wolf, „Worlds,” in szerk. Mark J. P. Wolf és Bernard Perron, *The Routledge Companion to Video Game Studies* (London: Routledge), 125.

<sup>152</sup> Új szabályok felállítása után – ami összhangban van a rendszer alapvető korlátaival – és a játékban létező elemek felhasználásával innovatív módokon ki lehet aknázni a játékot. Ezek a kreatív megoldások feltehetően nem voltak benne a fejlesztők eredeti terveiben. Például a *Minecraft* többjátékos, online verziójában építettek egy akadálypályát és versenyt indítottak, hogy ki tud rajta a leggyorsabban végig menni.

<sup>153</sup> *Grand Theft Auto III*. Rockstar North. Android/PlayStation 2, 4/PC/Mac. 2001., *Grand Theft Auto: Vice City*. Rockstar North, neo Software Produktions GmbH, War Drum Studios. Android/PlayStation2, 4/PC/Mac. 2002.,

A *Minecraft*ban kocka alakú blokkokból lehet építkezni, amelyeknek több típusa létezik attól függően, hogy milyen anyagból vannak. Típusonként eltér, hogy melyik mire használható és hogyan lehet őket megszerezni. Továbbá, a nyersanyagok megfelelő ötvözésével különböző tárgyakat lehet létrehozni, amelyek nélkülözhetetlenek a túléléshez: az irányított karakternek élelemre és pihenésre van szüksége, ráadásul a fiktív világ tele van veszélyekkel. Vannak, akik úgy tartják, hogy az egyik szörny – az Ender Dragon – legyőzése a játék vége, de a kaland utána is folytatódhat, mindössze egy vers jelzi, hogy a legrettegettebb ellenség elbukott. Ha a játékosnak ahhoz van kedve, a főellenség legyőzésért járó jutalmakkal tovább folytathatja a kalandozást és az építkezést. Kihívások és lehetőségek ezután is adódni fognak. De a *Minecraft* úgy is játszható, hogy a játékos nem próbálja meg felvenni a harcot az Ender Dragonnal, helyette építkezik, felfedezi a világot és kisebb ellenségekkel küzd meg. A játék további érdekessége, hogy nincs egy fix világ, amely minden egyes játékosnál ugyanúgy jelenik meg. Az építőelemek változnak, sokszor véletlenszerűen töltenek be. Bódi Bettina ezzel kapcsolatban kiemelte, hogy az „ilyen játékok tervezése sok szempontból kevésbé korlátozott, mint más avatár-bázisú műfajoké, például az akció-kalandjátékoké vagy a belső nézetű lövöldözős játékoké.”<sup>154</sup>

A másik említett példa, vagyis a *GTA* sorozat már megkérdőjelezhető jelen kategóriában. A játék küldetéseken alapul, amelyek egy narratív szálra fűzhetők fel. A történet általában az alvilági életet mutatja be a feltörekvő főhős szemszögéből, és itt a térbeli megoldások korlátozottak. Vagyis adott, hogy melyik épület hol lesz, és minden játékos számára egyforma az a helyszín, ahol a cselekmény végbemegy. A sorozat részeinek sajátossága, hogy a cselekmények helyszínéül szolgáló környezet mindig a való életre utal: nagyvárosok, nyomornegyedek, vidéki kisvárosok.<sup>155</sup> A küldetések teljesítése formálja, megváltoztatja a fiktív világot (például, ha ártunk egy ellenséges bandának, a későbbiek során nem fogunk tudni úgy elmenni a tagjai mellett, hogy ne támadjanak az irányítható karakterre). A *GTA*-t tehát – habár alapvetően sok benne a fegyveres harc – azért szokták a *sandbox* játékok közé sorolni, mert az utolsó küldetés után is lehet folytatni a játékot, és a felhasználó számára adott egy terület, amelyet szabadon bejárhat és alakíthat. Tanulmányukban Christopher J. Ferguson és M. Brent Donnellan kijelentik, „fontos megjegyezni, hogy a *GTA* játékok *sandbox* játékok. Ez azt jelenti, hogy a játékosoknak jelentős szabadságuk van a játékban, és a

---

*Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar North. Android/Playstation2/PC. 2004., *Grand Theft Auto V*. Rockstar Games, Rockstar North. PlayStation 4, 5, 3/Xbox/PC. 2013.

<sup>154</sup> Bódi, „Can Playfulness Be Designed?”, 39.

<sup>155</sup> Például a *GTA: San Andreas* egyik helyszíne Los Santos, amit Los Angelesről mintáztak.

szélsőséesebb (címlapra kívánczó) lehetőségek nem feltétlenül képezik az élmény szerves részét.”<sup>156</sup> Bár a tanulmány alapvetően egy összetettebb kérdésre reagál (szexista nézeteket közvetít-e a *GTA* és csökkenti-e a férfi játékosok nők iránt tanúsított empátiáját), a műfaj kérdését – talán épp állításaik alátámasztására – leegyszerűsítik. Ez viszont fogalmi zavar, hiszen épp a szabad mozgástérben és a narratíva tetszőleges bejárásban áll az *open world* (vagyis nyitott világú) játékok sajátossága. Amikor viszont homokozó játékokról értekezünk, elmondható, hogy a játékos különféle eszközök segítségével befolyásolhatja a környezetét. Ilyenkor nem beszélünk narratíváról vagy lineáris cselekményről, mindössze adott egy tér, amelyet manipulálni lehet.<sup>157</sup> Vagyis bár a *GTA* esetében nem muszáj a fő küldetéseket elvégezni, helyette a játékos más célokat is kitűzhet, ez még véleményem szerint nem teszi homokozó játékká. Erről a későbbiek során más kontextusban is szó lesz, de érdemes még kiemelni, hogy a *GTA*-ban és más, nyitott világú játékban a narratív szál – még ha szabadon is ismerhető meg – jelen van. Emiatt inkább a nyitott világú játékokhoz, illetve szerepjátékokhoz sorolható. Megjegyzendő, hogy Alessandro Gabbiadini, Brad J. Bushman, Paolo Riva, Luca Andrighetto és Chiara Volpato reagáltak Ferguson és Donnellan megjegyzéseire. Mintegy ironikusan jelentik ki, „habár a *GTA* tekinthető »homokozó játéknak«, a homokozó tele van prostituáltakkal, rúdtáncosokkal, fegyverekkel és bűnözőkkel.”<sup>158</sup>

Fontos tehát, hogy a narratíva lehetőségeit és szerepét is figyelembe vegyük, hiszen a homokozó és szerepjátékok kapcsán épp ebben ragadható meg a műfaji különbség: előbbi nem épül narratívára, míg utóbbi gazdag benne. Képzőművészeti hasonlattal élve, a *sandbox* játékok olyanok, mint egy festő terme, ahol adott egy üres vászon, néhány festék és ecset. Csak a művész fantáziáján és anyag- valamint eszközkészletén múlik, hogy mivel fogja megtölteni a rendelkezésre álló felületet. Gadamer meghatározása, amely szerint a játék és a művészet hasonlít, hiszen mindkettő szabad impulzus, még a modern technológia vívmányát tekintve is helytálló. Feltehetően a játékos nagyfokú szabadsága és a lehetőségekben bővelkedő alap az, ami igazán népszerűvé teszi ezt a műfajt.

---

<sup>156</sup> Christopher J. Ferguson és M. Brent Donnellan, „Are Associations Between 'Sexist' Video Games and Decreased Empathy Toward Women Robust? A Reanalysis of Gabbiadini et al. 2016.” *Journal of Youth Adolescence* 46, 2446–2459 (2017). Elérhető: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-017-0700-x>.

<sup>157</sup> „Open world vs Sandbox games | Differences and explanation,” *G2A*, 2022. Elérhető: <https://www.g2a.com/news/features/open-world-vs-sandbox-games-differences-and-explanation/>.

<sup>158</sup> Alessandro Gabbiadini, Brad J. Bushman, Paolo Riva, Luca Andrighetto és Chiara Volpato, „Grand Theft Auto is a 'Sandbox' Game, but There are Weapons, Criminals, and Prostitutes in the Sandbox: Response to Ferguson and Donnellan (2017)” *Journal of Youth Adolescence* 46, 2460–2466 (2017). Elérhető: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-017-0731-3>.

## 2.2. Szerepjátékok (*role-playing games*)

A szerepjáték (*role-playing game* vagy *RPG*) kifejezés többféle médiumot foglalhat magába, és az is változó, hogy pontosan milyen tevékenységet és formát takar. A széleskörű lehetőségek mellett az minden esetben megfigyelhető, hogy – ahogyan az elnevezés is sugallja – a játszásnak ez a fajtája akkor valósul meg, amikor a cselekvő a hétköznapitól eltérő karakterjegyeket kezd tudatosan követni, valamilyen fiktív vagy valós entitás szerepébe helyezi magát.<sup>159</sup> Hlavacska András kiemeli, az asztali szerepjátékok négy évtizedes kutatása során „az immerzió szükségszerűségének megítélése sokat változott, de a téma teoretikusai abban egyetértenek, hogy a belemerülés az asztali szerepjátékok nyújtotta élmény egy gyakori tapasztalata.”<sup>160</sup>

Joris Dormans a szerepjátékok négy fajtáját különíti el a tanulmányában.<sup>161</sup> Az első és legrégebbi a papír alapú társasjátékok.<sup>162</sup> Ebben az esetben a játékos létrehoz egy karaktert, amelynek az adatait papíron tartja számon. Ennek a típusnak, amely kategóriába a korábban említett *Dungeons & Dragons* is beletartozik, fontos résztvevője a mesélő, aki a szabályok betartásáért és a narratív szál alakításáért felel. Ez a metódus az alapja a mai RPG videójátékoknak. A második kategória az élőszerelő szerepjátékoké, amelyekben emberek egy csoportja fiktív hősöknek öltözik be, és a kiválasztott karakterek jellemvonásait utánozva alakítanak ki egy történetet (angolul LARP, ami a *Live Action Role-Playing Game* rövidítése).<sup>163</sup> Ebben az esetben tettekkel is imitálják a történetet, így a színházi előadásokhoz hasonlóan, a non-verbális jelek is fontossá válnak. A harmadik csoport maga az RPG videójátékok világa. Dormans meglátása szerint itt a játékos azáltal fejleszti a karakterét vagy a csapatát, hogy a különböző képességeit emeli minél magasabb szintre. Hozzáteszi, hogy az úgynevezett „lövöldözős” játékok is tartalmazhatnak RPG elemeket, hiszen a játékosnak döntési lehetőségek állnak rendelkezésére (például, hogy merre menjen, stb.). A negyedik kategória az MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, magyarul masszívan többjátékos online szerepjáték) világa, amely a szerepjáték legfiatalabb formájának

---

<sup>159</sup> Elég, ha csak a gyerekekre gondolunk, akik szeretik a felnőttek világát a saját értelmezésük szerint bemutatni, eljátszani. Ők is egy szerepbe helyezik magukat, és a valóságos szokásaiktól eltérően fognak viselkedni.

<sup>160</sup> Hlavacska András, „Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba – Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához,” *Kortárs. Irodalmi és Művészeti folyóirat*, (szeptember 2023): 14.

<sup>161</sup> Joris Dormans, „On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules,” *Game Studies*, vol. 6, 1. szám (2006). Elérhető: <https://gamestudies.org/0601/articles/dormans>.

<sup>162</sup> Toll és papír (*Pen-and-paper*) néven szoktak rá hivatkozni, utalva a játékhoz szükséges eszközökre.

<sup>163</sup> Hazai példa a Magyar Tolkien Társaság nyári táborai, ahol vannak LARP események is. Bővebben lásd: <https://www.tolkien.hu/mtt/rendezvenyek/tolkien-taborok>.

minősül. Ilyenkor egy online szerver áll a játékosok rendelkezésére, ahol többen is részei tudnak lenni a játékbeli világnak.

Ugyanakkor Michael J. Tresca arra hívja fel a figyelmet, hogy amikor szerepjátékról beszélünk, nem minden esetben társas cselekvésről van szó.<sup>164</sup> A már korábban említett *Choose Your Own Adventure* könyvek csak az olvasót vonták be a játékba, vagyis egyszemélyes tevékenységet kínáltak.<sup>165</sup> A műfajt – mint említettem – interaktív fikcióként is szokták jelölni, utalva arra, hogy a résztvevő nem csupán befogadó, hanem alakítja is a cselekvést. Grady Hendrix arra mutatott rá, hogy az interaktív fikció műfaja nem előzmény nélküli, Jorge Luis Borges hasonló jelenséget ír le az *Elágazó ösvények kertje* című novellájában.<sup>166</sup> A műben Yu Cun doktor arról elmélkedik, hogy a dédapja egy olyan könyvet akart megírni, amely labirintusként működik és „amelyben mindenki eltéved”.<sup>167</sup>

Minden regényben, amikor valaki válaszút elé kerül, az egyik utat választja, a többit mellőzi; Cuj Pen úgyszólván kibogozhatatlan regényében egyidejűleg az összeset választja. Ezen a módon különböző jövőket, különböző időket *teremt*, ezek ismét szaporodnak és szétágaznak.<sup>168</sup>

Az irodalom világában a szótárregények – például a *Kazár szótár* – is erre a struktúrára épülnek: különálló szócikkek találhatók bennük, amelyeknek értelmezése és sorrendjeik megállapítása az olvasó feladata. Ebben az esetben a hagyományos linearitás felbomlik, nincs megadva egy végcél, a befogadó semmiképp sem minősíthető passzív félnek (ugyanaz a posztmodern alkotásokról is sok esetben elmondható).

Mint arról már a bevezetőben értekeztem, a számítástechnika világában is népszerűvé vált ez a műfaj. Először szövegalapú játékok formájában jelent meg, amelyekben adott volt egy, a játékost folyamatos választási lehetőségek elé állító történet, és a felhasználó úgy tudott tovább haladni, hogy begépelte azt, amit szerinte a karakternek tennie kell. A rendszer pedig erre reagálva adott választ.

---

<sup>164</sup> Tresca, *The Evolution of Fantasy Role-Playing*, 15-16.

<sup>165</sup> Bővebben értekezik a témáról Grady Hendrix. Bővebben lásd: Grady Hendrix, *Choose Your Adventure, How The Cave of Time taught us to love interactive entertainment*, Elérhető: [http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2011/02/choose\\_your\\_own\\_adventure.html](http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2011/02/choose_your_own_adventure.html). A zagor.hu oldalnak köszönhetően, a Kaland Játék Kockázat sorozat online is elérhető. Lásd bővebben: <http://zagor.hu/index.php?oldal=konyv>.

<sup>166</sup> Jorge Luis Borges, „Az elágazó ösvények kertje”, ford. Bolgár Lajos, in *Jól Fésült Mennydörgés. Összegyűjtött novellák*, (Budapest: Jelenkor, 2018), 138-148.

<sup>167</sup> Borges, *Az elágazó ösvények kertje*, 142.

<sup>168</sup> Uo., 145.



Napjainkban a szerepjátékos videójátékoknak megannyi fajtája érhető el. A *World of Warcraft* (röviden: *WoW*) például az MMORPG-k csoportjába sorolható.<sup>169</sup> Többjátékos, mivel a fiktív világ történéseiben létszámkorlát nélkül részt lehet venni, és a játékosok között létre tud jönni az interakció. A *World of Warcraft*-ban a horda és a szövetség áll egymással szemben, és a játékos eldöntheti, hogy melyik frakcióhoz akar tartozni. A döntésnek fontos szerepe van, hiszen többek között ez határozza meg, hogy mely régióban fog a játékos elsősorban mozogni, kikkel tud szövetkezni és kik lesznek az ellenségei. Egyjátékos (*single player*) szerepjáték például a *Skyrim*,<sup>170</sup> amelyben miután a játékos létrehozta a karakterét (avatárját), egyedül járja be a rendelkezésre álló világot. A játékos eldöntheti, hogy milyen fajjal, harci technikával és képességekkel szeretne rendelkezni. Csak úgy, mint a *WoW* esetében, ennek a döntésnek is komoly szerepe van, hiszen determinálja a játékos lehetőségeit mind a stratégia, mind a cselekmény egyes részei tekintetében.

A szerepjátékok fajtáinak sorát még hosszasan lehetne folytatni, ám a teljeskörű értekezés egy önálló munkát is kitenne. Éppen ezért, jelen alfejezet csak a legfontosabb elemekre és a leggyakrabban előforduló típusokra fókuszált.

### 2.3. Stratégiai és kirakó (*puzzle*) játékok

Beregi a stratégiai számítógépes játékok kapcsán jegyzi meg, hogy tulajdonképpen ez a műfaj is a társasjátékokból nőtt ki. „Az egyik legrégebbi társasjáték, a sakk, nemcsak a logikai, de egyben a táblás stratégiai játékok őse is. A négyzethálós tábla mellett a stratégiai játék legfontosabb kelléke a térkép, amely az akciók megszervezésének, lebonyolításának helyszíne.”<sup>171</sup> Amikor valaki stratégiai játékkal játszik, előre meg kell terveznie, hogy milyen taktikát fog alkalmazni annak érdekében, hogy győzedelmeskedhessen. Itt tehát a taktika a legfontosabb elem, a hosszútávú tervezés és a nagy egész átlátása nélkülözhetetlen. Andrew Rollings és Ernest Adams szerint a stratégiai játékok két típusát lehet elkülöníteni: körökre osztott (*turn-based*) és valós idejű (*real-time*).<sup>172</sup> A *Civilization* sorozat az egyik legjobb példa az olyan stratégiai játékokra, amely körökön alapul, és amelyben a játékos egy birodalmat próbál felépíteni.<sup>173</sup> A siker érdekében minden lépést alaposan elemezni kell, mérlegelve, hogy az

---

<sup>169</sup> *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment. PC. 2004.

<sup>170</sup> *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Todd Howard, Emil Pagliarulo, Kurt Kuhlmann, Bruce Nesmith. PlayStation 4, 5. 2011.

<sup>171</sup> Beregi, *Pixelhősök*, 132.

<sup>172</sup> Ernest Adams és Andrew Rollings, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design* (United States of America: New Riders Publishing, 2003).

<sup>173</sup> *Civilization*. Sid Meier, Firaxis Games, Aspyr, MicroProse. PC. 1991.

egyes döntések milyen következményekkel járhatnak.<sup>174</sup> A történeti háttérrel tekintve elmondható, hogy a „nyolcvanas évek elején rendkívül népszerűek voltak a háborús stratégiai játékok, de hamar megjelentek a kereskedelmi, menedzser-, birodalomépítő, szimulációs, illetve istenjátékok és az ügyességi-taktikai játékok is.”<sup>175</sup>

Rollings és Adams szerint három állandó jellemzője van a stratégiai videójátékoknak: a téma, a prezentációs szint és a perspektíva.<sup>176</sup> A téma kapcsán kiemelik, hogy általában felfedezés, kereskedelem vagy leigázás áll a középpontban. A prezentációt illetően a szerzők elsősorban a fiktív tér megjelenését értik: két játéknak lehet ugyanaz a központi mechanikája, de más egy science fiction és egy történelmi közegbe ágyazott világ összehatása. A prezentációhoz pedig az interakció típusa tartozik: a játékos irányíthat kisebb egységeket és hatalmas hadseregeket, illetve az is egy létező megoldás, hogy felülnézetből lásson mindent és a megjelenő statisztikai adatok alapján alakítsa ki a stratégiát. A nézet kapcsán a szerzők megállapítják, hogy a 2000-es évekig a fentről le nézet volt az elterjedt, majd egyre gyakoribb lett az izometrikus megjelenítés. A narratíva is elengedhetetlen része ezen játékoknak, hiszen szükség van az ok-okozati összefüggés megteremtésére, a konfliktusok motiváltságának kifejtésére.

A kirakó játékokban ezzel szemben a narratíva általában háttérbe szorul vagy teljesen megszűnik. A videójátékok ezen típusánál valamilyen összetettebb logikai fejtörő áll a középpontban: a környezeti elemeket úgy kell felhasználni, alakítani, hogy a játékos tovább tudjon haladni. Pólya Tamás mázsoka hasonlata a videójátékok ezen csoportjára tökéletesen alkalmazható, ugyanis mint írja, a játékos „a siker érdekében kevésbé a játék narratív rétegére, inkább a megoldandó perceptuális-motoros irányítási feladatokra koncentrál.”<sup>177</sup> Mivel narratív réteg nincs vagy elenyésző, így a kirakó játékok a mázsokázáshoz hasonló cselekvést implikálnak: „mászókékről sem szokás ideológiai vagy morális olvasatot kialakítani; annál inkább igénylik a használók motoros ténykedését és a történetértelmezéstől eltérő cselekvését.”<sup>178</sup> Ilyen játék például a *Tetris* vagy az *Aknakereső*, amelyeknél a szabályrendszer adott, de nincs olyan narratíva, amit be lehet járni vagy alakítani lehet.<sup>179</sup>

Kirakó elemek olyan játékokban is megjelenhetnek, amelyek alapvetően más műfajt képviselnek. A *Resident Evil* sorozat a horror műfajába tartozik, emellett pedig akció vagy

---

<sup>174</sup> A *Civilization* az egyik olyan videójáték, amelyből később társasjátékot is készítettek.

<sup>175</sup> Beregi, *Pixelhősök*, 123.

<sup>176</sup> Adams és Rollings, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, 560.

<sup>177</sup> Pólya, „A videójátékok mint történetmesélő mázsokák és a médiaszöveg-fogalom,” 93.

<sup>178</sup> Uo.

<sup>179</sup> *Tetris*. Alexey Pajitnov, Elektronorgtechnica, Sega. Game Boy. 1984. és *Aknakereső*. Microsoft Corporation. PC. 1990.

„lövöldözős” (*first-person shooter* azaz „első személyű lövöldözős”, röviden FPS) lehetne még a besorolása. Ennek ellenére a franchise játékaiban gyakran előfordulnak logikai fejtörők, amelyek az előrehaladáshoz nélkülözhetetlenek vagy komoly előnyhöz juttatják a felhasználót. A *Resident Evil: Village*-ben egy ponton egy rövid szöveg alapján kell a szobrok pozícióján változtatni, és csak ezután nyílik meg az addig rejtett helyiség.<sup>180</sup> Szintén a *Village*-ben szerepelnek olyan minijátékok, amelyekben egy golyót kell a megfelelő helyre eljuttatni, ügyelve arra, hogy az ne essen ki a pályáról. Ha a játékos sikerrel jár, értékes tárgyakkal lesz gazdagabb, amelyek segítik az irányítható karakter túlélését. Ugyanakkor ezek a minijátékok nem szerves részei a narratívának, nem feltétlenül kell őket teljesíteni. Szigorúan tekintve, bár ezek a kis részegységek belesimulnak a nagy egészbe, megállítják a játék fő cselekményét.

#### 2.4. Sétaszimulátorok (*walking simulators*)

A megnevezés eredendően pejoratív, hiszen a videójátékok ezen csoportja nem egészen teljesíti a tőlük klasszikus értelemben elvárt funkciókat: kevés bennük az interakció, főként a felfedezésen és nem a harci cselekményeken van a hangsúly. Ahogyan Melissa Kagen fogalmaz, a karakter egy „narratív szempontból gazdag térben bolyong.”<sup>181</sup> Michäel Samyn 2010-ben a nemjáték (*notgame*) kifejezést alkalmazta azon videójátékokra, amelyek bár szórakoztatóak, nem teljesítik a klasszikusnak mondható elvárásokat.<sup>182</sup> Meglátása szerint ez a műfaj képes arra, hogy művészi jegyekkel ruházza fel a videójátékokat. Kagen a műfaj mélyreható elemzése során szintén rámutatott, hogy a sétaszimulátorok a 2010-es években a művészi kísérletezésen alapultak. Ilyen példa a *Journey* (*Utazás*) vagy a *Proteus* című játékok, amelyek egyedi atmoszférával rendelkeznek,<sup>183</sup> a képi világuk és a bennük lévő hanghatások összjátéka teremti meg azt a fiktív világot, amelyben a játékos a térbeli előrehaladás során fedez fel újabb és újabb narratív szálakat. Ezek összekötése elsősorban a játékos feladata, a játék a legtöbb esetben nem kínál válaszokat. Alex Mitchell, Liting Kway, Tiffany Neo és Yui Theng Sim az elidegenítés (*defamiliarization*) fogalmát alkalmazzák, amely a játék váratlanul magas vagy alacsony fokú nehézségében is formát ölthet. Mint írják,

---

<sup>180</sup> *Resident Evil: Village*. Capcom, Ubitus K.K. PC. 2021.

<sup>181</sup> Melissa Kagen, *Wandering Games* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2022).

<sup>182</sup> Michäel Samyn, „Not a manifesto,” *Notgames Blog*, 2010. Elérhető: <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/>.

<sup>183</sup> *Journey*. Thatgamecompany, Tricky Pixels, Santa Monica Studio. PC. 2012., valamint *Proteus*. Ed Key és David Kanaga. PC. 2013.

azáltal, hogy drasztikusan csökkentik vagy teljesen eltűntetik a nehézséget, a játékosok úgy érezhetik, hogy az elvárásaikat aláássák. Például az olyan »sétaszimulátorok«, mint a *Dear Esther* (The Chinese Room 2012), minimális játékmecchanikával és kevés mechanikai nehézséggel hajlamosak megtörni a játékkal kapcsolatos elvárásokat.<sup>184</sup>

A műfaj egyik ékes példája a *The Vanishing of Ethan Carter* (*Ethan Carter Eltűnése*),<sup>185</sup> amelyben a történet a legfontosabb alkotóelem, míg a játékmenet háttérbe szorul. A cselekmény főként írott szövegekből – újságcikkek, naplórészletek – bontakozik ki, melyeket az irányítható karakter, Paul Prospero olvas el. Chris Solarski úgy látja, hogy ezek elolvasása egyenlő a kommunikáció egyoldalú megvalósításával – egyoldalú, hiszen a játékos mozgástere korlátozott, az interakció szegényes –, ami nem szerencsés, hiszen a játékos nem szeretne lemondani a kihívások adta élményekről.<sup>186</sup> Azok számára viszont, jegyzi meg a szerző, akik szeretnek elmerülni a cselekményben, ez a megoldás tökéletes lehet. A sétaszimulátorokban nincs harc, fejtörő is csak kevés alkalommal fordul elő és csekély esély van arra, hogy a karakter meghal. Adott egy előre megkomponált világ, amelyben korlátozott mozgástér áll rendelkezésre, és a narratív elemek úgy vannak elhelyezve, hogy a játékos biztosan megtalálja őket. Mindeközben egy védett „burokban” van a karakter, hiszen a hangsúly nem azon van, hogy őt életben tartsuk, hanem azon, hogy rajta keresztül lássuk és megtapasztaljuk a világot.

Vagyis a sétaszimulátorok más játékosai attitűdöt kívánnak, mint a többi csoport: az a legfontosabb, hogy a játékos átadja magát a fiktív világnak, érdekelje annyira a történet, hogy előre haladjon a cselekményben. Az írott szövegeket a legtöbb esetben egy hang olvassa fel, amely ad némi színezetet a történeteknek és segíti az interpretációt. Solarski szerint ez a módszer hatékonyabb a cselekmény részleteinek közvetítésében, mint a puszta írott szöveg, mivel „a játékosok passzívan, a játékmenet megszakítása nélkül élhetik át a tartalmat.”<sup>187</sup> Kiemelendő, hogy a szerző passzivitás alatt feltehetően azt értette, hogy a játékosnak nem kell olvasnia. Ugyanakkor a passzivitás fogalma nem szerencsés, hiszen mint ahogyan fentebb szó volt róla, minden befogadói tevékenység igényel egy bizonyos mértékű aktivitást, mivel bár van egy, a szerző által intencionált értelem, a befogadói aktivitás fogja jelentéssel felruházni az adott

---

<sup>184</sup> Alex Mitchell, Liting Kway, Tiffany Neo és Yui Theng Sim, „A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay” *Game Studies*, Vol. 20., issue 2., (2020). Elérhető: [https://gamestudies.org/2002/articles/mitchell\\_kway\\_neo\\_sim](https://gamestudies.org/2002/articles/mitchell_kway_neo_sim).

<sup>185</sup> *The Vanishing of Ethan Carter*. The Astronauts. PC. 2014.

<sup>186</sup> Chris Solarski, *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design* (Boca Raton, London, New York: Taylor & Francis Group, CRC Press, 2017), 55.

<sup>187</sup> Solarski, *Interactive Stories and Video Game Art*, 56.

művet (amely el is térhet a szerzői szándéktól). A szövegek felolvasása, mint metódus, más játékokban is megjelenik. Nem a sétaszimulátorok műfajába sorolható, de a *Forgotten City*-ben a város gyógyítójának, Naeviának a naplóbejegyzéseit szintén egy hang olvassa fel.<sup>188</sup> Solarski meglátásával szemben ez a megoldás azért emelhető ki, mert érzelmi telítettséggel, értelmezéssel gazdagítja a leírt szöveget. Naevia esetében például az első bejegyzés végére a hang elcsuklik, mintha a sírás fojtogatná. Ez is érzékelteti a gyógyító lelkiállapotát, háttérrel ad a morálisan megkérdőjelezhető cselekedetének. Az értelmező felolvasás tehát segíti a szöveg átélését. Mivel a sétaszimulátorok a tapasztalásra és a világ atmoszférájára fókuszálnak (vagy épp a narratívára), így a felolvasás segíthet a játékosnak az értelmezésben, támogatja az immerziót.

A vizuális design ennél a csoportnál is kiemelkedő szereppel bír, hiszen maga a fiktív világ a legfontosabb elem. A *The Vanishing of Ethan Carter*-ben például a papírok sokszor koszosak és tépettek, ami összhangban van azzal, hogy ezek a lapok már régóta hevernek érintetlenül. A tollal írt szavak itt-ott le vannak satírozva, mintha valaki valóban energiát fektetett volna a helyes kifejezések megtalálásába. Design tekintetében szintén érdemes kiemelni, hogy a sétaszimulátorok egyik vonzereje az a gondosan kialakított, hangulatos közeg, amelyben a cselekmény zajlik. A formák, építőelemek mind összhangban vannak, és ezeket fokozza a fényel való játék (3. Kép).



3. kép: Képernyőfotó a *The Vanishing of Ethan Carter* című játékból.

<sup>188</sup> Modern Storytellers. *Forgotten City*. PC. 2021.

Véleményem szerint a sétaszimulátorok állnak a legközelebb az elmélyült olvasás aktusához, hiszen ezekben a narratíva az, ami a leghangsúlyosabb. A játékos a fiktív világban bolyongva ismeri meg a történetet, és ebben az esetben a megismerés a legfontosabb játékos cél. Nincsenek bonyolult kihívások és a játék mondhatni vezeti a felhasználót. Vagyis a sétaszimulátorok Pólya mászókájának tökéletes ellentettjei.

### 3. Történet szerinti besorolás

A történeteknek mindig is meghatározó szerepe volt az emberi kultúrában: az emberiség hajnalán a mítoszok próbáltak választ adni azokra a kérdésekre, amelyeket őseink nem tudtak megmagyarázni. „Az ember keresi a dolgok értelmét”<sup>189</sup> továbbá „el tud képzelni, sőt át tud élni olyasmit is, amire nincs ésszerű magyarázat (...) a képzeletből eredt a vallás és a mitológia.”<sup>190</sup> A gyermekek fejlődését mind a mai napig mesékkel segítik elő, de a mindennapokban is megannyi történettel találkozhatunk. „A színdarabok történetet mesélnek, akárcsak a filmek, a televíziós műsorok, a képregények, a festmények, a tánc és sok egyéb kulturális jelenség.”<sup>191</sup> emeli ki David Bordwell, aki úgy látja, hogy a narratívák alapvető részei az emberiségnek, hiszen ezek értelmezik a körülöttünk lévő világot.

A legtöbb videójáték esetében is felsejlik a történet, narratív szál, amely értelemmel, jelentéssel ruházza fel a fiktív világot. Többször is kiemeltem, hogy a játékmenet és a történet nem minden esetben egyformán hangsúlyos: hol az egyik, hol a másik kerül előtérbe.<sup>192</sup> Hogyha ezt egy skálaként képzeljük el, akkor a történetet teljesen mellőző *Beat Saber (Ütemkard)* lehetne az egyik végpont, ahol úgymond *zéró narratívával* van dolgunk, amely ponton a játszás élménye, a játékmenet az uralkodó.<sup>193</sup> A skála másik végén a *történetközpontú játékok* csoportja található, amelyekben nem a játékmenet, sokkal inkább a cselekmény dominál. Ebben az esetben a sétaszimulátor játékok említhetők meg (*Dear Esther*).<sup>194</sup> Bár már említettem a sétaszimulátorokat, a következőkben nem formai, hanem tartalmi jegyek alapján definiálom az egyes csoportokat, részben az irodalmi és filmes műfaji hagyományokra építve.

Kiemelendő, hogy az egyes tematikus műfajokon belül többféle mechanikai megoldás is létezhet (például horror történetet bemutathat belső-, külső-, vagy közvetett nézetű játék is,

---

<sup>189</sup> Karen Armstrong, *A mítoszok rövid története*, ford. Árokszállásy Zoltán (Budapest: Új Palatinus Könyvesház Kft., 2006), 6.

<sup>190</sup> Uo.

<sup>191</sup> David Bordwell és Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw-Hill Companies, Inc., 1979), 89.

<sup>192</sup> A megállapítást többek között a már korábban említett Frans Mäyrä és Amy M. Green munkássága inspirálta.

<sup>193</sup> *Beat Saber*. Beat Games. PlayStation 4. 2018.

<sup>194</sup> *Dear Esther*. The Chinese Room, Curve Games. PlayStation 4. 2012.

amely csoportokról a későbbiek során bővebben értekezek). Azt is érdemes megjegyezni, hogy a történetjátszás csak azon játékok esetében fordulhat elő, amelyek a zéró narratívától távolabb helyezkednek el, olykor viszont maga a játékos konstruálhatja meg a történetet, függetlenül attól, hogy van-e a játékban narratíva. Jelen esetben nem a szubjektív tapasztalás – azaz hogy valaki milyen értelemmel ruházza fel a cselekményt –, hanem az általános tartalmi jegyek lesznek a kiindulópontok.

A következőkben azokat a játéktípusokat fogom megvizsgálni és csoportosítani, amelyekben a narratíva fontos szereppel bír, azaz a történetközpontúság jegyeit mutatják, hiszen figyelembe kell venni, hogy nem minden videójáték hordozza a narrativizálhatóság lehetőségét. A zéró narratívához közelítő típusok inkább Pólya mászóka kategóriájához sorolhatók: vannak esetek, amikor a játékost nem a történet megismerése és átélése, hanem „az egymás után következő, egyre nehezedő játékbeli kihívások sikeres leküzdése hajtja előre (adott esetben ez vált ki *flow*-élményt): újabb és újabb pálya/küldetés végéig jut el, legyűri a továbbhaladást gátló ellenséget/akadályt, majd újrakezdi egy magasabb szinten, egy másik küldetéssel.”<sup>195</sup>

### 3.1. Horror

A videójátékok műfajainak meghatározása és elkülönítése, ahogyan már rámutattam, egy komplex feladat, a kérdés pedig még komplikáltabbá válik, ha a horror műfajiságának mibenlétét igyekszünk szemügyre venni. Több szerző is rámutatott már arra, hogy a horror a többi játéktól eltérően „viselkedik”.<sup>196</sup> Mieritz Daniel és Boonen Casper S. szerint, „még az általános konvenciók és formulák ellenére is, a horror játékok jelentősen különbözhetnek egymástól a játékmenet, játékstruktúra és a játék világának felépítését illetően.”<sup>197</sup> Richard Dansky abban látja a műfaj különlegességét, hogy a legtöbb játék a stílusa vagy a tartalma alapján különíthető el, míg a horror egy egyedi atmoszférát, hangulatot jelöl.<sup>198</sup> Vannak gyakran visszatérő elemek, amelyeket a szerző felsorol: ilyen például a kötött kameranézet, a hosszú expozíciók, valamint hogy a karakterek gyakran magukra maradnak. Ám nem ezek a jellemzők – vagyis elsősorban nem ezek – határozzák meg a horror műfaját.

---

<sup>195</sup> Pólya, „A videójátékok mint történetmesélő mászókak és a médiaszöveg-fogalom”, 96.

<sup>196</sup> Érdemes kiemelni Richard Dansky, Casper S. Boonen és Daniel Mieritz munkásságát.

<sup>197</sup> Daniel Mieritz és Casper S. Boonen, „Paralysing Fear: Player Agency Parameters in Horror Games,” in *Proceedings of Nordic DiGRA. Proceedings of 2018 international DiGRA nordic conference* (Bergen, Norway, Copenhagen, Denmark: DiGRA digital library, 2018), 1. Elérhető: [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_Nordic\\_2018\\_paper\\_19.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_19.pdf).

<sup>198</sup> Richard Dansky, „Writing for Horror Games,” in *Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG*, szerk. Wendy Despain (Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltd., 2009), 113-115.

Ami különösen hangsúlyos szereppel bír, az a félelem érzete. A játékos – aki felismeri a rendelkezésre álló nyomokat, jeleket (mintegy nyomozó) – tudja, hogy valami leselkedik rá, és hogy az le fog csapni, ám hiányzik az események kiszámíthatósága és annak az érzete, hogy nálunk van a kontroll. „Ezekben a játékokban a horror nagy része a feszültség és a rettegés érzéseiből épül fel – abból a szorongásból és várakozásból, amelyet a játékos a játék során érez. Ezeket az érzéseket például a zene használatával hozzák létre, ahogyan más médiumok is teszik a drámai feszültség fokozására.”<sup>199</sup> Tovább fokozza a szorongást, hogy míg a horrorfilmek esetében be tudjuk csukni a szemünket (és közben a vetítés folytatódik), illetve egy könyvet félre tudunk tenni, addig a játékban muszáj szembenézni a fenyegető entitással. Érdemes megjegyezni, hogy az olvasás megszakításával – szemben a filmnézés során becsukott szemmel – a cselekmény sem halad tovább. Attól, hogy az olvasó ellapozza a számára nem kívánatos részeket, a cselekmény rögzített formában megy tovább. Ezzel szemben a videójátékok nem engedik meg ezt az „ugrást”, ahogyan a félrenézés/szem becsukása sem előnyös stratégia. Ahogyan Bernard Perron is kiemeli,

a szemünk becsukása egy ijesztő jelenet előtt valójában egy módja annak, hogy elmenekülhessünk a félelmetes dologtól. Azonban a félrenézés, amikor egy szörny közeledik a játékos karaktere felé egy horrorjátékban, kétségtelenül nem teszi lehetővé a játékos számára, hogy kivárja a fenyegetést, vagy elkerülje a karakter halálának látványát, és utána egyszerűen továbbmenjen.<sup>200</sup>

Mindezeket figyelembe véve elmondható, hogy a horror az a műfaj, amely leginkább kiszolgáltatja a játékost az algoritmusnak. Bár az ösztönünk azt diktálná, hogy csukjuk be a szemünket vagy harcoljunk, ez nem mindig opció. A *SOMA* című játékban csak rejtőzni lehet, a játszható karakter (Simon Jarrett) nem tud harcolni vagy futni.<sup>201</sup> De itt említendő az is, amikor a játékos tudatában van annak, hogy egy hely valamilyen fenyegetést rejt, de muszáj szembenéznie vele, ha tovább akar haladni. Ez a kényszer mintegy leleplezi a videójátékok logikáját, hiszen bár van bizonyos mértékű szabadság, csak a megadott kereteken belül lehet mozogni. A horror pedig színre is viszi a kereteket. Ezek a játékok olyan narratív szálakkal

---

<sup>199</sup> Dawn Stobbart, *Videogames and Horror: From Amnesia to Zombies, Run!* (University of Wales Press, 2019), 28.

<sup>200</sup> Bernard Perron, *The World of Scary Video Games: Study in Videoludic Horror* (New York: Bloomsbury Academic, 2018), 88-89.

<sup>201</sup> *SOMA*. Frictional Games. PC. 2015.



telítettek, amelyek elkerülhetetlenek ahhoz, hogy a játékos eredményt érjen el. Gyakran előfordul, hogy a játékos menekülés közben valamilyen nyom mellett halad el, amelyhez a fenyegetés elmúltával vissza kell térnie. A műfaj ebben a tekintetben összhangban van a sétaszimulátorokkal, hiszen a fő narratív elemeket az elvárt sorrendben ott is kötelezően végig kell venni.

Amennyiben szeretnénk tovább bontani a műfajt, érdemes megemlíteni, hogy általában beszélhetünk túlélő (*survival*) és pszichológiai (*psychological*) horror játékokról. Míg előbbinél gyakori, hogy a játékosnak menekülnie, rejtőznie vagy épp harcolnia kell, addig utóbbiban sokkal kiszolgáltatottabb szerepbe kerül, a psziché intenzív manipulálásán, a nyomasztó érzet fenntartásán van a hangsúly. Előbbire példa a *Resident Evil* sorozat, míg utóbbit az olyan játékok képviselik, mint a *Layers of Fear (A Félelem Rétegei)* vagy a *Love, Sam (Szeretettel, Sam)*.<sup>202</sup> Bármilyen típusú is legyen a horror játék, a nyugtalanító atmoszféra és a félelem érzete állandó elem.

### 3.2. Science fiction és fantasy<sup>203</sup>

Brian Attenbery arra hívja fel a figyelmet, hogy a science fiction keletkezésének legalább két története ismert.<sup>204</sup> Az egyik Amerikába vezet és elsősorban Hugo Gernsback nevéhez fűződik. Gernsback az 1920-as években a tudomány népszerűsítésének céljából egy magazinsorozatot hozott létre (*Modern Electrics* és *Amazing Stories*), és abban is tevékeny szerepe volt – John W. Campbellal együtt –, hogy kialakítsanak egy rajongói közösséget. Az olvasók különböző találkozókra vehettek részt, aminek nyomán fokozatosan kialakult egy szubkultúra. A másik történet Európában gyökerezik, ahol a műfajnak „kevesebb köze van a technológiai részletekhez, mint a filozófiához és a satírához.”<sup>205</sup> Brian Attenbery az elődök között említi Thomas More-t (*Utópia*), Jonathan Swiftet (*Gulliver utazásai*) vagy épp Mary Shelley-t (*Frankenstein*). Utánuk pedig olyan nevek jöttek mint Edgar Allan Poe, Jules Verne, vagy H.G. Wells. Már a keletkezés története is megmutatja, hogy a science fiction egy nehezen behatárolható, egyedi műfaj, amit tovább bonyolít, hogy „többféle olvasóközönsége van, és az olvasói gyakran műfaji és kánoni határokat átlépve olvasnak. Ez egy önmagának ellentmondó

---

<sup>202</sup> *Layers of Fear*. Bloober Team, Anshar Studios. PC. 2016. és *Love, Sam*. Korean Linguistics Lab. PC. 2019.

<sup>203</sup> Jelen esetben az eredeti, angol kifejezést használom mindkét műfajra. A fantasy megnevezés Magyarországon is elterjedt, hasonlóan a science fictionhöz (utóbbit gyakran emlegetik tudományos fantasztikumként, de az eredeti megnevezés is ismert és elfogadott).

<sup>204</sup> Brian Attebery, „Science Fictional Parables: Jazz, Geometry, and Generation Starships” in *Parables of Science Fiction*, szerk. Brian Attebery és Veronica Hollinger (Middletown: Wesleyan University Press, 2013), 5.

<sup>205</sup> Uo.

eszmei szórakozás, amelyben az intellektuális szigor a gyorstempójú kaland és a szabadszellemű leleményesség mellett értékelődik fel.”<sup>206</sup> Továbbá „az íróktól elvárják, hogy valami újat találjanak, megkérdőjelezzék a társadalmi és intellektuális normákat, épp úgy, ahogy a műfaj normáit is.”<sup>207</sup>

A science fictionhöz hasonlóan a fantasy is egy komplex műfaj, amelynek határait szintén nehéz kijelölni. Az Edward James és Farah Mendlesohn szerkesztette *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* erre az ambivalenciára hívja fel a figyelmet. Mint írják, a fantasy irodalom fő teoretikusai „mind egyet értenek abban, hogy a fantasy a lehetetlen megkonstruálásáról szól, míg a science fiction valószínűtlennek tűnhet, de a tudományosan lehetségesre épül.”<sup>208</sup> A meghatározás persze kissé homályos és a teoretikusok is eltérő módon értelmezik a zsánert, más és más példákat ragadnak ki. John Clute és John Grant szintén a meghatározás komplexitását hangsúlyozzák, és mint írják a fantasy „specifikus helye a fantasztikum spektrumán állandó kritikai spekulációk tárgya.”<sup>209</sup> Nem véletlen, hogy Brian Attebery „homályos halmazként” határozza meg, míg Clute inkább a nyelv felől közelíti meg.<sup>210</sup> Farah Mendlesohn ahelyett, hogy definiálással kísérletezne, amellet érvel, hogy négy eltérő kategória fedezhető fel a fantasyn belül, „amelyeket az a mód határoz meg, ahogy a fantasztikus belép a szövegbe, és hogy milyen retorikai hangok szükségesek a különböző világok megkonstruálásához.”<sup>211</sup> Ez a négy az portál-küldetés (*portal-quest*), az immerzív (*immersive*), a betolakodó (*intrusion*), és a liminális (*liminal*) fantasy. Az első esetében egy átjárón keresztül lehet eljutni abba a világba, amely a fantasztikum jegyeit hordozza, és elsősorban a belépésről, a tranzícióról és az alkudozásról szól. Az immerzív fantasy nem kínál efféle átlépést és magyarázatokat, hiszen eleve a fantasztikum világában vagyunk. Mendlesohn szerint ez áll a legközelebb a science fiction műfajához. A betolakodó fantasy lehet horrorisztikus és lenyűgöző: bár a saját világunkban maradunk, elveszi a biztonságérzetünket. Ez a kategória gyakran hagyatkozik magyarázatokra, hiszen az alap a való világ, amelybe betolakodnak a fantasztikum elemei (ezek lehetnek ártalmatlanok vagy fenyegetőek). A liminális esetében a fantasztikum a fiktív világ szereplőinek természetes, ám az olvasó számára abszurd, nem odaillő.

---

<sup>206</sup> Attebery, „Science Fictional Parables: Jazz, Geometry, and Generation Starships”, 6.

<sup>207</sup> Uo.

<sup>208</sup> Edward James és Farah Mendlesohn, „Introduction,” in *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, szerk. James és Mendlesohn (Cambridge: Cambridge University Press, 2012), 1.

<sup>209</sup> John Clute és John Grant, *The Encyclopedia of Fantasy* (London: Orbit, 1996), 337.

<sup>210</sup> James és Mendlesohn, „Introduction”, 2.

<sup>211</sup> Uo.

A horrorelemeket tartalmazó, korábban is említett *SOMA*-ban egy posztapokaliptikus jövőbe kerül a játékos, ahol a technológia lehetővé tette, hogy az emberek tudatát gépekre másolják le. Így bár a test megszűnik létezni, a tudat továbbra is fennmarad. Amellett, hogy a játékos a túlélésért küzd, megismeri a jövőt és a fiktív technológia működését. Jól érzékelteti a műfajok összefonódását, és a sci-fi és fantasy közötti szoros kapcsolatot, hogy a játékban is egyszerre jelennek meg science fiction jegyek (robotika, a tudat halhatatlanságának feltalálása), és betolakodó fantasy elemek. A szörnyek ugyanis, ha az irányítható karakter szemszögéből nézzük, behatoltak a való világba, hiszen mielőtt Simon felébredt a kezeléséből, nem léteztek efféle entitások. A játékos ugyanazt a narratívát ismeri meg, mint a főhős – hiszen az ő szemeivel lát, korlátozott a tudása –, így számára is abnormálisak az ellenséges lények. Másik példaként említhető a *Titanfall 2*, mely eredendően egy „lövöldözős” játék, de a robotika és a modern technológia bemutatása komoly szerepet kap benne, miközben tudományosnak tűnő magyarázat szolgál a fiktív világ szabályainak működésére.<sup>212</sup> A játék közelebb marad ahhoz, amit klasszikus értelemben vett science fictionnek hívunk: nincsenek benne mágikus, természetfeletti elemek, tudományosnak tűnő magyarázatok szolgálnak a fizikai történeteire.

Az immerzív fantasy játékok általában olyan elképzelt világba kalauzolnak, amelyben mágia vagy valamilyen természetfeletti, tudományosan nem megmagyarázható erő van jelen, és ez befolyásolja a fizikai szabályokat. A két műfaj közötti különbség érzékeltetésére érdemes megnézni a repülés képességének példáját. A *WoW*-ban mágikus fantázialények – mint amilyen a griff vagy a sárkány – segítségével lehet a fellegek közé emelkedni. A mágia átjárja az egész világot, több faj is képes varázsolni. Ezzel szemben a *Titanfall 2*-ben olyan robotok is megtalálhatók, amelyek a technológia fejlettségének köszönhetően képesek a magasba emelkedni. Utóbbi esetben szintén egy fantázia által teremtett entitás az „eszköz”, ám ezt az eszközt a tudomány hozta létre, működésére olyan magyarázat áll rendelkezésre, amit akár a jelen technológiájából is le lehet vezetni.

A portál-küldetés és az immerzív fantasy ugyanakkor sokszor teljesen új világot hoz létre. Geoff King és Tanya Krzywinska arra mutatnak rá, hogy a térnek kiemelkedő szerepe van a fantasy játékokban. Mint írják,

azok a környezeti látványosságok, amelyek mítoszokat, mágiát és rejtélyeket idéznek, különösen fontosak azoknak a játékoknak az esetében, amelyek high-fantasy [a high-fantasy a fantasy zsáner egyik kategóriája, amely arra

---

<sup>212</sup> *Titanfall 2*. Respawn Entertainment. PlayStation 4. 2016.

utal, hogy egy fikatív, mágiával átítatott közegben játszódik a cselekmény. Ezzel szemben a low-fantasy arra utal, hogy mágikus lények és elemek hatolnak be a hétköznapi életbe] [...], különböző stílusú tájakból álló, kiterjedt világokat hoznak létre, amelyek célja, hogy a bizonyos küldetések teljesítése felé utazó játékos tekintetét megragadják. A high-fantasy sok mindent kínál, ami látványos vizualitást eredményez [...].<sup>213</sup>

A középkori hangulatú városok, templomok, kastélyok mellett tengerpartok, sivatagok is gyakran előfordulnak. A *World of Warcraft* világában a különböző fajok eltérő területeken élnek és mindegyik tájnak más és más a fő ismertetőjegye, vizuális design szempontjából jól elkülöníthetők.

A science fiction és fantasy jelen értekezés szempontjából azért is kap kitüntetett figyelmet, mert a két műfaj már önmagában is komplex, továbbá gyakran összefonódnak (és olykor lehetlenné válik a szétszalazásuk). A természet szabályai valamilyen módon mindkét típusnál megkérdőjeleződnek, így remek alapot szolgáltatnak arra, hogy videójátékok történetét képezzék, hiszen az egyedi játékdesign lehetőségét ígérik.

### 3.3. Detektívtörténet

Egyfajta nyomolvasásnak tekinthetjük azt a folyamatot, amikor a videójátékok játékosai felméri és értelmezik a rendszer által felállított kihívásokat, majd a megszerzett információk birtokában megpróbálnak eredményesek lenni. A játékos ilyenkor a krimi befogadóihoz hasonlóan dekódolja az árulkodó nyomokat (*clues*). A nyomolvasás folyamata azonban ennél explicitebben van jelen a detektívtörténetek sémáira építő videójátékokban.

Amikor az olvasó egy detektívtörténettel kerül szembe, ő is elkezd nyomozni, igyekszik kiszűrni a nem releváns elemeket, hogy aztán csak az elengedhetetlen nyomokra tudjon fókuszálni, mondhatni része lesz egy elmejátéknak. A videójátékok felhasználói is nyomolvasóvá válnak, ki kell szűrniük a helyes elemeket. Ez a *Heavy Rain* (*Heves Esőzés*) című játékban is fontos, hiszen az egyik nyomozó, Jayden ügynök személyén keresztül érhetőek el az összegyűjtött információk, amelyeket össze lehet kötni.<sup>214</sup> Amennyiben a játékos jól felel a kihívásokra, közelebb tud kerülni a gyilkoshoz. A *The Wolf Among Us* (*A Farkas Közöttünk*)

---

<sup>213</sup> Geoff King és Tanya Krzywinska, *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogames Forms and Contexts*, (London/New York: I.B. Taurus, 2006), 156. Az idézet azt is érzékelteti, hogy a fantasy kategorizálásának is több módja létezik.

<sup>214</sup> *Heavy Rain*. Quantic Dream. PC. 2010.

szintén hasonlóan épül fel: a főhősön keresztül kell megoldani a gyilkossági ügyeket.<sup>215</sup> Ehhez pedig szükséges, hogy minden apró nyomot felfedezzen a játékos, a többi karakter reakcióit és válaszait is kitüntetett figyelemmel kezelje. Ugyanakkor, míg a krimiolvasó mindössze a leírt mondatokra hagyatkozhat, a videójátékok esetében a játékos döntheti el, hogy a térben mely tárgyakat szeretné alaposan megvizsgálni (a *The Wolf Among Us* nyomozója például talál egy gyufásdobozt, amelyen egy cím szerepel. Ez a cím lendíti előre a nyomozást).

A nyomozó személye tehát esszenciális elem a detektívtörténetekben, hiszen ő felel a világ felbomlott rendjének helyreállításáért, neki kell a nyomokat (vagyis a fiktív világot) helyesen olvasnia, értelmeznie.

A detektív mint strukturalista egyrészt minden részletet képes beilleszteni rendszerébe, másrészt viszont, akárcsak a strukturalista narratológust, őt is bosszantják az olyan apróságok, amelyek nem illeszkednek a struktúrába, vagy nem nyerhetők vissza mint a struktúra részei.<sup>216</sup>

A *The Slaughterhouse of Literature* című tanulmányában Franco Moretti arra mutat rá, hogy Sherlock Holmes történetei sem azért emelkedtek ki a kortárs detektívtörténetek közül, és maradtak fenn napjainkban is, mert a nyomokat mint állandó elemeket hibátlanul használta fel a szerző.<sup>217</sup> Moretti és tanítványai arra keresték a választ, hogy miben rejlik Doyle sikere. A vizsgálat során az alábbi kérdéseket tették fel: Van nyom? Szükséges? Látható? Dekódolható? Azok a művek, amelyekben nem volt nyom, azonnal kiestek a „versenyből”. „Ha egy történetből hiányzik egy bizonyos eszköz, az »negatív információs áramlást« vált ki, és a piac el fogja utasítani»<sup>218</sup> – állapította meg Moretti. Ugyanakkor Arthur Conan Doyle művei sem válaszoltak minden kérdésre igennel. Az író sikerének titka sokkal inkább a nyomozó személyében rejlett. Doyle a nyomozó mítoszában dolgozott, a nyomok csak azért voltak jelen, hogy Holmes mindentudását támogassák. A nyomok tehát a nagyságát támasztották alá, de észlelhetők voltak, hogy az olvasó azt érezze, ő is egyenrangú fél.

A videójátékokban az irányítható karakter különösen fontos, hiszen mint említettem, a játékos rajta keresztül tud érintkezni a fiktív világgal, a karakter egyfajta mediális közvetítőként funkcionál. A *The Wolf Among Us* hagyományos módon egy szereplő útját követi, míg a *Heavy*

---

<sup>215</sup> *The Wolf Among Us*. Telltale Games. PC. 2013.

<sup>216</sup> Bényei Tamás, *Rejtélyes rend: A krimi, a metafizika és a posztmodern*, (Budapest: Akadémiai, 2000), 95.

<sup>217</sup> Franco Moretti, „The Slaughterhouse of Literature,” in *Distant Reading* (London–New York: Verso, 2013).

<sup>218</sup> Moretti, „The Slaughterhouse of Literature”, 72.

*Rain* négy karakter irányítását teszi lehetővé és mind a négy ugyanazt a gyilkost próbálja leleplezni. A karakterek érzelmi világa és háttértörténetei is valamelyest felsejlenek, hogy maguk a szereplők ezzel is közelebb kerüljenek a játékoshoz. De pontosan miként funkcionálnak a karakterek? Halhatatlan entitások vagy a játékos és az algoritmus bábjai? A klasszikus irodalmi krimiben a nyomozónak nem szükséges kockára tennie az életét, a legtöbb esetben a helyszín bejárása és a tanúk kihallgatása elég ahhoz, hogy levonja a megfelelő következtetéseket. Bár Sherlock Holmes eredetileg 1893-ban meghalt, a rajongók nyomására Arthur Conan Doyle visszahozta őt az életbe. Ezt követően a detektívek hosszú éveken keresztül végezheték a munkájukat a fiktív térben, Poirot is igen tekintélyes kort „élt meg”. Ezzel szemben a hard-boiled krimi felforgatta ezt a védettséget: a főhős a terepen dolgozik, van, hogy az ellenség fogságából kell kijutnia és a munkája során komoly sérüléseket szenved. Csak néhány példát említve, Jo Nesbo *Macbethje*, Borisz Akunyin *Fandorinja*, Kondor Vilmos *Gordon Zsigmondja* és Ferenczy Tiborja is sokszor életveszélyes helyzetben találja magát. De legyenek bármilyen komolyak a sérülések, a nyomozó mindig visszatér – akár a halálközeli állapotból is –, és befejezi azt, amit elkezdett. Ilyen értelemben bármennyire is ki van téve a detektív a veszélynek, már-már halhatatlannak mondható: vagy a szerencse, vagy a saját képessége hozza őt vissza az életbe.<sup>219</sup>

A videójátékban egy-egy küldetés során szintén komolyan megsérülhet a nyomozó. Viszont, ahogyan doktori dolgozatában Stuart Knott rámutatott: „Míg az erőszak és az újjászületés állandó ciklusának vannak kitéve – megölik a képernyőn, vagy amint a játékos kilép, megszűnik létezni, a [játékos] visszatéréssel viszont feltámad –, az avatárok bizonyos mértékű halhatatlansággal is rendelkeznek.”<sup>220</sup> A videójátékok karakterei meghalhatnak, ám egy korábbi mentéshez visszatérve máris új lehetőséget kap a játékos. Ilyen értelemben tehát a videójátékok karakterei, nyomozói is halhatatlanok, épp úgy, mint az irodalomban létező társaik. Természetesen ellenpélda is van, ugyanakkor a karakter halálának a játékba való beépülése nem gyakori, a történet általában nem tud folytatódni az irányítható karakter nélkül.<sup>221</sup>

---

<sup>219</sup> Természetesen vannak kivételek. Szerencsés Dániel *A 13. emelet* című könyvében a nyomozó végül meghal, magával rántva ezzel a bűnöst is. Itt tehát a detektívfigura hozza azt a klasszikus elemet, amely szerint a bűntényt le kell zárni. Ennek egyetlen módja, ha a főhős az antagonistával együtt életét veszti. Szerencsés Dániel, *A 13. emelet*, (Budapest: 21. Század, 2019).

<sup>220</sup> Stuart Knott, *Interplay: The Adaptive Contexts of Videogame Adaptations and Franchises Across Media*, (Leicester: De Montfort University, 2016), 45.

<sup>221</sup> Érdemes megemlíteni egy, az alfejezetben is elemzett kivételt: a *Heavy Rain* című videójátékban négy karakter nyomoz egy gyilkos után, és ha meghal valamelyikük, akkor nem indul újra a pálya, nélküle folytatódik a történet. Vagyis néhány alkotás szembe megy a karakter halhatatlanságával.

#### 4. Térbeli sajátosságok

A videójátékok hőskorszakában a tér jóval korlátozottabb volt, mint napjainkban, és inkább leegyszerűsített (mondhatni „ellapított”) geometriára épült. Mégis, már a kezdetekkor megfigyelhető, hogy a játékos felfedezőként van jelen ezekben a terekben, szemben a mozifilmek megfigyelőivel.<sup>222</sup> Vagyis a játékos ebben az értelemben is egy detektív szerepét tölti be, hiszen olvasnia kell a fiktív világot.

Meglátásom szerint a térbeli sajátosságok nem sorolhatók sem a formai, sem a tartalmi szempontokhoz, ugyanakkor a tér megjelenítése kihatással van a játék világára: mind a történetre (befolyásolja a narratíva eljátszását), mind a játékmenetre (megahtározza az ágens lehetőségeit). A tér és a különböző nézőpontok sokkal inkább a játékmechanika részei, így a következőkben külön alfejezetekben térek ki ezekre a pontokra.

Tér tekintetében két csoportot mindenképp ki lehet emelni: az egyik a nyitott világú (*open-world*) játékok, míg a másik a hurokszerű terek. Általában a *sandbox*/homokozó játékokat a térbeliség kapcsán is vizsgálják, ám mivel játékmenet szempontjából már alaposabban elemeztem őket, és a térbeli sajátosságaikra is felhívtam a figyelmet, így ezzel jelen részben nem fogok foglalkozni. Helyette a visszatérő, hurokszerű tereket emelem még ki, amelyek egyre gyakrabban előfordulnak a pszichológiai problémákat feltáró videójátékokban és a horror műfajában. Meglátásom szerint, ezekben az esetekben a tér a narratíva támogatására szolgál.

##### 4.1. Nyitott világú játékok

A nyitott világú játékok esetében a tér kinyílik és szabadon bejárható, a játékos maga választhatja meg a karakter útvonalát. Az ágens ezekben a játékokban általában magas fokú: nincs előre determinált narratíva, amelyet mindenképp követni kell ahhoz, hogy a játékos eredményeket érjen el. A játékos felfedezőként bolyonghat a fiktív térben, miközben több, kihívást jelentő elemekre bukkanhat. A *Skyrim* vagy *The Witcher: Wild Hunt* című játékokban a világ minden szegmense szabadon bejárható. Bár van egy olyan központi narratív mag, amelyre az egész világ felépül, és amely értelmet ad a történéseknek, a játékosnak nem feltétlenül kell azt követnie, hanem újabb és újabb, önálló kalandokat teljesíthet. Ezáltal a karakter egyre erősebb lesz, tehát van célja a cselekvésnek. A módszer hasonlít a történetekbe

---

<sup>222</sup> Benjamin Fraser, “Why the Spatial Epistemology of the Videogame Matters: Mētis, Video Game Space and Interdisciplinary Theory” *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, Vol. 3., 2. szám (2011): 94.

beágyazott történetekre: míg az extradiegetikus szint a játék fő cselekménye, addig a mellékszálak az intradiegetikus szinten helyezkednek el.<sup>223</sup> A mellékküldetések zárt kis egységekként is értelmezhetők, önmagukban is van jelentésük.

Több forrás is rámutat, hogy a nyitott világú játékok megjelenése az 1980-as évekre datálható, de az első igazán sikeres játék a műfajban a 2001-ben megjelent *Grand Theft Auto III.* volt.<sup>224</sup> Richard Moss arra hívta fel a figyelmet, hogy ezek a játékok azt a hamis ígéretet keltik, hogy végtelen szabadságot adnak a játékosnak, holott a médium jellege miatt ez lehetetlen.<sup>225</sup> A nyitott világú játékok nagy sikerének a titkát abban látom, hogy bár az ígéretük hamis, a saját korlátjaikat ki tudják annyira tolni vagy épp el tudják annyira homályosítani, hogy a játékosok azt érezzék, hogy szabadok és az algoritmus felett állnak. Az immerzió könnyen létre tud jönni, hiszen egyik kaland hozza magával a másikat. Miközben a karakter eljut az egyik céljához, újabb kalandokat fedez fel. A *Witcher* említett részében például akadnak olyan játékosok, akik csak a fiktív világ részeként kitalált kártyajátékkal (Gwent) játszanak, nem követik a narratívát. Ez a játékon belüli játék később annyira népszerűvé vált, hogy végül önálló alkotást hoztak neki létre.<sup>226</sup>

A nyitott világú játékokban tehát az ágens úgy is létrejöhet, hogy a játékos saját kalandozásba kezd, és nem törődik a fő cselekménnyel. Célokot így is ki tud magának tűzni, és a kihívások adottak lesznek, miközben a szabadság illúziója is felsejlik.

---

<sup>223</sup> Jelen esetben, a szintek megnevezésénél Slomith Rimmon-Kenan *Narrative Fiction, Contemporary Poetics* című könyvében használt fogalmi meghatározásra támaszkodom. Bővebben lásd: Slomith Rimmon-Kenan, *Narrative Fiction, Contemporary Poetics*, (Taylor & Francis e-Library, 2005), 89-109.

<sup>224</sup> Julie Muncy, „Open-World Games Are Changing the Way We Play,” *Wired*, 2015. <https://www.wired.com/2015/12/open-world-games-2015/>, illetve Karthik Balasubramanian, „An Introduction to Open World Games,” *GameOpedia*, 2011. <https://www.gameopedia.com/introduction-to-open-world-games/>.

<sup>225</sup> Richard Moss, „Roam free: A history of open-world gaming,” *ArsTechnica*, 2017. <https://arstechnica.com/gaming/2017/03/youre-now-free-to-move-about-vice-city-a-history-of-open-world-gaming/>.

<sup>226</sup> Ryan Dinsdale, „Gwent: The Tumultuous, Untold Story” *IGN*, 2022. Elérhető: <https://www.ign.com/articles/gwent-the-witcher-card-game-tumultuous-untold-story>.



## 4.2. Hurokszerű terek

A hurokszerűséget inkább az idő kapcsán szokták a videójátékok kontextusában elemezni, ám úgy vélem, hogy a térbeliség ilyen jellegű alkalmazása is egy izgalmas jelenség. Hurkokról akkor beszélünk, amikor valamilyen ismétlődés, önmagába visszatérés figyelhető meg. A bevezetőben is említett visszacsatolási hurok is erre a logikára épül: a játékos cselekedete valamilyen válaszreakciót gerjeszt a rendszer oldalán, amely aztán újabb reakciót fog igényelni a játékostól. A horrorjátékokban kifejezetten kedvelt megoldás, hogy a karakter bárhova is megy, mindig visszatér ugyanarra a pontra, miközben a környezet fokozatosan megváltozik. A játék narratív szála azonban nem szolgál magyarázattal arra, hogy hogyan ment végbe a változás (például átmegy a karakter egy ajtón és ugyanabban a szobában találja magát, ahonnan kijött, viszont a bútorok már fel vannak forgatva). Ennél a csoportnál a *Layers of Fear* és az *Ouija Rumors*<sup>227</sup> is példaként említhető. Az irányítható karakter mindkét esetben szobáról szobára jár ugyanabban az épületben, miközben a terek lassan megváltoznak, deformálódnak és egyre disztópikusabbak lesznek. Elhagyott levélfragmentumok vagy épp múltbéli hangok alapján tudja a játékos kikövetkeztetni, hogy mi történhetett, és a narratíva gyakran a karakter bűnösségére mutat rá. Mivel a karaktereknek valamilyen elfojtott traumájuk van, így a tér változása szimbolikusan azt jelenítheti meg, ahogyan lassan az elméjük is megbomlik, és egyre mélyebbre jutnak a büntudatban. Vagyis a tér ebben az esetben inkább az elme kivetülése, azt segíti elő, hogy a játékos vizuálisan is érzékelje a karaktere tettét. Ezen a ponton érdemes megemlíteni egy mentális konfliktust: bár a játékos felelősnek érzi magát a karakterért és a túlélésért küzd (hiszen ez a célja a játéknak), amikor kiderül, hogy a karakter az általa elkövetett bűn miatt szenved, a hozzá fűzött viszony megváltozik, mondhatni ambivalenssé válik. A játékos morális értékítéletén múlik, hogy figyelmen kívül hagyja-e a karakter bűnét és igyekszik vele életben maradni, vagy megérti a tettek súlyát, és inkább azt szeretné, hogy a karaktert érje el a végzete. Ezt a dilemmát – amikor kiderül, hogy a játszott karakter az antagonist – nemcsak a horror műfajában, hanem más játékokban is megfigyelhetjük.

A hurokszerű terek nem kecsesítik a szabadság illúziójával, bezárják a játékos egy folyamatosan ismétlődő közegbe, ahol minden egyes változás valamilyen jelentéssel bír. A nyomolvasói feladat itt is kitüntetett szereppel bír, hiszen a részletekben rejlik a narratív titok megfejtése, a játékos általában nem kap egyértelmű magyarázatot arra, hogy mi áll az abnormális jelenségek hátterében.

---

<sup>227</sup> *Ouija Rumors*. LsGameDev. PC. 2022.

## 5. A kamera szerepe

Egyes feltételezések szerint a „kamera” kifejezés használata a videójátékok kontextusában az 1990-es évekre datálható, amely időpontot a 3D-s grafikájú játékok elterjedésével hoznak összefüggésbe.<sup>228</sup> Selim Krichane ugyanakkor emellett érvel, hogy a kifejezést először a *Starglider* című játékban alkalmazták azért, hogy egy játékbeli felvevőeszközre hivatkozzanak vele. A *Starglider* esetében tehát egy diegetikus elemről van szó (Krichane ezt diegetikus kamerának hívja). A kutató arra is felhívja a figyelmet, hogy az általuk vizsgált videójátékos magazinok (az 1987 és 1998 közötti időszakban) eleinte nem említették a kamera kifejezést. Mint írja, „az űrharci játékokban és repülőszimulátorokban a játékos számára elérhető különböző »nézetek« megsokszorozódása döntő tényező a »kamera« fogalmának 1987 és 1989 közötti elterjedésében.”<sup>229</sup> Ami pedig először egy diegetikus elemnek indult, az fokozatosan a virtuális megértés részévé vált. Krichane kifejti, hogy habár „a filmes keretrendszer döntő szerepet játszott a fogalom kezdeti bevezetésében a videójátékokról szóló diskurzusokban, a honosítási folyamat során fokozatosan eltűnt ez a gondolkodásmód.”<sup>230</sup>

A fogalom használatától függetlenül, a vizuális prezentáció elengedhetetlen a médium elemzéséhez. Az, hogy a kamera hogyan helyezkedik el és mit mutat meg, hatással van a játékos élményre, ugyanakkor a narratíva megélését is befolyásolja. Az *Among the Sleep* (*Álmok között*) című játék esetében például egy kisfiú az irányítható karakter, aki rémisztő entitások elől menekül.<sup>231</sup> Mivel gyermekről van szó, a világ hozzá képest hatalmasnak tűnik, mondhatni lentről lát mindent egy alapvetően felnőttek magasságára tervezett térben. A nézet, mivel a játékmechanika imitálja a kisfiú perceptuális képességeit, a játékmenetre is hatással van: a felhasználó is sebezhetőbbnek érzi magát. A már említett *Titanfall 2* esetében a pilótát (Jack) és a robotot (BT) külön is lehet irányítani. Amikor Jack a gépben van, vagyis BT-t irányítja, a nézőpontja magasabbra kerül, fentről lát rá a harctérre. A robot nélkül pedig, habár jóval mozgékonyabb, sokkal sebezhetőbb, illetve más a perspektívája.

Mindennek tudatában elengedhetetlen megvizsgálni, hogy a videójátékok esetében mely nézetek a legfontosabbak. A következőkben külön vizsgálom az irányítható karakterekhez viszonyított nézeteket (belső nézetű [*first-person*], külső nézetű [*third-person*] és közvetett nézetű [*second-person*] játékok), amelyek eltérő tulajdonságaik miatt befolyásolni tudják a

---

<sup>228</sup> Selim Krichane, „When Seeing is Playing: The History of the Videogame Camera,” *Game Studies*, Vol. 21, issue 2, (2021). Elérhető: <https://gamestudies.org/2102/articles/krichane>.

<sup>229</sup> Uo.

<sup>230</sup> Uo.

<sup>231</sup> Krillbite Studio. *Among the Sleep*. PC. 2014.

narratíva megélését. Továbbá számot vetek néhány olyan nézettel is, amelyeknél nem minden esetben szükséges, hogy legyen egy „közvetítő kurzor” (mint a 2D-s, fentről-le vagy izometrikus nézet).

### **5.1. Belső, külső és közvetett nézetű játékok (*first-person, third-person, second-person shooter/view*)**

Az, hogy milyen szemszögből ismerjük meg a fiktív világot – legyen szó írott műről vagy épp egy filmről –, eltérő narratívákat tud eredményezni. A videójátékok esetében sokszor az irányítható karakterhez „kötvé” lehetséges a mozgás. Az, hogy ezek a karakterek hogyan közvetítik a fiktív világot felénk, különféle módokon valósulhatnak meg. Jelen alfejezet ezeket a módokat igyekszik megragadni, a két legáltalánosabb módszert – és egy harmadik, mondhatni kísérleti megoldást – kiemelve.

Gérard Genette *fokalizáció* terminusa megfelelően beilleszthető a videójátékok megértésének folyamatába. A neologizmussal létrehozott fokalizáció a Genette által esetlegesnek tartott perspektíva/nézőpont kifejezéseket hivatott leváltani. A terminus a narratív információk szelekciójára, szűkebbre szabására utal, ami relációban van a narrátor, a karakter vagy a történet világában lévő entitások tapasztalatával, tudásával.<sup>232</sup> Ha szeretnénk leegyszerűsíteni, Genette fogalma azt hivatott megragadni, hogy a narratíva valamilyen perspektíván keresztül kerül bemutatásra, arra összpontosít, hogy hogyan vannak láttatva az események.<sup>233</sup> Genette nulla fokú (*zero focalization* – a narrátor többet tud a szereplőnél), külső (*external focalization* – a narrátor kevesebbet mond, mint amit a karakter tud), valamint belső (*internal focalization* – a narrátor csak azt mondja el, amit az adott karakter tud) fokalizációt különböztet meg. Amikor fokalizációról értekezünk, a legfontosabb kérdés az, hogy kinek a szempontja és milyen látásmód érvényesül az események narrativizálásában. Mieke Bal – aki mélyrehatóan elemezte a tárgyat – kiemeli, hogy az események bemutatása mindig egy meghatározott látásmód szerint történik.<sup>234</sup> Az észlelés pszichoszomatikus folyamat, vagyis függ az észlelő testhelyzetétől és az ismereteitől. Mint írja, „a fokalizáció a látásmód és a »látott«, észlelt közti viszony”,<sup>235</sup> és nem mindig az lát, aki elbeszél. Ha nem teszünk

---

<sup>232</sup> Burkhard Niederhoff, „Focalization,” in *Handbook of Narratology. Contributions to Narrative Theory*, szerk. Hühn et al (Göttingen: Hubert & Co. GmbH & Co. KG., 2009), 115-124.

<sup>233</sup> Gerard Genette, *Narrative Discourse. An Essay in Method* (Ithaca, New York: Cornell University Press, 1980), 212.

<sup>234</sup> Mieke Bal, „Fokalizáció,” ford. Ferencz Anna, in *Verbális és vizuális narráció*, szerk. Füzi Izabella, (Szeged: Pompeji, 2011), 129.

<sup>235</sup> Bal, „Fokalizáció”, 130.

különbséget a két ágens között, akkor nehezen tudjuk egy olyan szöveg technikáját megragadni, amelyben látva van valami, és ez a látásmód el van beszélve. A videójátékok esetében az irányított karaktert és a játékost lehet két külön entitásként kezelni. Bal a perspektíva helyett a fokalizáció terminust javasolja, mivel meglátása szerint az előbbi művészetben használt kifejezés, ráadásul nem lehet olyan főnevet létrehozni belőle, amely a cselekvés alanyát jelöli. Ezzel szemben a fokalizáció erőteljesen technikai jellegű (fényképezés, film) és egy viszonyra vonatkozik: van alanya és tárgya. Az alanya az a pont, ahonnan az elemek látszanak, és ez egybeeshet a szereplővel (a fabula egyik elemével) vagy kívül lehet azon.<sup>236</sup> Bal elkülöníti a belső fokalizációt (olyan szereplőhöz kapcsolt, aki cselekvőként vesz részt a fabulában), valamint a külső fokalizációt (fabulán kívül elhelyezkedő anonim ágens működik fokalizátorként). A videójátékokból ismert közvetett nézetű játékok a külső fokalizációhoz állnak a legközelebb, hiszen a játékos a fabulán kívül helyezkedik el. Fontos azt is megemlíteni, hogy sok esetben a karakter és a játékos látószöge egybeesik (például FPS), amely a belső fokalizációt idézi meg. A fokalizáló és a fokalizált tárgy viszonya lehet állandó vagy változó. A tárgyról alkotott képünk a fokalizátor által meghatározott, vagyis befolyásolja a befogadót, hogy a fokalizáló mit hogyan mutat be, kinek halljuk a gondolatait.

A játékos legtöbbször az irányítható ponton keresztül – legyen az egy humán figura vagy egy absztrakt alakzat – tapasztalja meg a fiktív világot. A rövid, bevágott filmszerű jeleneteket (az úgynevezett *cut-scene*-t) leszámítva, általában a játékos kezében marad az irányítás, ő az, aki tudja a kamera mozgását befolyásolni (feltéve, ha a játék típusa engedi a nézet megváltoztatását).<sup>237</sup> Ez megkérdőjelezheti, hogy mennyiben alkalmazható a fokalizáció elmélete, hiszen a játékosnak megvan az a szabadsága, hogy kiválaszthatja a nézetet, szemben egy mozifilm szemlélőjével vagy egy könyv olvasójával.<sup>238</sup> Ezen okokból kifolyólag, a jelenség leírására az *irányított fokalizáló* megnevezést javaslom, amikor azokról a karakterekről beszélünk, amelyeken keresztül látunk. A kifejezés utal arra, hogy a játékos kezében vannak azok a „pontok”, ahonnan a különböző történések látszanak. Az avatár, karakter az, amelyen keresztül mindent látunk, aminek az útját követjük, de a játékos kezében van és sok esetben ő

---

<sup>236</sup> A fabula a történetet jelöli, „a narratívában előforduló események összességének logikai, kauzális és metonimikus sorozatára vonatkozik”. Lásd bővebben: Füzi Izabella és Török Ervin, „A történet mint zárt egység,” in *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*, (Szeged, 2006). Elérhető: <http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20%28E%29/tankonyv/tortenet/index02.html>.

<sup>237</sup> A bevágott jelenetekről a későbbiek során még szó lesz.

<sup>238</sup> A fokalizáció elméletéhez a *Verbális és vizuális narráció* című kötetben szereplő Mieke Bal tanulmányt vettem alapul.

határozza meg, hogy a karakteren keresztül mit lásson. Vagyis létrejön a történetjátszás: a játékos döntésein és a játszás folyamata során kibontakozik a narratíva.

Előfordulhat, hogy a játékos a karakter egész testét látja: ez a *third-person view* (vagy *third-person shooter*, a korábban már említett *TPS*) vagyis külső nézet,<sup>239</sup> amelynek köszönhetően a látótérbe kerül az is, ami a karakter mögött található. Ilyen például a *Murder House (Gyilkos Ház)*, amelyben a játékos látja, ha a gyilkos hátulról közelít, de a karakter értelemszerűen ezt nem veheti észre.<sup>240</sup> A *God of War (A Háború Istene)* is külső nézetből mutatja be a történéseket, így a játékosnak egy-egy harc során lehetősége nyílik arra, hogy felmérje az őt körülvevő ellenségek számát, és megfigyelje, hogy mely irányokból, mekkora sebességgel közelítenek felé, milyen stratégiát alkalmaznak.<sup>241</sup> Az *Assassin's Creed* sorozat szintén megengedi, hogy a játékos – aki kívülről látja a karaktert – megtekintse az őt körülvevő környezetet. Ez azért is fontos, mert a térbeli mozgás magas fokú szabadságot kínál: a játékos épületről épületre mozoghat, nincsenek kijelölt ösvények, amelyeken végig kell mennie. A játékos felfedezőnek is tekinthető, aki tetszőlegesen mászhat a magasba és közlekedhet a tetőkön vagy barangolhat eldugott utcákban.

Ebben a nézetben tehát a fiktív teret is jobban fel lehet mérni, nem korlátozódik a látásunk a karakter tekintetére. Ugyanakkor ebből következik az a jelenség is, hogy a játékos és az irányított főhős között van egyfajta – mentális értelemben vett – távolság, hiszen előbbi nem helyezkedik bele az utóbbi nézőpontjába. A film formanyelvét alkalmazva, ez az objektív kamerát hivatott reprezentálni: egyik szereplőnek sem közvetíti a nézőpontját, olyan, mintha a cselekményen kívül esne annak a tekintete, akin keresztül látunk.<sup>242</sup> A karakterek nem vesznek tudomást arról, hogy van egy közvetítő. A videójátékok esetében a játékos külső megfigyelőként működik, miközben lehetősége van arra, hogy azt figyeljen meg a fiktív világban, amit szeretne.

Ahogy a filmek esetében, úgy a videójátékoknál is létezik az objektivitásnak egy ellenpontja: a szubjektív kamera. A játékok formanyelvében ez a már említett belső nézettel egyenértékű (amit *first-person view*-nak lehet hívni. Gyakran alkalmazott, műfaji megnevezése a már említett *first-person shooter*, utalva arra, hogy általában „lövöldözős” játékokban fordul elő). Ilyenkor a kamera egy szereplőhöz kötődik, annak nézőpontját közvetíti.<sup>243</sup> Bár az előbb

---

<sup>239</sup> TPS-nek is szokták rövidíteni, ami a *third-person shooter* kifejezésből ered. A megnevezés utal arra, hogy egy alapvetően harci cselekményeken alapuló műfajban fordul elő ez a nézet.

<sup>240</sup> *Murder House*. Puppet Combo, Vague Scenario LLC. PC. 2020.

<sup>241</sup> Santa Monica Studio. *God of War*. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4. 2018.

<sup>242</sup> A jelenségről a második fejezetben még bővebben szó lesz.

<sup>243</sup> A filmes diskurzusban különbséget tesznek a szubjektív kamera és a nézőponti beállítás között. Míg előbbi azt közvetíti, amit a szereplő láthat, utóbbi bemutatja, hogy mit lát a karakter, miközben ő maga is megjelenik a

az úgynevezett „lövöldözős” játékokat említettem ennél a típusnál, megannyi horror játék alkalmazza ezt a nézetet. A játékos ilyenkor az irányított karakter szerepébe van helyezve, kénytelen szembe nézni a félelmet keltő elemekkel. Emlékeztetőül, ahogy Dansky határozta meg, a horror játékoknál gyakori a kötött kameraállás, a hosszú expozíciók.<sup>244</sup> Véleményem szerint ez a kötöttség is fokozza a játékos kiszolgáltatottságát és jobban irányítja a figyelmét: ebben az esetben – bár a játékos dönthet úgy, hogy félrenéz – nem ő irányít, a külső nézetnél említett szabadság bizonyos fokig megszűnik. Wendy Despain videójátékokkal foglalkozó könyvében az alábbi megállapítást teszi Lucien Soulban és Haris Orkin az FPS játékokról:

Az FPS több annál, mint hogy a játékost a főhős fejébe helyezték; minden a következményekről szól. Az adrenalinod a karakter adrenalinja, a zúgó fejed a karakter zúgó feje. Néha ennek fordítottja is igaz. Megrémülsz, a karakter eltéveszti a lövést...<sup>245</sup>

Vagyis a játékos teljesen az irányított karakter helyzetébe kerül, csak akkor látja, hogy mi van mögötte, ha azt az utasítást adja neki, hogy forduljon meg. Egy ehhez kötődő példa a kulcslyukak funkciója a videójátékokban, és hogy hogyan tudják a fejlesztők a jól megválasztott nézettel irányítani a játékost. A kulcslyukak általában azt a célt szolgálják, hogy át lehessen rajtuk nézni, ezáltal valakit vagy valamit meg lehet figyelni. Az egyik legintenzívebb, ehhez kötődő pillanat a *Paranormal HK*-ben található.<sup>246</sup> Érdeemes megjegyezni, hogy ez a játék egy rémtörténet, vagyis rettegést keltő elemekkel van tele, a fejlesztők célja az, hogy a játékos megijedjen. A történet egy pontján a főhős egy lelakatolt ajtót talál. A lakaton különböző ábrák szerepelnek, amelyekhez számokat lehet rendelni. Amikor a játékos benéz a kulcslyukon, láthatóvá válik, hogy az elzárt szobában maszkok vannak a szemközti falon. Olyan maszkok, amelyek megegyeznek a lakaton lévő ábrákkal, így csak meg kell számolni, hogy melyikből mennyi van. Itt jön a játékban a csavar: hiába lesz megadva a helyes kód, az ajtó nem fog kinyílni. Természetes reakció, hogy a játékos újra belenéz a kulcslyukba, hogy leellenőrizze, nem rontott-e el valamit. A másik oldalon azonban ezúttal ott van egy rémisztő entitás, ami azonnal széttöri az ajtót. Ebben az esetben is a figyelem várható

---

képernyőn. Vagyis a szubjektív kamera a belső nézettel egyenlő, míg a nézőponti beállítás a külső nézettel van összhangban.

<sup>244</sup> Dansky, „Writing for Horror Games,” 113-26.

<sup>245</sup> Lucien Soulban és Haris Orkin, „Writing for First-Person Shooters,” in *Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG*, szerk. Wendy Despain (Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltd., 2009), 51.

<sup>246</sup> *Paranormal HK*. Ghostpie Studio, Gamera Game. PC. 2020.

irányát használják ki a fejlesztők és a történet írója (designere). Egy olyan általános reakcióra építenek, amit nem lehet kikerülni, hiszen természetes, hogy ha valami nem működik, akkor először ellenőrizzük, hogy mindent jól csináltunk-e. A filmekben is lehetnek hasonló jelenetek – sőt, a horror történetekben kifejezetten gyakoriak –, ám ott meg van adva, hogy mit fog látni a néző, nem ő irányítja a kamerát.

Figyelemfelkeltő az a módszer, amelyet, eltávolodva az angol elnevezéstől, a „közvetett nézet” (*second-person view*) fordítással lehetne illetni. Meglátásom szerint az elnevezés maradéktalanul lefedi az ebbe a csoportba tartozó játékok egyedi vonását: az irányítható karaktert egy másik szereplő (vagy tárgy) szemszögéből látjuk. Ezt a típust kísérleti jellegűnek tartom, hiszen kevés játékfejlesztő vállalkozott arra, hogy így közelítse meg a történet elbeszélését. Kiemelendő példa a *Silent Mementos* (*Csendes Mementók*) és az *Out of Sight* (*Látótávolságon Kívül*).<sup>247</sup>

Előbbiben egy lány próbálja megtalálni a barátját egy elhagyatott épületben. A játékban filmtekercseket kell gyűjteni, amelyeket aztán egy vetítón keresztül lehet megnézni. A filmrészletek lassan feltárlják, hogy mi történt a lány párjával. Ugyanakkor a felvételeket nem passzív befogadóként szemléli a játékos, ilyenkor a fiút tudja irányítani – miközben a lány szemszögéből látjuk a vetítövásznat, amelyen az események kibontakoznak (4. Kép).



4. kép: Képernyőfotó a *Silent Mementos* című játékból. A lány épp egy felvételt néz, miközben a játékos az eltűnt barátot irányítja. *Silent Mementos*, olinkalex, 2021. Kép forrása: <https://olinkalex.itch.io/silent-mementos>.

<sup>247</sup> *Silent Mementos*. olinkalex. PC. 2020., továbbá *Out of Sight*. Per Hallros, Damien Hallström, Mattias Nordebäck, Sigge Lindberg. PC. 2022.

Az *Out of Sight*ban egy vak kislányt kell irányítani, akit az elrablójától kell kimenekíteni. A játékos egy plüssmacin keresztül látja a lányt és környezetét, így fontos, hogy a kitömött állat mindig megfelelően legyen pozícionálva. Az irányítható karakter úgy is haladhat előre, hogy magához fogja a plüss, emellett gyakori, hogy el kell helyeznie valahol azért, hogy mintegy totálplánban legyen látható a tér; úgy, „hogy a jelenet szempontjából lényeges összes elemet tartalmazza és egymáshoz viszonyított helyzetüket mutatja be.”<sup>248</sup> Az *Out of Sight* esetében a plüss látja el a kamera szerepét: amire a macinak nincs „rálátása”, az a játékos előtt is rejtve marad, és ezek a holt terek potenciális veszélyeket rejthetnek. A cím erre az aspektusra utal azzal, hogy a látótéren kívül eső dolgokra helyezi a hangsúlyt. A játékban az érzékelést új perspektívába helyezik, hiszen a kislányhoz hasonlóan a játékos sem lát, csak egy külső segítőn keresztül tudjuk feltérképezni a teret. Ez az aspektus rávilágít arra, hogy a videójátékok esetében a vizualitás jelentősen összefonódik a játékmechanikával, illetve hogy a nézőpont döntő szerepet játszik a játékélmény megalkotásában.

Ezek a játékok metaszinten mutatnak rá önmön mechanikájukra, hiszen kihangsúlyozzák, hogy a videójátékokban a játékosnak szüksége van egy közvetítőre, egy „kurzorra”, amin keresztül tájékozódni tud és cselekvést hajthat végre a fiktív térben. Ezt a szerepet látják el az irányítható karakterek (avatárok), mint kapcsolódási pontként funkcionáló eszközök. Bár a közvetett nézet nem túl elterjedt, egyedi játékélményt nyújt, miközben a videójátékok jellegzetességét is előtérbe állítja, mintegy lerántva ezzel a leplet a játékok egyedi technikájáról.

A fokolizációt tekintve további egyedi, kísérletező megoldások születtek: van, amikor a játékost úgy helyezik valamilyen tárgy nézőpontjába, hogy közben nem látja kívülről az irányítható karaktert, de szorosban hozzá van kapcsolva (vagyis nem közvetett nézetű a játék). Erre példa, a már bejelentett, de a disszertáció írásakor még nem kiadott *Paranormal Tales* (*Paranormális Történetek*),<sup>249</sup> amelyben egy rendőr testkameráján keresztül láthatók az események. A kamera mediális közvetítőként funkcionál, ugyanakkor növeli a bezártság érzetét és a látászöveget is korlátozza. Szemben a közvetett nézetű játékokkal, itt az irányítható karakteren marad a kamera, miközben a közvetítő eszköz korlátozottsága kiemelt szerepet kap. Ugyanerre a logikára épül a már megjelent, *Notebook Entries* (*Jegyzetfüzet Bejegyzések*) című horror videójáték antológiában szereplő *a Sheep's Gun* (*egy Bárány Fegyvere*).<sup>250</sup> A játékos itt

---

<sup>248</sup> Szabó Gábor, *Filmes könyv. Hogyan kommunikál a film?* (Budapest: Ab Ovo, 2002), 24.

<sup>249</sup> *Paranormal Tales*. Horror Cam Committee, Digital Cybercherries.

<sup>250</sup> „*a Sheep's Gun*” in *Notebook Entries*. anOverthinker.2022. A játék (*Notebook Entries*) saját műfaji megjelölése szerint egy antológia, amelyben a rettegést különböző módszerekkel jelenítik meg nyolc eltérő játékban.



is a testkamera lencséje mögé van helyezve, és így kell a rátámadó entitásokat ártalmatlanítani. A közvetett nézetű játékkal ellentétben, itt szintén az irányítható karakterhez van „csatolva” a nézet, ám nem a szemünkön keresztül látunk. A fejlesztők arra is hangsúlyt fektettek, hogy amikor a karakter fröccsen a kamerára, az meglátszódjon a későbbiekben is, ezzel is életszerűbbé tették a történéseket, illetve a fikció és valóság közötti határokat markánsan megjelölik. A kísérletező megoldásoknak és a technológiai határok feszegetésének hála a fejlesztők a videójátékok adta lehetőségeket folyamatosan új szintre emelik.

### **5.2. 2D-s oldalirányú, fentről-le és izometrikus nézet (*2D side scroller, top-down, isometric*)**

Természetesen a játékosnak sem mindig adatik meg az a szabadság, hogy ő válassza meg, hogy merre néz a karaktere és nem is mindig van kijelölve egy „kurzor”. Ilyen például a 2D-s oldalirányú görgető (*side scroller*) játékok, amelyekben egy helyhez kötött, oldalnézeti kamera követi a karakter kalandját.<sup>251</sup> A kamera csak akkor megy előre, ha az irányított hős is megmozdul. Itt a játékos szabadság bizonyos mértékben korlátozott, hiszen nem változthatja a nézetet és nem a játékos dönt arról, hogy mit figyeljen a karaktere. Ebben az esetben tehát nem beszélhetünk irányított fókuszálóról, viszont Bal elmélete jobban helytálló: külső fókuszáló van, amely ráadásul egy anonim ágens. Ez a nézet objektív hatást kelt, mivel a játékosnak nincs ráhatása. Ilyen például a 2010-ben megjelent *Limbo* című játék (5. Kép), amely fekete, fehér és szürke tónusokat alkalmazva hoz létre egy nyomasztó atmoszférát. A játékos nem tudhatja, hogy milyen veszély vár rá, hiszen nem áll módjában, hogy hátrahátrépan fókuszálóra szemügyre vegye a környezetét. Ezek a játékok közelebb állnak Pólya mázsoló fogalmához, ahol mintegy akadálypályán kell a játékosnak végigmennie.

---

<sup>251</sup> Ebben az esetben a tér is korlátozott, a játékos kevés irányba tud elmozdulni a karakterével.



5. kép: Képernyőfotó a *Limbo* című játékból. Playdead, Xbox Game Studios, *Limbo*, 2010. Kép forrása: nintendo.com. <https://www.nintendo.com/store/products/limbo-switch/>.

Hasonlóan kötött a nézet, ám más a perspektíva az úgynevezett „istenszimulátorokban”. Ezekben a játékokban a játékos fentről látja a történéseket (innen ered a fentről-le elnevezés), mivel nemcsak egy karakterért felel, hanem például egy törzsért (*Black & White* [*Fekete és Fehér*]).<sup>252</sup> Emiatt mintegy madártávlatból, fentről látunk rá az eseményekre, és a játékosnak hatalmában áll építeni, rombolni, rendelkezni mások sorsa felett. A név is innen ered, hiszen a játékosnak már-már isteni hatalma van. Tulajdonképpen ezek a példák is a homokozó jellegű játékok csoportjába tartoznak, csak a nézet helyezi új perspektívába a játéklélményt. Más hatást kelt, amikor egy szerepjátékban egy karaktert irányítunk, és megismerjük a céljait, vágyait, háttértörténetét, illetve a kamera állása miatt „hozzá vagyunk kötve”, és eltérő hatást kelt – még inkább eltávolítja mentálisan a játékost –, amikor nincs egy fókuszpont, így a figyelem szabadon kalandozhat.

Az izometrikus játékokban a 3D-s objektumokat két dimenzióban ábrázolják (például *Sim City*), a játékmezőt pedig oldalról (30-45 fokban) lehet látni. Szemben a fentről-le nézettel, az izometrikus játékok jobban érzékeltetik a mélységet. Ezt a kameraállást gyakran alkalmazzák startégiái és szerepjátékokban, ahol a környezeti elemek összefüggéseit elengedhetetlen megismerni.

---

<sup>252</sup> *Black & White*. Lionhead Studios. Electronic Arts. PC. 2001.

## 6. Fogalmi háló és csoportosítás: összegző gondolatok

Mint azt többször is hangsúlyoztam, a videójátékok csoportosítását illetően sincsenek olyan örökérvényű rendszerek, amelyeket kérdés nélkül el lehet fogadni, ugyanakkor úgy látom, hogy az általam bemutatott csoportosítás következetes keretrendszert teremt. Természetesen vannak más műfajok is, amelyeket részletekbe menően nem említettem meg: ilyenek például a *roguelike* játékok.<sup>253</sup> A műfajba tartozó alkotások valamilyen földalatti vagy tömlöcszerű (a korábban is említett „dungeon”) helyszín felfedezésén alapulnak. A teret tekintve, a játékos általában a karaktertől eltávolodva látja az eseményeket, a pályák minden egyes újrajátszás során máshogy jelennek meg, továbbá procedurálisan generáltak. További érdekesség, hogy a halál komoly következményekkel jár: a karakter minden addig megszerzett tárgyat, képességet el tud veszíteni.<sup>254</sup> Bár ez a műfaj is figyelmet érdemel, leginkább a szerepjátékok csoportjába sorolható be, így tüzetesebb elemzésnek nem vetem alá. Tartalmilag szétfeszítené a disszertáció kereteit, ha minden egyes csoportosítási lehetőséget figyelembe vennék. Jelen fejezet elsősorban az értekezés szempontjából releváns, narratívára épülő játékokat mutatta be.

Az általam feltüntetett csoportok gyakran előfordulnak a játékiparban, emellett olyan alkotásokat is kiemeltem, amelyek újító szándékkal lépnek fel. Meglátásom szerint a videójátékok építenek a klasszikus irodalmi és filmes sémákra (erre láthattunk is néhány példát, de a következő fejezetben mélyebben kifejtem a felvetést), megfigyelhetünk bizonyos mintázatokat, karakterjegyeket, amelyek alapján tudjuk kategorizálni a játékokat. Vagyis releváns David A. Clearwater megfigyelése abban a tekintetben, hogy a műfajok használata a megértést segíti elő. Bár az emberi kifejezés többféleképp ölthet formát, vannak olyan tendenciák, amelyek újra és újra felbukkannak. Arról viszont nem szabad megfeledkezni, hogy a videójátékok műfajiságát, csoportosítását illetően kellő óvatosságot kell gyakorolni, hiszen egy dinamikusan fejlődő területről van szó, ahol a fejlesztők kísérletező szándéka igen markánsan meg tud jelenni.

A fejezet a csoportosítási lehetőségek kihangsúlyozása mellett egy fogalmi hálót is igyekezett felkínálni (itt az egyes műfajok nevezéktanának lefordítására vagy épp az immerzió,

---

<sup>253</sup> A műfaj az azonos elnevezésű *Rogue* játék után kapta a nevét. *Rogue*. Toy, Michael, Wichma, Glenn, Arnold, Ken. 1980. A szó magyarul szélhámost jelent, amit jelen kontextusra nehéz átültetni. Bizonyos játékokban (mint amilyen a *World of Warcraft* is) a *rogue* egy számkivetett kasztot jelöl. Akik ebbe a csoportba tartoznak, azok általában rövidpengéjű törökkel, mérgekkel harcolnak, és gyakran jutalmat kapnak, ha hátba támadják az ellenfelüket. Jelen esetben nem próbálkozom meg a magyarra fordítással, a *roguelike* elnevezést használom.

<sup>254</sup> John Harris, *Exploring Roguelike Games* (Boca Raton: CRC Press, 2021), 1.

történetjátszás, és irányított fokalizáló fogalmára lehet gondolni), amely segítségével könnyebben elemezhetők és megérthetőek a videójátékok.

A következő fejezetben jobban rámutatok a videójátékok világának egyedi mivoltára – vagyis arra, hogy mitől másak, mint a többi médium –, miközben azt is igyekeztem bizonyítani, hogy a már meglévő, klasszikus irodalmi és filmes hagyományokra is építenek. Ezt követően mélyreható elemzések fognak következni: először a *God of War*, majd a *Detroit: Become Human* kerül a középpontba, amelyeket eltérő szemszögből, a szoros olvasás módszerével fogok elemezni.

## II. Mediális sajátosságok és határátlépések

A bevezetésben a játszás mibenlétén, továbbá azon volt a hangsúly, hogy hogyan lesz a játékokkal való interakcióból értelemmel bíró, önmagáért való cselekvés. Az első fejezet a videójátékok csoportosítási lehetőségeire fókuszált, elkülönülő mintázatokat bemutatva. Mint láthattuk, egy sokrétű és megújulni képes területről van szó, amely a technológia fejlődésének nyomán megannyi változást képes magába fogadni. Chris Crawford játékdesigner a 2023. április 3-i online előadásán betekintést engedett a játékkészítés 1980-as világába.<sup>255</sup> Míg az 1981-es *Eastern Front (1941)* csak a 8-bites Atari platformon működött, addig legutóbbi játéka, a *Le Morte D'Arthur* mindenki számára hozzáférhető az interneten,<sup>256</sup> és második verziója az egy megabyte méretet is eléri. Crawford példája azt érzékelteti, hogy a technikai apparátus változásának hála ma már önálló projektként is létre lehet hozni egy hipertext logikára épülő játékot (*Le Morte D'Arthur*), amely aztán az internetnek köszönhetően széles közönség számára válik elérhetővé. A jobb technológia több lehetőséget kínál, miközben nagyobb tárhelyet és méretet követel. Christopher W. Totten a játékok tervezésének kapcsán fejtette ki, hogy „Mielőtt a videójátékok elnyerték volna azt a kifejező erejüket, amellyel ma rendelkeznek – csúcskategóriás grafika, nagy tárhely kapacitással rendelkező média, szofisztikált hang design és így tovább – a játékok, beleértve a nem digitálisakat is, különféle ötleteket testesítettek meg a mechanikájuk és vizuális elemeik révén.”<sup>257</sup> Vagyis a fejlődés lehetővé tette, hogy a technológia túlmutasson a kulturális tapasztalatokon, és komplexebb világokat mutassanak be.

Elmondható, hogy műfaji kategóriától és fejlettségi szinttől függetlenül, minden esetben előre leprogramozott rendszer felel a játékos cselekedeteire a visszacsatolási huroknak köszönhetően. Ezen hurkok együttese létrehoz egy visszacsatolási spirált, amelyben a játékos előre halad: ennek a mozgásnak köszönhetően valósul meg a történetjátszás, amikor a játékos nem csupán befogadója, de ágense is lesz a történetnek. Habár úgy tűnhet, hogy az úgynevezett időhurok narratívák megkérdőjelezik az előre haladást és az elágazási szituációk jogosultságát,<sup>258</sup> véleményem szerint érdemes különbséget tenni aközött, hogy a játékos hogyan tapasztalja meg a cselekményt, és hogy a történet milyen narratív megoldással van elmondva. A játékos szempontjából mindenképp egy előremutató haladás valósul meg, és bár a felhasználó sok esetben visszaugorhat a játék egy korábbi részére (vagy az is lehetséges, hogy nincs egy

---

<sup>255</sup> Complex Artefact and System Design Studio, School of Design, Politecnico di Milano: *DiGRA Italia Talks*. Chris Crawford “On Interactive Narrative”. 2023. 04. 03.

<sup>256</sup> *Le Morte D'Arthur*. Chris Crawford. PC. Elérhető: <https://www.erasmatazz.com/LeMorteDArthur.html>.

<sup>257</sup> Christopher W. Totten, *Architectural Approach to Level Design* (Boca Raton, Florida: CRC Press, 2019), 390.

<sup>258</sup> O. Réti Zsófia, „A kizökkent idő helyre (nem) tolása”, 90-99.

meghatározott történeti kronológia), a játékos által megtett út mindenképp elágazásokra bontható annak megfelelően, hogy milyen döntéseket hoz.<sup>259</sup> Még a homokozó jellegű játékokban is a játékos dönti el, hogy mit szeretne megvalósítani. Az aktív cselekvés tehát elemi része a videójátékoknak. Ahogyan azt Chris Crawford is kiemelte az előadásában, a *Le Morte D'Arthur*ban a döntések határoznak meg minket, mi hozzuk létre a történetet. A videójátékokban, függetlenül attól, hogy zéró narratívával (kockákat vágunk szét) vagy történetközpontú játékokkal van dolgunk (textusokkal átszótt közegben bolyongunk), a cselekedeteink befolyásolják a végkimenetelt, ráhatásunk van a fiktív világ alakulására.

Az előző fejezetben azt mutattam be, hogy az irodalom- és filmtudomány tükrében (vagyis a textusokkal átszótt játékok esetében) milyen csoportosítási lehetőségek valósulhatnak meg. A következőkben először ezt a gondolatmenetet fűzöm tovább, hiszen mint már utaltam rá, főleg e két médium szolgált alapként a videójátékok létrehozásában. Véleményem szerint, az egymásra gyakorolt hatásuk miatt, akár „testvérmédiumoknak” is nevezhetjük őket.<sup>260</sup> A második alfejezet azt domborítja ki, hogy milyen különbségeket érzékelhetünk a befogadó szemszögéből a film, irodalom és játékok vonatkozásában. Ezt követően egy tagoltabb alfejezetben arra mutatok rá, hogy a világépítést miképpen segíti elő a nyelv és az írott textusok. Többek között arra is keresem a választ, hogy a videójátékok világában a természetes (és részben a mesterséges nyelvek) milyen szereppel bírnak, hogyan vannak jelen, illetve kudarcra vannak-e ítélve a textusok és a nyelviség egy, a cselekvéssel átítatott médiumban. Az alfejezetekben példaként szereplő videójátékok nem sorolhatók egy kategóriába, helyette több alkotáson keresztül, más és más megvilágításból szemléltetem az elméletet. Az elemzendő játékok eltérő műfajba sorolhatók, így szélesebb spektrumon lehet megfigyelni a digitális világépítés lehetőségeit. Bár az elsődleges célkitűzés a textusok vizsgálata, az oralitás, vagyis a nyelv beszédben elhangzó használatát is érdemes figyelembe venni. A hatodik alfejezet az adaptációkat veszi górcső alá, és végül arról is szó esik, hogy az irodalmi alkotásokban formai és tartalmi szempontból hogyan jelenhetnek meg a videójátékok, miképpen valósul meg a határátlépés. Vagyis hogyan hatnak vissza a videójátékok, miképpen épülnek be az irodalom világába. A következőkben elsősorban olyan játékokon lesz a hangsúly, amelyek valamilyen

---

<sup>259</sup> Jelen esetben nem arról van szó, hogy a játékos minden egyes pillanatban döntést hoz, hiszen irányítja a karaktert ahelyett, hogy megszakítaná a játékot. Az általam javasolt elmélet azon döntésekre vonatkozik, ahol a játékos ágenciája erőteljesebben megmutatkozik, döntése más és más eredményeket hoz a narratívában (például a játékos lopakodva megy egy pályán vagy leszámol minden ellenséggel: a döntésre a rendszer többféleképp reagálhat és ez befolyásolhatja a pálya nehézségét is).

<sup>260</sup> Korábban erről a *Figyelem-projekt* keretén belül értekeztem. Jancsovics Klaudia, „Látni és látva lenni: a videójátékok figyelemirányító stratégiái,” in *Figyelem-projekt, tanulmányok a figyelemről*, szerk. Gyimesi Tímea (Szeged: GralPhi, 2020), 73-82.

szinten elbeszélői módozatokat alkalmaznak, vagyis a korábban bemutatott skálán a zéró narratívától távolabb helyezkednek el. Filmek és szövegek kapcsán a példák mind a narratív műfajokra fog fókuszálni.

## 1. Mediális összehasonlítás: kapcsolódási pontok

Az emberi kreativitás és kultúra megannyi formában ölthet testet: az irodalmi művek, színházi előadások, filmek, vagy épp a zeneművek is ide sorolhatók. Érdekes számot vetni azzal, hogy a videójátékok sem hermetikusan elzárt közegben keletkeztek, megfigyelhetők rajtuk más médiumok lenyomatai, valamint az őket körülvevő kulturális közeg. Nem véletlen, hogy a korai videójátékoknál többek között a science fiction (lásd *Űrharc!*) vagy a játékok nem digitális változatai (mint az *Amőba*) jelentették a fő inspirációs forrást. A videójátékok elemzése során – csak úgy, mint a filmek esetében – az egyik szembevetendő sajátosság az audiovizuális megjelenítés, hiszen elsősorban a képi világ és a hanghatások teszik egyedivé ezeket az elektronikus játékokat, miközben a játékos mint ágens vesz részt az előre leprogramozott kalandban.

### 1.1. Az érzékszervek irányítása: a hangok

A hangok és a látvány azt a célt szolgálják, hogy az alkotók által kijelölt atmoszférát, érzetet közvetítsék a játékos felé. Mivel a perceptuális élmény befolyásolása kitüntetett szereppel bír a videójátékok esetében, így számot kell vetni ezen aspektusokkal.

A videójátékok az audio támogatása nélkül csak egy töredékét tudnák átadni a bennük rejlő, magával ragadó potenciálnak. A hang önmagában át tudja alakítani a játszott játék esztétikai élményét azáltal, hogy a játékos cselekedeteinek környezeti atmoszférát teremt. Az audio fogalma két alapvető kategóriát jelöl a játékok kontextusában: zene és hanghatások.<sup>261</sup>

Mind a zene, mind a különféle hanghatások azt a célt szolgálják, hogy a játékos számára a fiktív világ magával ragadó, hiteles legyen. David Bordwell és Kristin Thompson a filmek kapcsán fejti ki, hogy a hang – függetlenül attól, hogy mennyire észlelhető – egy erőteljes filmtechnikai

---

<sup>261</sup> SolarSKI, *Interactive Stories and Video Game Art*, 77.

eszköz, hiszen képes irányítani az interpretációt.<sup>262</sup> Chris Maker a *Letter from Siberia* című filmen keresztül érzékeltette ezt: ugyanazon képsorokat mutatta be, ám minden esetben más és más filmzene kísérte a képeket. A nézők a hangok hatására eltérő módon interpretálták a képsorokat. Továbbá, ha van egy narrátor, az ő hangja specifikusan tudja egy pontra irányítani a figyelmet. A *The Stanley Parable* című játék erre a tulajdonságra épít, ugyanis a narrátor irányítani akarja a játékost, így mindig arra hívja fel a figyelmet, ami a cselekmény szempontjából fontos lesz (például, hogy mely ajtó vezet tovább).<sup>263</sup> A játékos viszont megteheti, hogy figyelmen kívül hagyja a narrátort és ellentmond neki – ez egy olyan tulajdonság, amit a filmnéző nem tud megtenni. A filmek kapcsán három fő hangtípust különítenek el Bordwellék: beszéd, zene és zaj. Kiemelendő, hogy nem minden esetben lehet éles határokat meghúzni a három típus között, hiszen például egy sikoly nehezen kategorizálható.<sup>264</sup> A *Film Art* kötet szerzői továbbá arra is rámutattak, hogy a hangosfilm kora a csendet új funkcióval, sajátos kifejezőerővel ruházta fel.<sup>265</sup>

Egy horrorjátékban a csend és a zörejek, valamint az egyre intenzívebb zene mind kitüntetett szereppel bírnak: jelként funkcionálnak, amely jelek valamilyen veszély közeledtére figyelmeztetnek. A *Love, Sam* című horrorjáték egy független fejlesztői csapat alkotása, amelyben a menekülés vagy túlélés helyett (mint ahogyan az a túlélő horror játékokra jellemző), az intenzív manipuláción, a nyomasztó érzet fenntartásán van a hangsúly. Vagyis elmondható, hogy a *Love, Sam* egy pszichológiai horror. A játékos elsősorban az olvasás aktusán keresztül halad előre, ám ezt a befogadói tevékenységet többek között hanghatások zavarják meg: odakinn vihar támad, valaki kopogtat, a játékos látóterén kívülről hörgő hang szüremlik be. Egy másik horror játékot említve, a *SOMA* esetében a hangokon keresztül lehet a leggyorsabban megtudni, hogy merre, milyen messze van egy szörny, így lehetőség nyílik a veszély elkerülésére. A filmekben lehet, hogy egy-egy zaj jelzi valaminek a közeledését, ám a néző nem tud kitérni előle, magától nem tud hátra nézni, hiszen a kamera lencséjéhez van kötve.

A zenék tekintetében példaként említhetők még a nyitott világú (*open-world*) játékok, amelyekben a különböző helyszíneken más és más zene teremt egyedi hangulatot. A *World of Warcraft* esetében például egy kocsmában középkori atmoszférát idéző, barátságos érzetet árasztó muzsika csendül fel, míg az ellenséges területen a zene inkább a veszélyre figyelmeztet. Továbbá a különböző fajoknak eltérő életközösséggel rendelkező otthonaik vannak, amelyek

---

<sup>262</sup> David Bordwell és Kristin Thompson, „Sound in the Cinema,” in *Film Art: An Introduction*, ötödik kiadás, szerk. David Bordwell és Kristin Thompson (New York: McGraw-Hill Companies, Inc, 1979), 315-354.

<sup>263</sup> *The Stanley Parable*. Davey Wreden és William Pugh. PC. 2013.

<sup>264</sup> Bordwell és Thompson, „Sound in the Cinema”, 320.

<sup>265</sup> Uo., 318.



sajátos dallamokkal párosulnak. A hang tehát éppúgy, mint a filmek esetében, az interpretációt és az érzelmeket befolyásolja. Ahogyan egy korábbi tanulmányomban rámutattam,<sup>266</sup> az érzelmek hatására a játékos mindinkább a fiktív világ részévé tud válni.

## 1.2. Az érzékszervek irányítása: a látvány

A filmekkel való párhuzamok megfigyeléséhez elengedhetetlen a kameraállások ismételt megemlézése, hiszen ezek is formanyelvi eszközként funkcionálnak, a történet elmondását, illetve befogadását segítik. Jelen alfejezet a nézőpontok korábbi vizsgálatához képest inkább a filmes kifejezőeszközök szemszögéből fog közelíteni.

Walter Benjamin úgy látta, hogy a technikai újításnak köszönhetően, az új technológia „bizonyos eljárások segítségével – mint a nagyítás vagy a lassítás – olyan képeket képes rögzíteni, amelyek a természetes optika előtt rejtve maradnak.”<sup>267</sup> A film képi világa azért is különleges, mert „más természet tárul fel a kamera, illetve a szem előtt. Főként azáltal más, hogy az ember révén tudattal átszőtt tér helyébe egy öntudatlanul átszőtt tér lép.”<sup>268</sup> Ahogy Walter Benjamin munkásságára támaszkodva korábban kifejtettem, a filmben a tér és az idő is ki tud tárgulni, az *optikai tudattalan*ról ennek a technológiának köszönhetően szereshetünk ismereteket.<sup>269</sup> Az optikai tudattalan azokat a dolgokat jelöli, amelyeket eddig is láttunk, de azok sebessége, vagy léptéke miatt nem úgy érzékeltük őket, mint amilyenek valójában (például a lassításnak hála, ma már megfigyelhetjük, hogy egy pisztolyból kilőtt lövedék hogyan hasít keresztül több fémdobozt). A filmek kontrollálják az emberek figyelmét, a vásznon megjelenő mozgókép mindig megmutatja, hogy mire kell a tekintet szegezni. Hitchcock *Hátsó ablak* című alkotásában ez a tulajdonság felszínre is kerül.<sup>270</sup> Amikor a női főszereplő, Lisa a megszerzett gyűrűt mutatja a háta mögött, nemcsak a főhős, Jeff figyeli az ékszert, hanem a szubjektív beállításnak köszönhetően a néző tekintete is arra irányul. A következő pillanatban pedig már a gyilkos pillantása válik láthatóvá, amitől egyértelmű lesz, hogy a főhős (és vele együtt a néző)

---

<sup>266</sup> Bővebben lásd: Jancsovics Klaudia, „A filmek és videójátékok történetbeszélési technikái,” in *Nyom-követés 5.: Tanulmánykötet: A Vajdasági Magyar Doktoranduszok és Kutatók Szervezete és a Doktoranduszok Országos Szövetsége Irodalomtudományi Osztály IV. közös konferenciájának tanulmánykötete*, Novák Anikó és Semság Tibor szerk. (Budapest: Doktoranduszok Országos Szövetsége, Irodalomtudományi Osztály, 2020), 81-93.

<sup>267</sup> Walter Benjamin, *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában*, ford. Kurucz Andrea. Elérhető: [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html).

<sup>268</sup> Uo.

<sup>269</sup> Jancsovics, „Látni és látva lenni”.

<sup>270</sup> *Hátsó ablak (Rear Window)*. Alfred Hitchcock. 1954.

lebukott.<sup>271</sup> Meghatározó képkockák, hiszen, ha Jeff és a néző nem látná a lebukás tényét, kevésbé lenne fokozott a feszültség, előkészítés nélkül maradna a gyilkos utolsó jelenete.

A videójátékok is keretek közé szorítják a játékosokat, ám fontos kiemelni, hogy a filmnézővel ellentétben az előbbinek az ágenciája magasabb fokú. Amennyiben a játék nézete engedi, megfigyelheti az őt körülvevő tájat, vagy épp figyelmen kívül hagyhatja a pálya néhány részletét. A filmek esetében a néző a megadott vetítési sebességgel egyidejűleg lát egy-egy jelenetet.

a film vetítésének sebességét és szekvenciáját mechanikusan rögzítik, így a nézőnek nincs lehetősége megszakítani az »olvasást«, vagy a jelenetekben előre-hátra »lapozni«, nem tudja egyetlen felvétel kompozícióját a tényleges vetítési időnél hosszabb ideig tanulmányozni.<sup>272</sup>

Vagyis az idézett rész szerint a filmek ilyen módon is irányítanak, egy könyvhöz képest nincs meg az a szabadság, hogy visszalapozzunk. Természetesen ez inkább a moziban látható mozgóképekre igaz, ma már az interneten, vagy a különböző adathordozókon elérhető filmeket bármikor meg lehet állítani, vissza lehet ugrani egy-egy jelenetre. Ugyanakkor más, amikor a valaki a narratívában mozog szabadon, és megint más, amikor ráhatása van a narratívára.

A videójátékoknál a legtöbb esetben szintén lehet szünetet tartani, vagy betölteni egy olyan mentést, ami a pálya egy korábbi szakaszára lép vissza. A játékos nagy általánosságban úgy osztja be az idejét, ahogyan azt szeretné – kivételek azok a játékok, ahol meghatározott idő van bizonyos feladatok teljesítésére –, ezáltal jobban meg tudja ismerni a pálya világát. Ez maga után vonja azt is, hogy a figyelme szabadabban kalandozhat. Ugyanakkor néhány játéknál a párbeszédre is nagy hangsúlyt kell fektetni, hiszen ha egy kulcsmondat elkerüli a játékos figyelmét, adott esetben lehet, hogy nem fogja tudni teljesíteni a pályát. A figyelés itt a megértést is szolgálja, benne rejlik a megoldás, ezáltal válik lehetővé a fiktív világ „olvasása”.

Már ez a néhány bemutatott példa is érzékelteti, hogy a videójátékok és filmek között több hasonlóság is felfedezhető, audiovizualitás tekintetében a játékok sokat vettek át a filmiparból. Ha pedig a figyelem kérdéskörét vesszük górcső alá, egyértelművé válik, hogy mindkét technológia valamilyen módon próbálja megragadni és irányítani azt: ebben segít a látvány és a hang. Míg azonban a filmek esetében, ha a néző valamiről lemarad, korrigálnia kell

---

<sup>271</sup> Hitchcock, *Hátsó ablak*, 1:37:43-1:37:50.

<sup>272</sup> Johann N. Schmidt, „Narration in Film,” in *Handbook of Narratology. Contributions to Narrative Theory*, szerk. Hühn et al (Göttingen: Hubert & Co. GmbH & Co. KG., 2009), 215.

az értelmezést (visszaugrik egy korábbi részhez),<sup>273</sup> addig a videójátékok esetében sokszor maga a történet is alakítható. A továbbiakban erre fogok kitékinteni úgy, hogy a narratív szövegek és filmek lesznek az elsődleges összehasonlítási pontok.

## 2. Mediális összehasonlítás: eltérő tulajdonságok

„Ha a fotók képek és a filmek mozgóképek, akkor a *videójátékok cselekvések*.”<sup>274</sup>

Alexander Galloway fentebb idézett mondatát azzal folytatja, hogy amennyiben a cselekvés elmaradna, a játékok csak egy absztrakt szabálykönyv lapjain léteznének.<sup>275</sup> Már ez a gondolatiság megteremti az alapot azon kérdés megválaszolására, hogy miben ragadhatók meg a mediális eltérések. Az ágencia kiemelt jelentőségű, ám nem mindegy, hogy milyen szempontból közelítjük meg. A különbségtételek megfigyeléséhez érdemes elsősorban a befogadó oldaláról közelíteni, ehhez pedig egy Robert Zubektől származó idézet szolgálhat kiindulópontként. Mint írja,

mindannyian ismerjük azt az ismerős, mélységes örömet, amikor elmerülünk egy könyvben, egy filmben, egy műalkotásban. Keressük azt, ahogyan elbűvölnek, kétségbe vonnak minket, ahogyan egy másik szemével érzékeltetik a világot. (...) Amikor hagyjuk magunkat elmerülni egy játékban, egy ismerős transzformáció történik: egy pillanatra elhagyjuk önmagunkat, és valaki mássá válunk, és átéljük az ő életét, világát, történetét. A játékoknak van egy további erejük. A játékokban a *cselekvés* képességét is megszerezzük.<sup>276</sup>

A cselekvés képessége és az interakció állandóan visszatérő elem a videójátékok elemzése során. Jelen kontextusban az interaktivitást két szinten javasolt megkülönböztetni: van az értelmezői interaktivitás (ami része az olvasásnak és a filmnézésnek is), valamint a játékos interaktivitás. Míg előbbinél az értelmezés korrigálható (újra el lehet olvasni egy fejezetet vagy ismét meg lehet nézni egy jelentet), addig utóbbinál sokszor a történet is korrigálható oly

---

<sup>273</sup> Hasonlóan az irodalmi művek olvasásához: amennyiben az olvasó figyelme elkalandozik, az zavarja a megértést, ám van lehetőség a korrigálásra.

<sup>274</sup> Galloway, „Gaming, Essays on Algorithmic Culture”, 2.

<sup>275</sup> Uo.

<sup>276</sup> Robert Zubek, *Elements of Game Design* (Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 2020), 1.

módon, hogy a játékos nemcsak értelmezni, de alakítani is tudja a narratívát. Mindez felveti a kérdést, hogy hol húzódik meg a határ az értelmezés és a történet között. Úgy tűnik, mintha a videójátékok esetében éppen ezek a határok mosódnának el, hiszen a játékos olyan világot olvasóvá válik, akinek hatalmában áll alakítani a történeten. Ezt viszi színre a korábban is említett *The Stanley Parable*, ahol a játékos szembeszegülhet a narrátorral, és saját utakat választhat, vagyis a megadottól eltérő történetet alakíthat ki. A játék ebben az esetben egyfajta metajáték, hiszen a felszínre hozza a videójátékok működési elvét, azt a sajátos elbeszélési technikát, amelyben a játékosnak is fontos szerep jut. A játékos, miközben befogadóként olvassa és értelmezi a fiktív világot, alakítja is azt a megadott kereteken belül a történetjátszásnak köszönhetően.

A bevezetőben már kiemelttem, hogy az olvasó sem pusztán passzív befogadó. James Coltraine és Stephen Ramsay gondolatmenetét követve valamilyen formában minden médium interaktív.<sup>277</sup> Talán az interaktivitás szó ebben a kontextusban nem a legszerencsésebb, de az bizonyos, hogy a befogadótól mindig elvárt egy bizonyos fokú aktivitás. Umberto Eco *nyitott műre* vonatkozó elképzelése arra mutat rá, hogy bár van egy, a szerző által lezárt alkotás, azt a befogadó értelmezi, és ezáltal a műalkotás az *interaktív kommunikáció* aspektusait hordozza, hiszen a befogadó nem passzív résztvevő, hanem a mű *aktív* interpretálója, egyfajta társszerzője.<sup>278</sup> Így nem egyszerű információátadás történik, inkább a mű és befogadó együttes mozgása, a műalkotás (személyes) értelmezése pedig a kölcsönhatások eredményeként jön létre.<sup>279</sup> Wolfgang Iser *Az olvasás aktusa* című munkájában szintén a befogadó aktív szerepét hangsúlyozza, erről tanúskodik az *üres helyek* iseri fogalma is.<sup>280</sup> Az *üres helyek* olyan szegmensei a szövegnek, amelyeket az olvasónak kell kiegészítenie. Vagyis bizonyos mértékig minden befogadói tevékenység aktivitást igényel, mivel bár van egy, a szerző által intencionált értelem, a befogadói aktivitás fogja jelentéssel felruházni az adott művet (amely – mint már korábban említettem – el is térhet a szerzői szándéktól). „Hermeneutikai szempontból – s ez minden olvasó szempontja – a szöveg egy köztes-termék, a megértés történéseinek egy szakasza, amely mint olyan feltétlenül magában foglal bizonyos absztrakciót is, nevezetesen éppen ennek

---

<sup>277</sup> James Coltraine és Stephen Ramsay, „Can Video Games Be Humanities Scholarship?” Bővebben lásd: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/4805e692-0823-4073-b431-5a684250a82d/section/10c2899a-d78c-40d2-b293-f828d3a1b3e9#ch03>.

<sup>278</sup> Umberto Eco, *Nyitott mű* (Budapest: Európa, 1998).

<sup>279</sup> Összegzi Sándor Zsuzsa Eco „nyitott mű”-fogalmát. Sándor Zsuzsa, *Umberto Eco nyitott mű*, 2003. URL: <http://communicatio.hu/doktoriprogramok/kommunikacio/belso/bevhumankomm/20022/ecosandorzs.htm>.

<sup>280</sup> Wolfgang Iser, „Az olvasás aktusa. Az esztétikai hatás elmélete,” ford. Hárs Endre, in *Testes könyv*, I., szerk. Kiss Attila, Kovács Sándor és Odorics Ferenc (Szeged: Ictus, 1996), 241-264.

a szakasznak az elkülönítését és rögzítését.”<sup>281</sup> A videójátékok esetében azonban nemcsak az absztrakció van jelen, hanem az értelmezés során a játékos azt is eldöntheti, hogy milyen módon szeretne a továbbiakban haladni, hogyan alakuljon a narratíva (kezdve azzal, hogy kiválaszt egy utat a sok közül, egészen addig, hogy eldöntheti, hogyan reagáljon az irányítható karakter egy kommunikációs helyzetben).

A filmeknél a néző értelmezi a látottakat-hallottakat – csak úgy, mint az olvasó az olvasottakat –, illetve van feltételezése arról, hogy mi fog következni. A történetet maga a néző következteti ki, hozza létre egy kognitív folyamat során. Ennek alapja az előzetes elvárások és ezek aktualizálása a történetre vonatkozó hipotézisek formájában.<sup>282</sup> Továbbá a műfaji sablon ismerete a nézői előzetes tudást is aktiválja (például a film noirban számíthat a femme fatale karakterére).<sup>283</sup> Ahogy Bordwell is kiemeli, „miközben a néző nézi a filmet, jeleket gyűjt, információkat idéz fel, számít arra, hogy mi fog következni, és általában részt vesz a film formájának kialakításában. A film a kíváncsiság, a feszültség és a meglepetés megidézésével alakítja az egyes elvárásokat.”<sup>284</sup> Ebben a megközelítésben elmondható, hogy a játékos szintén jeleket gyűjt, van feltételezése arról, hogy mi fog következni, de a történetjátszás által éppen a tartalom kialakításában fog részt venni.

Habár az irodalmi művek és filmek befogadása sem passzív folyamat, több ponton is meg lehet ragadni a különbségeket a videójátékokkal való összehasonlítás során. C. Thi Nguyen úgy látja – hasonlóan Robert Zubek gondolatmenetéhez –, hogy „a festészet lehetővé teszi számunkra a látvány rögzítését, a zene lehetővé teszi számunkra a hangok rögzítését, a történetek lehetővé teszik számunkra a narratívák rögzítését és a játékok lehetővé teszik számunkra az ágens rögzítését.”<sup>285</sup> Az, hogy a játékos cselekvőképes és ráhatása van a történésekre, a videójátékok egyik legfontosabb sajátossága, ezért is fordul elő a disszertációban többször is az ágens és a történetjátszás fogalma. Ahogyan azt Pólya Tamás is megfogalmazta,

---

<sup>281</sup> Gadamer, „Szöveg és interpretáció,” ford. Hévízi Ottó, in *Szöveg és interpretáció*, Bacsó Béla szerk. (Budapest: Cserépfalvi, 1991), 25.

<sup>282</sup> Füzi Izabella, „Elbeszélés a tömegfilmben. 8. lecke,” in Török Ervin és Füzi Izabella, *Elbeszélés a tömegkultúra korában*. Elérhető:

[http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles\\_kesz/8\\_lecke\\_klasszikus\\_narratva.html](http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles_kesz/8_lecke_klasszikus_narratva.html).

<sup>283</sup> A műfaj ismerete tehát valamilyen elvárást ébreszt az alkotással szemben. Ezért is tartom fontosnak, hogy a videójátékok esetében is beszéljünk műfajokról, hiszen mindig vannak felfedezhető sémák, elemek, amelyek meghatározzák a játékos elvárásait, előzetes feltevéseit. Minél inkább megszokott a játékos egy sémát, a játék annál inkább meg tudja lepni nem várt fordulatokkal. Például a *Doki Doki Literature Club!* egy kedves történetnek indul, amelyben a főhős négy lánnyal ismerkedik meg és próbál egyikükhöz közelebb kerülni. Ám ahogy a történet előre halad, kiderül, hogy a játék ennél sötétebb hangnemmél bír és egészen más a célja. *Doki Doki Literature Club!* Team Salvato. PC. 2017.

<sup>284</sup> Bordwell és Thompson, *Film Art: An Introduction*, 90.

<sup>285</sup> C. Thi Nguyen, *Games: Agency As Art* (New York: Oxford University Press, 2020), 1-2.

a videójátékok aktív használatuk során inkább váltanak ki használóikban perceptuális élményeket, illetve a narratív elemekkel csak lazán összefüggő kognitív és motoros működést (stratégiaalkotást és irányítást), mintsem a hagyományos médiaszövegek fogyasztására jellemző történetértelmezést.<sup>286</sup>

Ez legfőképp azokra a játékokra igaz, amelyek a történetközpontú videójátékok csoportjától távolabb állnak. Ugyanakkor elhamarkodott lenne azt a következtetés levonni, hogy a játékosok más médiumok befogadóihoz képest teljes szabadságot élveznek. A videójátékok is keretrendszereket használnak, igaz, a határok ebben az esetben kitágulnak, és már-már transzparenssé válnak. A játékosági ágens pedig folyamatosan feszegeti a határokat, ami sok esetben valamilyen abnormális játékmechanikához vezet. Bizonyos játékok esetében, ha például a játékos karaktere fizikai akadályba ütközik, előfordulhat, hogy a mozgási parancsok miatt a karakter egy üres térbe kerül vagy „beszorul” és nem fog tudni kiszabadulni. Ezt *bugnak* (bogár a jelentése, ebben a kontextusban számítástechnikai hibára utal) szokták nevezni, amit valamilyen programozási hiba okoz. Alexander Galloway úgy látja, hogy a videójátékokban míg egyes cselekvések a diegetikus térben mennek végbe (például lehetséges az idő manipulálása), addig mások a nem-diegetikus térben valósulnak meg (ilyen a *pause*, vagyis a szünet gomb lenyomása).<sup>287</sup> Galloway a bugokat nem-diegetikus gépi cselekvésnek tekinti, és mint írja, ezek „a gép által végrehajtott cselekvések, amelyek szerves részét képezik a teljes játékelménynek, de nem tartoznak a játékmenet szűkebb felfogásához.”<sup>288</sup> A *The Stanley Parable* ezt forgatja ki, amikor a játékos egy ablakból ki tud ugrani a látszólag üres térbe, ahol elhallgat a zene és csak nagy fehérséget látni. Egy kis csend után a játékbéli narrátor gúnyolni kezdi a felhasználót: „Először Stanley azt hitte, hogy elrontotta a pályát, amíg meg nem hallotta ezt a narrációt és rájött, hogy ez végig a játékdesign része volt.”<sup>289</sup> Itt tehát a már korábban is említett befogadói elvárást forgatja ki a játék, valamint felhívja a figyelmet arra a gyakori jelenségre, hogy ha a játékos makacsul át akarja hágni a határokat, az hibához és a játék félbemaradásához vezethet.

A különbségek szemügyre vételéhez érdemes Linda Hutcheon elméletét is megvizsgálni. A szerző három fő módját jelöli ki annak, ahogyan a történetekkel kapcsolatba

---

<sup>286</sup> Pólya Tamás, „A videójátékok mint történetmesélő mászókák és a médiaszöveg-fogalom,” 99.

<sup>287</sup> Galloway, „Gaming, Essays on Algorithmic Culture,” 8.

<sup>288</sup> Uo., 28.

<sup>289</sup> Wreden és Pugh. *The Stanley Parable*. 2013, Secret ending.

kerülünk: ezek az elbeszélés (*telling*), a megmutatás (*showing*), valamint az interakció (*interaction*).<sup>290</sup> „Bár az elbeszélés és a megmutatás a legkevésbé sem fordítja passzívvá a befogadót, nem köti le az embereket olyan azonnali és zsigeri módon, mint a virtuális környezete, a (bármilyen platformon játszott) videójátékok, vagy akár a vidámparkok, amelyek a maguk módján adaptációk vagy »remediációk«”.<sup>291</sup> A videójátékok tehát elsősorban interaktív élményt nyújtanak és sokszor a teljes szabadság illúziójával kecsegtetnek. Viszont bármennyire is magas fokú az ágencia, és a történetjátás bármilyen kiemelkedő, végső soron mindig lesznek korlátok és határok, a kiszámíthatóság minden esetben fontos: a fejlesztők pontosan meg akarják határozni, hogy milyen lesz a végső játékelmény.<sup>292</sup> A megjósolhatatlan rendszerreakció tehát egyelőre nem jellemző a videójátékokra. Természetesen a bugok kivételt képeznek, hiszen a játék algoritmusában ezek, mint nem tervezett hibák jelenhetnek meg, ám a fő játékmenet szempontjából mellékesek. Ugyanakkor elmondható, hogy a videójátékok mediális határai tágabbak, mint például az irodalmi művek vagy filmek esetében, és az interakció más szinten valósul meg: sok esetben a tartalom is alakítható és a játékosnak rendelkezésére áll a korrigálás lehetősége.

Az általános mediális összehasonlítás alapul szolgál azon részterület vizsgálatához, hogy a szöveg és nyelv hogyan járulhat hozzá a videójátékok világépítéshez. A következő példák is a mediális határok eltolását és a médiumok közötti átjárás lehetőségeit mutatják be, immár speciálisabb kontextusban.

---

<sup>290</sup> Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, Second edition (London; New York: Routledge 2013).

<sup>291</sup> Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, 13.

<sup>292</sup> Nick Statt, „How artificial intelligence will revolutionize the way video games are developed and played: The advances of modern AI research could bring unprecedented benefits to game development,” *The Verge*, 2019. 05. 06. Elérhető: <https://www.theverge.com/2019/3/6/18222203/video-game-ai-future-procedural-generation-deep-learning>.

### 3. Irodalom és nyelv a kortárs videójátékokban<sup>293</sup>

„senki sem hajlandó a játékokat történetté redukálni vagy azt állítani, hogy csak interakciók vagy játékmechanikák, tisztán és egyszerűen, a történetmesélés lehetősége nélkül.”<sup>294</sup>

Frans Mäyrä fentebb idézett sorai azt a napjainkban is elfogadott – és a korábbi fejezetekben bemutatott – nézetet fejt ki, miszerint a videójátékoknak része lehet a történet, de nem szabad őket pusztán történetmesélőkké redukálni: szükséges, hogy a sajátos jegyeiket és egyediségüket is figyelembe vegyük az elemzések során. Mivel egy alapvetően cselekvés-orientált médiumról van szó, így ambivalens hatást kelt az olvasás elmélyült aktusának emlegetése a videójátékok kontextusában. Kérdés, hogy ez a fajta ellentmondás feloldódik-e vagy legalábbis a videójátékoknak van-e olyan csoportja, amelyekben létre tud jönni a megfelelő egyensúlyi állapot. Ha a már említett skálát vesszük figyelembe, akkor a zéró narratívától távolabb álló példákra helyezük a fókuszpontot, azt vizsgálva, hogy amennyiben van történet, az hogyan lehet jelen egy, az interaktivitás uralta médiumban, és a textualitás miképpen járul hozzá a fiktív világ kialakításához.

Annak tükrében, hogy a textualitás milyen szereppel bír egy játékban, két csoport elkülönítését javaslom: a szöveg lehet *nélkülözhetetlen*, illetve *járulékos elem*. Előbbiek esetében szükséges elolvasni minden textust (így közelebb van a történetközpontú játékokhoz), míg utóbbiakban akár el is lehet őket hagyni, megszűrve ezzel, hogy a narratív szálát mennyire engedi be a játékos a játszás „mágikus körébe”. A nélkülözhetetlen elemek oly mértékben összefonódnak a játékmechanikával, hogy csak abban az esetben lehet tovább jutni a játék egy szakaszán, ha a játékos minden szükséges szövegrészt elolvasott és megértett. Ezen a ponton felvethetjük a kérdést, hogy az olvasás ténye valóban megtörténik-e. Ezzel szemben a járulékos elemek nem befolyásolják a haladást, így azok a játékmechanika szempontjából nem relevánsak, még akkor sem, ha a fiktív világnak feltétlenül részei. Meglátásom szerint, az egyes játéktípusok sajátos szöveghasználatot mutatnak.

Jelen alfejezet arra helyezi a hangsúlyt, hogy a videójátékok világában a természetes (és részben a mesterséges nyelvek) milyen szereppel bírnak, hogyan vannak jelen, illetve kudarcra vannak-e ítélve a textusok és a nyelviség egy, a cselekvéssel átítatott médiumban. A következőkben szereplő példák nem sorolhatók egy kategóriába, helyette több alkotáson keresztül, más és más megvilágításból szemléltetem az elméletet. Bár az elsődleges célkitűzés

---

<sup>293</sup> Jelen fejezet a *Filológiai Közölny* számára készült tanulmányomból táplálkozik. A mű a disszertáció leadásakor még nem került publikálásra.

<sup>294</sup> Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, 10.



a textusok vizsgálata, az oralitás, vagyis a nyelv beszédben elhangzó használatát is érdemes figyelembe venni.

### 3.1. Nélkülözhetetlen elemek

Csakúgy, mint a nyelv használata, a játék is a kultúránk része. Johan Huizinga megállapítása szerint a játék „része lesz az életnek. Díszíti azt, kiegészíti; nélkülözhetetlen az egyén számára mint biológiai funkció, nélkülözhetetlen a közösség számára belső tartalma, értelme miatt (...) nélkülözhetetlen kultúrténykedés”.<sup>295</sup> Annak ellenére, hogy a nyelv és a játszás a kultúránk része, az úgymond „keletkezésükhöz”, eredetükhöz nem tudunk pontos dátumot társítani. Ahogy Lindsay Grace fogalmazta meg, a

Gutenberg-nyomdának tulajdonítjuk a nyomtatást, és az ebből eredő irodalom, könyvtárak, stb. túlsúlyát. A játék sokkal korábban jött, és olyan korán szolgálta a célját, hogy nemcsak az embereknel, de a legtöbb emlősnél is jelen van. A nyelv feltalálásához hasonlóan, nem tudunk hajszálpontosan megjelölni egy dátumot vagy technikai invenciót, helyette felismerjük azt a rengeteg funkciót, amit kínál.<sup>296</sup>

A technológia fejlődése a játék eszköztárát és minőségét is átalakította. Elég csak arra gondolni, hogy az 1940-es évek előtt a számítógépek izoláltan, laboratóriumi közegben léteztek, majd egy időben egyszerre többen is elkezdtek azon dolgozni, hogy az akkor újak számítógépeit a szórakozás szolgálatába állítsák.<sup>297</sup> Megállapítható, hogy mind a nyelv, mind pedig a játék olyan tényezők az életünkben, amelyek kitüntetett szereppel bírnak, továbbá az igényeknek megfelelően fejlődnek, változnak. A nyelv nemcsak magyarázó funkciójával jelenik meg a videójátékokban; ennél jóval összetettebb szerepet tölthet be. Az irányítási parancsok egyszerű és sokszor elkerülhetetlen dokumentációja mellett a játékban felépített fiktív világ is gyakran hagyatkozik olyan elemekre, amelyek a világépítést segítik elő és természetes vagy épp mesterséges nyelvekből állnak. A természetes nyelvek megjelenésének egyik gyakori formája az írott szövegek játékba való beépítése.

---

<sup>295</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 2.

<sup>296</sup> Lindsay Grace, *Doing Things with Games, Social Impact Through Play* (Boca Raton: CRC Press, 2020), 34.

<sup>297</sup> Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, 37-50.

Nélkülözhetetlen szerepet töltenek be a szövegek a detektívtörténetek műfajára építő játékokban. A megoldást kínáló nyom, mint már a kategorizálásoknál említésre került, fontos elem ezekben az alkotásokban, így a legapróbb részletre is ügyelni kell, vagyis az olvasás is elengedhetetlenné válik.

A tettes(ek) által véletlenül vagy szándékoltan (félrevezetésül) hátrahagyott nyomok olvasásának motívuma szinte „kínálja” magát az irodalmi szemiotika számára, hisz minden ilyen nyom – *jel*, amely utal a tett elkövetésének körülményeire, esetleg magának a tettesnek a személyére is. (...) Megoldásra vár tehát, mi az, ami *jel*, s mi az, ami csupán *dolog*, mi az, ami *természetes* és mi az, ami emberi beavatkozásból származó *mesterséges* jel, szét kell tudni választani az *igaz* és *hamis* jeleket, és megfelelő módon kell őket *interpretálni* ahhoz, hogy a szükséges összefüggések feltáruljanak.<sup>298</sup>

A játékos nemcsak egy játékot játszik, de interpretál és szétválasztja a rendelkezésre álló nyomokat (jeleket). Ahogyan azt Miklós Ágnes Kata is kiemelte, a krimi mindig egy játszma az író és az olvasó között.<sup>299</sup> A krimiszerző megtanulta, hogy „hogyan építkezzen, milyen ráutaló jeleket és nyomokat hagyjon olvasói számára, és ott is fogja hagyni ezeket a ráutaló jeleket és nyomokat, mert ez magának a játszmának a szerves része”<sup>300</sup> Nincs ez másképp a videójátékok esetében sem: a fejlesztők és írók ügyelnek arra, hogy a fontos információk között több mellékes, összezavarásra is alkalmas nyomot hagyjanak. A detektívregényekhez hasonlóan nemcsak a detektív, de a befogadó (jelen esetben a játékos) is nyomozást végez, próbálja megfejteni a fiktív világ rejtélyét: amellett, hogy olvassa a nyomokat, a világot is „olvassa”.

Rejtélyekben és nyomokban bővelkedik, ezáltal nyomozásra sarkall a korábbi például szolgáló, *The Wolf Among Us*, amelyben az irányítható karakter Bigby Wolf, a Grimm-mesékből ismert Nagy Gonosz Farkassal azonos. A játék története szerint a klasszikus mesék szereplői (Hófehérke, Szépség, Szörnyeteg, stb.) és városi legendák alakjai (Bloody Mary, Crooked Man) az emberek világába menekültek, és Bigby, mint sheriff gondoskodik arról, hogy senki se ismerje fel őket, illetve béke legyen a közösségükben. Mivel a farkas a mesék világában

---

<sup>298</sup> Benyovszky Krisztián, *A jelek szerint: A detektívtörténet és közép-európai emléknymoi* (Pozsony: Kalligram, 2003), 22-23.

<sup>299</sup> Miklós Ágnes Kata, *A nyolc fogaskerék esete: A detektívtörténetek mechanizmusai* (Budapest: Napvilág, 2018), 33-34.

<sup>300</sup> Miklós, *A nyolc fogaskerék esete*, 34.

gyakorta negatív szereplő, így Bigby a játékban egy perifériára szoruló figura, ami összhangban áll a keményvonalas (*hard-boiled*) krimi detektívjeivel. A Nagy Gonosz Farkas archetípusa a megtestesült rosszal azonos, „egy aktív, céltudatos, rosszindulatú és erkölcstelen szereplő, akinek pusztá létezése allegorizálja a tanulságos történeteket mesélő társadalmakban lévő gonoszt.”<sup>301</sup> „Mivel a bűnügyi regények nagy hányada továbbra is intellektuális síkon próbálja fenntartani az olvasó érdeklődését, minél közelebb érünk a modern kor detektívjeihez, annál kevesebb »briliáns örülttel« és annál több szívós munkát folytató nyomozóval találkozunk.”<sup>302</sup> Bigby az irodalmi művekben és filmekben megjelenő *hard-boiled* detektívekhez hasonlóan állandó veszélynek van kitéve, nem egy karosszék nyugalmából végzi a nyomozást (már a játék első pályáján verekedésbe keveredik, ami komoly sérüléseket hagyhat rajta, ha a játékos nem elég ügyes), és nem simul bele abba a társadalmi közegbe, amelynek ő is a része. A játék korai szakaszán egy gyilkosság történik, amelyet Bigby-nek, mint nyomolvasónak kell megoldania. Ahhoz, hogy a játékos minél mélyebbre tudjon hatolni a szövevényes történetben (vagyis a textusok szintjeiben), minden rendelkezésre álló nyomot össze kell gyűjtenie, amibe a különböző írott tartalmak elolvasása is beletartozik. A legfontosabb a több kötetből álló Mesék Könyve (*Book of Fables*), amelyből az is kiderül, hogy ki volt az áldozat és melyik meséhez tartozott. Ez a könyv tovább is lendíti a nyomozást, hiszen kiderül, hogy az áldozat házas volt (attól függően, hogy a játékos milyen döntéseket hoz, az áldozat férjét vagy holtan találják vagy még épp időben érkeznek, és ki tudják kérdezni). A Mesék Könyve nemcsak a játék történetén belül jelenik meg, hanem a menürendszerben is megtalálható, ahova a játékos bármikor beléphet és attól függően, hogy mely karakterekkel találkozott eddig, elolvashatja a történetüket. Érdekesség, hogy míg a játékban a Mesék Könyvével mindenképp találkozni fog a játékos és csak bizonyos részeket láthat belőle, addig a menürendszerben tetszőlegesen kattintható. Emiatt elmondható, hogy utóbbi inkább járulékos elem, amely a háttértörténetet építi, a játékosra van bízva, hogy mennyire merül el benne. Előbbi azonban nélkülözhetetlen a további haladáshoz, a nyomok gyűjtésében segít.

A már korábban is említett, úgynevezett sétaszimulátorok műfaja szövegekben, elbeszélésekben gazdag. A legfontosabb, hogy a játékost érdekelje annyira a történet, hogy előre haladjon a játékban. A sétaszimulátorokban megjelenő keretek „előtérbe helyezik a játékost mint kognitív lényt.”<sup>303</sup> Ezáltal a játékos az esztétikai élményre tudja helyezni a

---

<sup>301</sup> Uta Maria Jürgens és Paul M.W. Hackett, „The Big Bad Wolf: The Formation of a Stereotype” *Ecopsychology* Vol. 9, No. 1. (2017). Elérhető: <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/eco.2016.0037>.

<sup>302</sup> Miklós, *A nyolc fogaskerék esete*, 86.

<sup>303</sup> Fejes Richárd, „Would You Stop Changing My Games? Stop Adding Lamppost to Them? (Az elbeszélő diskurzus struktúrái a videójátékokban),” *Tiszatáj* (szeptember 2022): 41.

hangsúlyt, nyomolvasóvá válik, akinek szintén a fiktív világ rejtélyét kell megismernie. Ebben az esetben is beszélhetünk rejtélyről, hiszen a sétaszimulátorok terei gyakorta elhagyatottak, az irányítható karakteren kívül nincsenek további szereplők, így az elmúlás tudata is belengi ezeket a játékokat.<sup>304</sup> Az írott szövegeket olykor – mint például a *What Remains of Edith Finch*-ben (*Ami Edith Finch-ből marad*) – egy hang értelemző olvasása segíti interpretálni.<sup>305</sup>

A *The Vanishing of Ethan Carter*ben a játékosnak kell elolvasnia a nyomként szolgáló elemeket, nincs klasszikus értelemben vett narráció. Ez abban is segít, hogy a játékos jobban elmélyüljön a textusok világában.<sup>306</sup> Ahogyan az egy korábbi fejezetben már ki lett emelve, ebben a játékban a történet a legfontosabb alkotóelem, csekély mértékben fordulnak elő megoldásra váró feladatok. Az írásos elemek központi szereppel bírnak, hiszen ha a játékos figyelmen kívül hagyá őket, mindössze csak egy kellemes közegben sétálna, de a történet magja elveszne. Ez a jelenség ahhoz hasonlítható, mint amikor a színházban még nincs előadás, de a díszlet már áll: vizuálisan érdekes tud lenni, de hiányzik a teljes narratíva. A *The Vanishing of Ethan Carter*ben sokszor csak úgy tud előre haladni a játékos, ha elolvassa a naplórészleteket, újságcikkeket és az Ethan által írt történeteket. Ezek a történetek érezhetően sokat merítenek H.P. Lovecraft, H.G. Wells és Jules Verne írásaiból. Az említett szerzők könyvei a játék egy pontján fel is tűnnek az egyik szoba asztalán. Ezáltal, Gérard Genette fogalmával élve, intertextuálisan is megidézik a szerzőket.<sup>307</sup> Ugyanakkor megkérdőjelezhető, hogy a „textualitás” kifejezés helytálló-e, hiszen nem klasszikus értelemben vett irodalmi művek közötti, hanem médiumok közötti átjárásról van szó. Zdenko Mago tanulmányában azt vizsgálja, hogy az Easter egg-nek is nevezett jelenség a transztextualitás vonatkozásában hogyan ragadható meg.<sup>308</sup> Munkájában többek között – Genette nyomán – az inter- és paratextualitás fogalmait helyezi előtérbe, amely jelen kontextusban is megvilágító erővel bír. Mint írja, az intertextuális viszony lehet olyan referencia, amikor egy játékban egy másik játék tűnik fel, valamiképpen utalnak rá.<sup>309</sup> Jelen esetben is van referencia, ám a médiumok eltérnek. A *Vanishing of Ethan Carter* több módon is megidézi a fentebb említett szépírókat, Ethan például ír egy lovecrafti, Cthulhuhoz hasonló lényről, de az egyik történetében az úrutazás is

---

<sup>304</sup> Kagen, *Wandering Games*, 10.

<sup>305</sup> *What Remains of Edith Finch*. Giant Sparrow. PC. 2017.

<sup>306</sup> A játékban előfordul, hogy halljuk a „múlt hangjait”, vagyis (feltehetően) Ethan emlékeiből tapasztalunk meg részleteket. Ezekben a jelenetekben párbeszéd formájában bontakozik ki a cselekmény.

<sup>307</sup> Gérard Genette, *The Architext: An Introduction*, ford. Jane E. Lewin (Berkeley, Los Angeles, Oxford: University of California Press, 1992), 82.

<sup>308</sup> Zdenko Mago, „Easter Eggs in Digital Games as a Form of Textual Transcendence (Case Study)” *Acta Ludologica*, Vol. 2, No. 2. (2019). Elérhető: [https://actaludologica.com/wp-content/uploads/2019/12/AL\\_2019-2-2\\_03\\_Mago.pdf](https://actaludologica.com/wp-content/uploads/2019/12/AL_2019-2-2_03_Mago.pdf).

<sup>309</sup> Mago, „Easter Eggs in Digital Games as a Form of Textual Transcendence (Case Study)”, 51.

fontos szerepet kap, miután egy asztronautát üldözve a játékos eljut egy űrhajóhoz, ami rövid időre a csillagok közé repíti. Az űrutazás után egy régi, az 1960-as évekből származó science fiction magazin jelenik meg a játékos előtt. Ez a két elem önmagában még nem utalna az irodalmi elődökre, ám az, hogy a könyvek a játék világában jelen vannak, megteremti az átjárást. Éppen ezért, az intertextualitás ebben a formában is megállja a helyét, a játék a textusok szintjén is beemeli a megnevezett szerzők klasszikus irodalmi alkotásait. A játékos kulturális kompetenciája teremti meg az újabb értelmi rétegeket, a megfelelő ismeretek többletjelentést adhatnak a cselekménynek. Attól tehát, hogy a játékos nem ismeri fel az utalásokat, élvezheti a cselekményt, de amennyiben felfedezi és megérti őket, azok mintegy nyomként funkcionálva, plusz jelentésréteggel ruházzák fel a történetet és a karaktereket.

Ugyanakkor nemcsak a klasszikusan nyomozást bemutató detektívtörténetek és sétaszimulátorok helyezhetnek hangsúlyt az olvasásra. A korábban is említett *Love, Sam* horrorjátékban a játékos arra kényszerül, hogy naplórészleteket olvasson, miközben egyre több megmagyarázhatatlan esemény történik a helyszínül szolgáló apró lakásban. Nincs hang, amely felolvasná a szöveget, így egyszerre kell figyelni a háttérzajokra és a leírt betűkre. A szöveg összhangban van a játékmechanikával: egy résznél a naplóban a „Kérlek, ne nézz félre” (*Please don't look away*) mondat szerepel. A játék ezen a ponton új szabályt állít, amelyet írásos formában a játékos tudtára is ad. Habár érzékeljük, hogy van valami mögöttünk, amennyiben a játékos az irányítható karakterrel hátrafordul, annak súlyos következménye lesz. A *Love, Sam* azonban ezen a ponton továbblép, és mintegy színre is viszi a videójátékok algoritmusok által gondos keretek közé szorított rendszerét: kezek nyúlnak előre, amelyek megpróbálják maguk felé fordítani a karakter fejét, miközben a játékosnak ragaszkodnia kell a leírt szabály betartásához. Ha ugyanis hagyja, hogy a tekintetét a karok eltérítsék, ugyancsak vereséget szenved. Mindez metaszinten mutat rá arra, hogy habár a játékos aktív cselekvő, véges számú lehetőség áll a rendelkezésére.<sup>310</sup>

A játék további érdekessége, hogy a játékos úgy tudja, hogy a gimnazista lány, Sam naplóját olvassa. Ugyanakkor, ahogyan a cselekmény kibontakozik, világossá válik, hogy az egyben lévő napló egy olyan karakterhez tartozik, aki komoly bünt követett el, míg a különálló lapokon lévő szövegek Sam naplójából vannak. A mondatok és rajzok stílusa, gyakorisága is eltér a kétféle írásos anyagnál, ám a fiktív világ eleinte képes elhíttetni, hogy a két narratív szál

---

<sup>310</sup> Ez a jelenség hasonlít a nyelv rekurzivitásához: mindig véges sok alkotórész és véges sok szabály áll a beszélők rendelkezésére. Viszont ezekből a véges elemekből végtelen sok mondat hozható létre. A videójátékokban a véges számú alkotóelemek és szabályok végtelen játékos élményt hozhatnak létre, hiszen a befogadó mindig más és más módon élheti át a cselekményt.

egyetlen személy tollából származik. Az írott szövegek képesek kijátszani a játékost, hiszen mindkét napló egy viszonzatlan szerelmet (rajongást) taglal ugyanazon személy (Brian) iránt. Mivel nincs egy mindentudó, megbízható narrátor, aki hiteles forrás lenne,<sup>311</sup> így a játékos a meglévő nyomokra hagyatkozik. Ezek a nyomok pedig a játékos megtévesztését szolgálják.

Bár a játékos elolvassa a nélkülözhetetlen elemeket és tanúja lesz Sam történetének (ahogy új iskolába kerül, beleszeret Brianbe, majd Stacy és a párja, Kyle nevetség tárgyává teszik), a másik szövegforrás nem használ olyan kijelentéseket, amelyek lelepleznék az íróját, mindössze egy toxikus rajongást mutat be Brian iránt. Egy ponton például így fogalmaz: „az, hogy vele lóghattam, elég áldás volt számomra. Elég ahhoz, hogy SOHA ne akarjam elhagyni őt. SOHA, DE SOHA” (*being able to hang out with him was a good enough blessing for me. Enough to make me want to NEVER leave his side. NEVER EVER*) Ahogyan arra Edward Branigan is rámutatott, ha mindenki egyenlően rendelkezne az információkkal, szükségtelenné válnának a narratívák, lehetetlen lenne a történetmondás.<sup>312</sup> Az információeloszlás egyenlőtlensége más és más módon teszi egyedivé a narratívát. A *Love, Sam* úgy mond el egy történetet, hogy a cselekmény az olvasás és a játszás aktusa által bontakozik ki, miközben a játékos jóval kevesebbet tud, mint – ahogyan az később kiderül – az irányítható karakter. Branigan annak függvényében, hogy ki rendelkezik több információval (a szereplő vagy a néző), különböző kategóriákat különít el: *suspense*, *mystery*, *surprise*. A branigani rendszerezésből jelen esetben a meglepetés (*surprise*) kategóriáját lehet alkalmazni a játéokra: a naplót olvasó karakter feltételezhető többlétevése vezet el a játék végi csavarhoz.<sup>313</sup> Egy újságcikk az első jelentős nyom, amely felfedi, hogy Sam a játék idejéhez viszonyítva évekkal ezelőtt elhunyt, amikor lezuhant egy szikláról. A lány naplójából tudja a játékos, hogy Stacy és Kyle megalázta őt, az újságcikk pedig a nyomozás eredményét is közli: Sam saját maga vethetett véget az életének. Az új információ arra is rávilágít, hogy valószínűleg a fiatal lány szelleme áll a paranormális jelenségek hátterében. A következő – nonverbális – nyom, hogy a játékos olvasás közben hörgő hangot hall maga mögött, a cikk pedig leírja, hogy bár a nyaka eltört, Sam nem halt meg azonnal, feltehetően még küzdött azért, hogy levegőt kapjon.

Az ép napló egyre komorabb és széteső tudatállapotot mutat be, miközben Sam bejegyzései egységes hangvételben íródtak. Ez a tonális sajátosság is érzékelteti, hogy a játékos

---

<sup>311</sup> Füzi Izabella és Török Ervin, „Narráció,” in Füzi Izabella és Török Ervin, *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe* (Szeged, 2006). Elérhető: <http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20%28E%29/tankonyv/narracio/index04.html>.

<sup>312</sup> Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film* (London, New York: Routledge, 1992), 66.

<sup>313</sup> Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, 75.

előtt heverő napló egy megbomlott elméjű karakterhez tartozik, akit történetesen a játékos irányít. Ez a személy pedig Brian barátja, Kyle, aki közrejátszott abban, hogy Sam meghalt, és aki megpróbálta elpusztítani a lány naplóját. Kyle volt az, aki a sziklához csalta Samet, majd miután megtörtént a tragédia, magával vitte a naplót. Mindezt azért, mert Brian teljes figyelmére vágyott és zavarta, hogy a fiú egyre közelebb kerül Samhez. A nyomok összerakásában tehát az újságcikk, a két napló, egy levél, illetve néhány SMS segíti a játékost. Utóbbi két elem Stacy-től származik, és végül a játékos számára ezek rántják le a leplet Kyle bűnéről.

A *Love, Sam* olyan cselekvésre – konkrétan olvasásra – készíti a játékost, amely teljes figyelmet igényel, miközben a háttérben a figyelmet folyamatosan megzavaró elemek sejlnek fel (hörgő hang, kopogtatás, kivágódó ablak, stb.). Ebben az esetben tehát az írott szöveg nélkülözhetetlen eleme a játéknak, amely a feszültség, illetve a rejtély fenntartásában és feloldásában is kulcsszerepet tölt be. Ugyanakkor, mint ahogy a későbbiekben szó lesz róla, a horror műfajában járulékos elemként is jelen lehet a szöveg.

### 3.2. Járulékos elemek

Abban az esetben nevezhetjük járulékosnak a textusok használatát, amikor az felkínált szövegek elolvasása nem kötelező, nélkülük is folytatódhat a játék. Vagyis a leírtak megismerése – bár részei a történetnek – a játékmenet szempontjából tetszőleges. A krimi, a sétaszimulátorok és a horror műfaja után érdemes egy újabb példát megnézni, immár a járulékos elemek kontextusában. A nyitott világú játékokban, ahogyan az már ki lett fejtve – bizonyos korlátozások mellett – a felhasználó szabadon bejárhatja a fiktív világot, és a fő cselekményszál mellett másodlagos feladatokat is teljesíthet. A tér tehát ebben az esetben kitágul, a szabadság illúziója még intenzívebb lesz.

A *The Witcher 3: Wild Hunt* szintén kiterjedt világgal rendelkezik, amelyen belül a játékos megannyi utat járhat be, több narratív szál és lehetőség is a rendelkezésére áll.<sup>314</sup> A tér a lengyel folklór és a klasszikus fantasy lényeivel – úgymint elfek, törpék – van átszőve.<sup>315</sup> Amellett, hogy a játékos a fő küldetést igyekszik teljesíteni, szabadon barangolhat és impozáns számú, ám mellékes feladatokat (*quest*) teljesíthet, amelyek jutalmat kínálnak. Ezek a küldetések párhuzamba állíthatók a Vlagyimir Jakovlevics Propp által a varázsmesékben

---

<sup>314</sup> *The Witcher: Wild Hunt*. CD Projekt. PC. 2015.

<sup>315</sup> A játék Andrzej Sapkowski lengyel író *The Witcher* című könyvsorozatán alapul.

megfigyelt funkciók egy fajtájával, a próbatételekkel.<sup>316</sup> A hős olyan próbáknak van alávetve, amelyek valamilyen jutalommal fogják honorálni a tetteit.

A *The Witcher* világában a textualitás több szempontból is fontos szerepet játszik, hiszen például ezen információkon keresztül ismerheti meg a játékos az egyes tárgyak, mágiák, főzetek leírását. A leírások nélkül is lehet őket használni, de az írott elemek fontos támpontokat kínálhatnak (például, hogy egy főzet milyen plusz képességeket ad). Így bár jelen vannak a fiktív térben ezek a magyarázatok, nem szükséges őket elolvasni. Emellett a karakterekről és a küldetésekről is lehet olvasni, de a dialógusok mindkét esetben kínálnak már egy értelmezési alapot. Ezáltal a játékos ismerője lesz a narratív szálnak, vagyis nincs rákényszerülve az olvasásra. Amennyiben viszont szeretne a cselekmény mélyebb szövevényeibe hatolni, érdemes minden jelet (nyomot) figyelembe vennie. Az angolban a *lore* kifejezést használják arra a jelenségre, amikor egy központi történetnek szerteágazó szálai, kiegészítő narratívái vannak. A szó tanulságot jelent, amely kifejezés arra utal, hogy amennyiben valaki ismeri a lore csoportjába tartozó információkat, többlettudást szerezhet a fő narratíváról.

A járulékos szövegelemek megannyi műfajban képviseltetik magukat. Ilyenek például a *Resident Evil: Village* világában a naplók és hátrahagyott jegyzetek. E horror játék esetében a harci cselekményen és a túlélésen van a hangsúly, de a játékos az elhangzó párbeszédék és a meglévő textuális elemek által jobban megismeri a világot. Amennyiben időt szán arra, hogy az írott elemeket is elolvassa, közelebb jut a karakterek és a narratíva mélyebb összefüggéseire. Egy naplóból például kiderül, hogy az egyik ellenség görcsösen vágyik teremtője (Mother Miranda)<sup>317</sup> elismerésére, és ennek okán saját kísérleteket végzett. Továbbá retteg attól, hogy amennyiben Miranda eléri a célját, már nem lesz szüksége a szolgálataira. Ezek a rövid írások alkalmazkodnak a karakter stílusához: a „pocak” (*tummie*) szót használja, tőmondatokban fogalmazza meg a gondolatait, és kissé gyermeketeg a kommunikációja („Elaltattam őket egy kis folyadékkal és Cadou-t tettem a pocakjukba”. Angol eredeti: „*I made them sleep with some liquid and then I put Cadou in their tummie.*”) Ezzel szemben, egy másik ellenség, aki intelligens és előkelő karakter, jóval választékosabban fogalmaz a naplójában (például amikor arról ír, hogy a „családi” találkozók „borzongással” [*shudder*] töltik el: „Már a gondolattól is megborzongok, ha arra a »családi« találkozóra gondolok. Ha belegondolok, hogy

---

<sup>316</sup> Vlagyimir Jakovlevics Propp, *A mese morfológiája*, ford. Soproni András. 2., javított kiadás (Budapest: Osiris, 2005), 50.

<sup>317</sup> A név előtti állandó jelző (*mother*, azaz anya) árulkodó, hiszen Miranda saját gyermeke elvesztése miatt került konfliktusba a játszható karakterrel, illetve abból a szempontból is anyának lehet őt tekinteni, hogy új életet adott néhány karakternek. Az elemzésben is említésre kerülő két negatív szereplő például úgy tett szert természetfeletti képességekre, hogy Miranda kísérletezett rajtuk.



testvérként kezelnek azok a gazemberek!” Angol eredeti: „*Just thinking of that »family« meeting makes me shudder. To think I am treated like a sister to those miscreants!*”). Ezen járulékos elemek megismerése nem szükséges a játék teljesítéséhez, de gazdag háttértörténettel, egyedi jellemvonásokkal ruházzák fel a karaktereket és a fiktív világot. Amellett, hogy a személyiségüket tovább építik, a játékos mélyebb összefüggéseket is meg tud érteni, így a hangsúly már nemcsak a játékmeneten lesz (elpusztítani az ellenséget és életben maradni), hanem a történet is előtérbe kerül. Ugyanakkor joggal hívhatjuk ezeket a bejegyzéseket járulékosnak, hiszen a játékos dönti el, hogy elmélyed-e bennük, mivel a megismerésük nélkül is folytatódik a játék.

Ezzel kapcsolatban érdemes megjegyezni, hogy a *Resident Evil* sorozatnak két olyan további része is van, amelyben ugyanazon karakterek (Ethan Winters és családja) története bontakozik ki. A *Biohazard*ban (ami a *Village* előtt játszódik) egy Eveline nevű biofegyver a főellenség, amely kislány alakjában jelenik meg, és arra vágyik, hogy családja legyen. A *Shadows of Rose*-ban (ami a *Village* után játszódik), Ethan kamasz lánya, Rose lesz a főhős, akit Eveline szívből gyűlöl, hiszen Rose-nak megadatott az, ami neki nem: a család. Amennyiben egy játékos nem ismeri mindhárom részt és nem olvassa el a járulékos elemeket, ugyanabban a pozícióban lesz, mint Rose, vagyis nem érti majd, hogy Eveline miért vadászik rá. Amennyiben rendelkezik a megfelelő információkkal, a nézői többlettudáshoz hasonló helyzet fog kialakulni, és a braningani rendszerezés alapján suspense-ről beszélhetünk.<sup>318</sup> Tehát bár a játék teljesítésének szempontjából a textusok mind járulékos elemek, az értelemadás tekintetében nélkülözhetetlenek. Éppen ezért, a két kategória – nélkülözhetetlen és járulékos – felállítása logikus, ám bizonyos szempontból minden írott elem központi szereppel bír. Ebben az esetben tehát a játékos szabadság a legfontosabb, vagyis hogy rá van-e kényszerítve, hogy a textusokat elolvassa vagy figyelmen kívül hagyhatja-e őket.

A krimi jegyeket bemutató játékok, bár bennük fontos minden nyom megismerése, tartalmazhatnak járulékos elemeket is. A *Detroit: Become Human*ben – amely játék egy későbbi fejezetben alaposabban górcső alá lesz véve – fontos szereppel bír a nyomozás, mivel az egyik irányítható karakter, az android Connor a rendőrségnek segít abban, hogy megállítsák azokat az androidokat, amelyek abnormálisan viselkednek, valamilyen bűnt követtek el. A játékban a nyomok összegyűjtése többször is előtérbe kerül, százalékosan is megjelenik, hogy a megszerzett információ birtokában, mekkora esélye van a nyomozónak arra, hogy a küldetés sikerrel záruljon, vagyis ezek az elemek nélkülözhetetlenek a sikerhez. Szintén

---

<sup>318</sup> Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, 75.

nélkülözhetetlen, amikor egy másik android, Kara megtalálja Alice rajzait, amelyekből kiderül, hogy mielőtt Kara memóriáját törölték, Alice apja bántotta Karát. Ez a képeken keresztül elbeszélte nyom figyelmeztetés az androidnak, hogy sem ő, sem a kislány nincsenek biztonságban abban a házban. Amikor később Connor Kara után nyomoz, a játékos kétféle szerepkörbe kerül. Karával véletlenül nyomokat hagy maga után (például átvág egy drótkerítést), míg Connor ezeket a nyomokat fogja megtalálni, „olvasni”.

Ugyanakkor megannyi olyan elem van jelen a játékban, amelyeket nem szükséges megismerni, de tovább építik a fiktív világot. Magazinokban lehet például arról olvasni, hogy a világ 2038-ban milyen állapotban van, hogyan alakult a politikai helyzet vagy a munkaerőpiac. Ezek az apró részletek a már korábban is taglalt világépítéshez tartoznak, a fő szálhoz képest mellékesek, ám mégis gazdagítani tudják a játékelményt (megmagyarázzák például azt, hogy emberek egy csoportja miért gyűlöli annyira az androidokat). Ezekben a cikkekben a *red ice* nevű drogról is lehet olvasni, ami azért fontos, mert a játékos látja, hogy Alice apja használ valamilyen szert. Mint kiderül, ő is a *red ice* hatása miatt lesz agresszív, és bántja Alice-t és Karát. További érdekesség, hogy amennyiben a játékos alaposan átnézi a rendőrségi aktákat Connorral (nem kötelező megtenni), találkozhat Kara és Markus (mindketten irányítható, android karakterek) ügyével, vagyis a narratív szálak össze fognak érni. Ezek az elemek járulékosak, nem feltétlenül kell őket elolvasni. A játék tehát nemcsak járulékos, de nélkülözhetetlen elemekben is gazdag, miközben a nyomozás aktusa kiemelkedő szerepet tölt be.

### 3.3. Mesterséges nyelvek és oralitás

A fiktív világ bizonyos esetekben megköveteli, hogy egy médiumban ne – vagy ne csak – az általunk ismert nyelv szerepeljen. Mivel a gondosan megmunkált fantáziavilág olykor tudatosan létrehozott kommunikációs eszköztárra épül, így fontos ezzel a lehetőséggel is számot vetni.

A *Világirodalmi lexikon* meghatározása szerint, „a mesterséges (mű- vagy tervezett) nyelvek egy-egy szerző vagy társulás (akadémia, szövetség) művei”.<sup>319</sup> Klasszikus irodalmi példa Orwell újbeszél nyelve, amely egy disztópikus világ része, és ahogyan az egyik nyelvész is elmondja a regényben, a gondolkodás leszűkítését szolgálja. „A végén betű szerint lehetlenné fogjuk tenni a gondolatbűnt, mert nem lesznek szavak, amelyekkel elkövethető

---

<sup>319</sup> Király István és Szerdahelyi István szerk. *Világirodalmi Lexikon*. V. kötet (Im-Kamb, Budapest: Akadémiai, 1977), 268.

lenne.”<sup>320</sup> Az újbeszél a szavak pusztításán dolgozik, és ebben az esetben a nyelv gondolkodással összefüggő szerepe válik hangsúlyossá. Az 1984 gyakori témája, hogy a gondolatot hogyan lehet befolyásolni és a múltat miképpen lehet átírni – ennek fő eszköze a nyelv, amelyet mesterségesen alakítanak. Másik klasszikus példa a mesterséges nyelvekre a *Gyűrűk Ura*, amelyben Tolkien többek között kidolgozta a tündék nyelvét, de arra is nagy figyelmet fordított, hogy a különböző karakterek más és más stílusban kommunikáljanak.<sup>321</sup> Dimitra Fimi és Andrew Higgins arra a megállapításra jut, hogy a gyermeki játéknak és az ahhoz kapcsolódó, saját világ (az úgynevezett parakozmosz [*paracosms*]) megteremtésének jelentős szerepe van a mesterséges nyelvek létrehozásában.<sup>322</sup> Példa gyanánt említik Tolkient, akit saját bevallása szerint jelentősen inspiráltak az unokatestvéreivel folytatott játékok.<sup>323</sup> Ezek a nyelvek a világépítést segítik elő, több komplexitást és réteget adnak a fiktív világnak. A videójátékokban is előfordul, hogy új nyelvet alkotnak meg, egyedivé téve ezzel a játszás terét.

A *The Sims* sorozat egyik sajátos jellemzője a játékban használt úgynevezett Simlish, ami egy megalkotott nyelv. Will Wright játékdesigner azt akarta elérni, hogy a hangokon keresztül is meg tudják jeleníteni az érzelmeket, anélkül, hogy bármely létező nyelvet beemelnék a játékba.<sup>324</sup> Fontos kiemelni, hogy a *Sims* esetében a nyelv halandzsa-szavai mellett nem ismerjük a Simlish nyelvtanát és ugyanazok a kifejezések más és más kontextusban is előfordulhatnak. Mint azt Henry Jenkins kiemeli, „Wright elbeszélői lehetőségekben gazdag világot hozott létre, ahol a játéktervezői döntések mögött egyetlen elv, a személyközi konfliktusok és az érzelmi bonyodalmak lehetőségének fokozása áll.”<sup>325</sup> Jenkins szerint a *Sims*ben az elbeszélés a játék által jön létre, minden játékos más történetet alakít ki. Ebben a nyelvnek is kardinális szerepe van. „A karakterek folytonos csevegése, valamint a felvillanó szimbólumaik által képesek vagyunk értelmet vinni a beszélgetéseikbe; a hangjuk tónusa és a testnyelvük pedig segít kifejezni a legkülönbébb érzelmi állapotait.”<sup>326</sup> Így annak ellenére, hogy nem értjük az elhangzó morfémákat, képesek vagyunk dekódolni a jelentést vagy legalábbis jelentést tulajdonítunk nekik. Ahogy Jenkins fogalmazta meg, képesek vagyunk

---

<sup>320</sup> George Orwell, *1984*, ford. Szijgyártó László (Budapest: Helikon, 2020), 73.

<sup>321</sup> Thomas Kullmann és Dirk Siepmann, „*Language and Character*,” in *Tolkien as a Literary Artist. Exploring Rhetoric, Language and Style in The Lord of The Rings*, Thomas Kullmann és Dirk Siepmann szerk. (Palgrave Macmillan, 2021), 259-297.

<sup>322</sup> Dimitra Fimi és Andrew Higgins, „*Invented Languages*,” in *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, szerk. Wolf, Mark J. P. (New York, London, Routledge: Taylor & Francis Group, 2017), 21.

<sup>323</sup> Uo., 21-22.

<sup>324</sup> Adien Stawhun. „The Sims turns 20, unlike your Sim who will probably always be 20. We look at how Maxis has kept The Sims alive for 20 years,” *Polygon*, 2020. február 4. Elérés: 2023. 02. 15. Elérhető: <https://www.polygon.com/2020/2/4/20754666/the-sims-20th-anniversary-ea-maxis>.

<sup>325</sup> Jenkins, „A játéktervezés mint narratív építészet,” 190.

<sup>326</sup> Uo., 191.

ismerős cselekvésként lefordítani az interakciókat. A játéknak ugyanakkor része a természetes nyelv is. A *Sims*ben „minden tárgynak megvan a maga narratív funkciója. Az újságok az álláslehetőségek közlésére szolgálnak, a karakterek ágyakban alszanak (...)”<sup>327</sup> Vagyis a *Sims* ötvözi a természetes és mesterséges nyelveket, sajátos atmoszférát teremtve ezzel. A *The Sims 4: Jungle Adventure* című kiegészítőben a készítő a „válaszd a saját kalandodat” könyvek logikáját is alkalmazták a játékmenet megalkotása során.<sup>328</sup> A játékos az irányítható karakterekkel (*sim* az általános megnevezésük) elutazhat egy trópusi helyszínre, ahol lehetőség van a romok felfedezésére, és a kincsek felkutatására. A felfedezés során a *sim* átvág néhány indát, majd eltűnik a játékos szeme elől. Ezután szöveges üzenet jelenik meg arról, hogy mi történik a *sim*mel, és a játékosnak három lehetőség közül kell eldöntenie, hogy hogyan fog reagálni. Az említett irodalmi műfajhoz hasonlóan, a kaland a meghozott döntés fényében folytatódik, ami hatással lesz a *sim*re. Bár a *The Sims*-nek nem ez az elsődleges játékmenete, gördülékenyen simul bele a fiktív világba, és a játékos sem érez kontrollvesztettséget – annak ellenére sem, hogy az irányítható karakter eltűnik. A játékban továbbá van ABC is, amely olyan betűk képében van jelen, amelyek szintén mesterségesen lettek megalkotva. Ezekkel a szimbólumokkal egy-egy táblán vagy a posztereken találkozhat a játékos, és némi dekódolás árán meg lehet fejteni, hogy mit jelentenek az egyes „betűk”. Nem kardinális, hogy a játékos megértse őket, de egyedi ábrázolása miatt erősíti azt az érzetet, hogy egy fiktív világgal van dolgunk.

Szintén példaként említhető a 2019-ben megjelent *Heaven's Vault*, amelyben egy archeológussal, Aliyával kell egy ősi nyelvet feltárni és megérteni.<sup>329</sup> „A hieroglifákból álló nyelv körülbelül 1000 egyedi jelet tartalmaz, és egy valóban működő nyelvet formál, amelyet a játék folyamán a játékos megtanul.”<sup>330</sup> A játékos ebben az értelemben is világot olvasó, hiszen minél több feliratot talál meg, „a fordítások annál biztosabbá válnak, és ugyanazon jelek a különböző feliratokban is megerősíthetnek egy javasolt fordítást.”<sup>331</sup> A fordítás mellett a kultúra tárgyakon keresztüli megismerése is egy állandó kihívás: a játékosnak döntenie kell, hogy mit tesz a megtalált műtárgyakkal. Ezeket ugyanis el lehet tenni, de a játékos ott is hagyhatja őket. A játékban lévő karakterek aszerint ítélik meg Aliyát, hogy hogyan bánik ezekkel az értékekkel. Itt tehát a múlt és kultúra nyelven keresztüli megismerése sejlik fel.

---

<sup>327</sup> Uo.

<sup>328</sup> *The Sims 4: Jungle Adventure*. Electronic Arts. PC. 2018.

<sup>329</sup> Inkle. *Heaven's Vault*. PC. 2021.

<sup>330</sup> Sebastian Hageneuer, „Archaeogaming: How Heaven's Vault Changes the 'Game',” in *Pearls, Politics and Pistachios. Essays in Anthropology and Memories on the Occasion of Susan Pollock's 65th Birthday* (Propylaeum, 2021), 637.

<sup>331</sup> Uo.

### 3.4. Tanulási folyamat

Érdeemes néhány szót ejteni arról is, hogy a játékoknak önmagukban is van egy sajátos nyelvük, szimbólumrendszerük, amelyek önálló jelentéssel bírnak. Ezek a szimbólumok a játékmechanikához kötődnek és az irányítást segítik elő. Sok játékban a space billentyű lenyomása az ugrás paranccsal egyenértékű. Ez a tapasztalat kognitívan beivódik a játékosok tudatába, ami miatt mintegy önkéntelenül fogják alkalmazni a későbbiek során. Kate Euphemia Clark Brendan Keogh munkájára hivatkozva jelenti ki, hogy a tanulás és ismétlés által a videójátékok irányítása során használt mozdulatok a fizikai testünk részévé válnak.<sup>332</sup> Amint sikerül elsajátítani a megfelelő szimbólumok jelentését (például hogy a kontrolleren az X egyenlő a kúszással), természetessé válik a megfelelő parancsok használata. Vagyis „kialakítunk egy érzést a videójátékok játszásához, és ez az érzés átkonfigurálja a testet, a tanult cselekvések természetessé válnak.”<sup>333</sup> Ez a sajátos „nyelv” segíti elő, hogy a játékos és a játék közötti kommunikáció – vagyis a visszacsatolási hurok – létrejöhessen. Csak a megfelelő inputot képes értelmezni a rendszer, amelyre előre generált választ fog adni.

Az előbb is említett space billentyű használata általánosan elterjedt irányítási parancs, amely sok játékban az ugrással egyenértékű (például *World of Warcraft*, *GTA*, *Tomb Raider*). Azonban vannak esetek, amikor a játékos nincs előzetesen tudatában annak, hogy az egyes jelkombinációk milyen jelentéssel bírnak. Robert Zubek a *Tekken* példáját hozza fel, amely játékban minden karakter másképp tud verekedni,<sup>334</sup> a felhasználó gyakorlás útján képes elsajátítani a kellő ismereteket.<sup>335</sup> Vagyis ebben az esetben is van egy tanulási folyamat, amely a játékkal való kommunikációhoz szükséges.

A játékdesignerek a legtöbb esetben nagy hangsúlyt fektetnek arra, hogy a felhasználó zökkenő- és frusztrációmentes élményben részesüljön. Ebből kifolyólag, sok videójáték alkalmaz a fő cselekmény megkezdése előtt úgynevezett felkészítőt (*tutorial*). Ezek a felkészítő részek általában rövidek, a lényeges irányítási parancsokat mutatják be, és a játék nehézségi szintjéhez képest könnyebb végigcsinálni őket. Lindsay Grace arra hívja fel a figyelmet, hogy a játékosok ismeretrendszere nem minden esetben azonos, van, akinek több információra van szüksége, míg mások hamar ráéreznek a megfelelő irányítási módokra. „Ha a játékos már jól ismeri a játék szabályrendszerét és működését, nem akarod őt olyan felkészítőkkal untatni,

---

<sup>332</sup> Kate Euphemia Clark, „Review: A Play of Bodies: How We Perceive Videogames by Brendan Keogh” *Loading...* Vol 13 (21): 74-76. Elérhető: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/281/267>.

<sup>333</sup> Clark, „Review: A Play of Bodies”, 75.

<sup>334</sup> *Tekken*. BNE Entertainment, Capcom, Bandai Namco Holdings. Arcade Játékok. PlayStation. 1994.

<sup>335</sup> Robert Zubek, „Elements of Game Design”, 52.

amelyek azt magyarázzák el, amit már értenek.”<sup>336</sup> A tutorial megannyi módon épülhet be a játékokba és a célja minden esetben az, hogy a felhasználó magabiztosan el tudja sajátítani az irányítást.

A játékosok tehát megtanulnak bizonyos mintákat, amelyek cselekvésekkel szövődnek össze. Úgy is lehet fogalmazni, hogy elsajátítják azt a jelrendszert, amelynek segítségével képesek lesznek hatékonyan kommunikálni. Amennyiben a jelet impulzusként értelmezzük, olybá tűnik, hogy a videójátékok kezelése egyszerre fizikai és szimbolikus, miközben egyfajta materiális szemiózis is megvalósul.

### 3.5. Az értelmezés „előszobája”

Lezárásul érdemes azt is megfigyelni, hogy kicsit elhátrálva a részletektől, a játékok „előszobája” miképpen segítheti az értelmezést és a világépítést. Csak úgy, mint az irodalmi művek esetében a szerző neve, a cím és a többi paratextuális elem, a videójátékok vonatkozásában is jelentős szerepet tölt be a logó, a cím, vagy a fejlesztői csapat neve. Ezek az elemek előzetes elvárást ébresztenek, amelyet a játék vagy teljesít vagy kiforgatja azt. Kálmán C. György szavaival élve, „a paratextusok megadhatják az értelmezés alapját vagy kiindulópontját.”<sup>337</sup> Mint írja, Genette *Küszöbök* című könyve a „kint” és „bent” hatáiraira kérdezett rá, továbbá

arra mutatott rá, hogy az elhatárolt területek helyett vagy mellett maga a határ is vizsgálatra érdemes. Az a küszöb, amelyet átlépve az irodalom (és az irodalmi mű) világába lépünk (más kategóriával élve – és így persze változtatva is a koncepció magán – beszélhetünk „keretekről” is). Mindazon szövegekről (vagy: „szövegekről”, jelekről vagy jelsorozatokról) van szó, amelyek a szöveget körülveszik, a tartalomjegyzéktől a kötéstáblán át a fejezetcímekig.<sup>338</sup>

Vagyis a műfaji kategóriákhoz hasonlóan, a paratextuális elemek is támpontot adnak az értelmezéshez, előzetes elvárást implikálnak már a történet megkezdése előtt, egyfajta „előszobaként” is tekinthetünk ezen elemekre. Korábbi példát említve, a *Resident Evil* cím

---

<sup>336</sup> Grace, *Doing Things with Games, Social Impact Through Play*, 65.

<sup>337</sup> Kálmán C. György, „Paratextusok és ideológia,” *Literatura* XXXV. évf. (április 2009): 406.

<sup>338</sup> Uo.

önmagában utal arra, hogy a horror műfaja lesz előtérben, és egy olyan világban fog játszódni a történet, amely rettenetes lényekkel van tele (feltéve, ha a játékosnak van előzetes ismerete a sorozattal kapcsolatban). A *Detroit: Become Human* esetében a Quantic Dreams fejlesztői cég neve is árulkodó lehet: aki ismeri a játékaikat, az tudja, hogy milyen stílusra, grafikára és történeti komplexitásra számíthat. A *Detroit* esetében például három irányítható karakter is van, és mint említettem, a narratív szálaik összeérnek. Hasonló eljárás látható a cég korábbi játékában, a *Heavy Rain*ben.

A nyomozás aktusa az értekezés során többször is említésre került, hiszen a játékok valamilyen formában mindig a rejtélymegoldás és a nyomok értelmezése felé gravitálnak. A játékos felelőssége, hogy maga is nyomolvasóvá (világolvasóvá) váljon, amennyiben meg akarja érteni – és le akarja győzni – a fiktív világot. Mint jó nyomozónak, a játékosnak is ébernek kell lennie és minden textust nélkülözhetetlen elemként kell kezelnie. Vagyis a teljes megértés tükrében, minden elem nélkülözhetetlen. Amy M. Green a könyvében megemlíti a *well played* fogalmát, ami azt jelenti, hogy ideálisan játszottá végig a játékot a felhasználó. Mint írja, ez akkor érhető el, amikor a játékos önkéntesen fordít kellő figyelmet a pályákra, a játék terére, ezáltal jobban kapcsolódik a fiktív világhoz.<sup>339</sup> Amennyiben valaki kellőképp elmerül a fiktív világban, minden elem jelentőssé, azaz nélkülözhetelenné válik. Ugyanakkor félrevezető lenne azt feltételezni, hogy a játékos szemszögéből minden textus meghatározó szereppel bír. Az előzőekben azt igyekeztem alátámasztani, hogy vannak olyan esetek, amikor a szövegek elhagyhatók – hiszen a cselekmény ezek nélkül is tovább halad –, de amennyiben a játékos mégis időt szán rájuk, egy sokkal gazdagabb értelmezést tud kialakítani. Azt, hogy egy elem nélkülözhetetlen vagy járulékos, a játékos szabadság dönti el, vagyis hogy kötelező-e elolvasnia őket vagy sem. Az elmélyült játszáshoz ugyanakkor minden textust nélkülözhetetlen elemként kell kezelni, hiszen a nyelv kardinális szereppel bír a videójátékok világépítésében.

#### **4. Videójátékok a kortárs irodalomban: tartalmi és formai megoldások**

Ahogy az eddigiek is megmutatták, a videójátékok belesimulnak az őket körülvevő kulturális közegbe, és ez a jelenség a médiumok közötti átjárást is érinti. Ugyanakkor az irodalmi művek elemi szinten különböznek a videójátékoktól, hiszen míg előbbiek a textusok szintjén léteznek, addig utóbbiak a kódolás nyelve által jönnek létre, aminek köszönhetően vizuális formát tudnak ölteni. Jelen alfejezet azt a kérdést kutatja, hogy az irodalom hogyan,

---

<sup>339</sup> Amy M. Green, *Storytelling in Video Games. The Art of the Digital Narrative* (Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2018), 22-27.

egyáltalán fel tudja-e oldani az efféle ambivalenciát, valamint az is középpontba kerül, hogy milyen hatást gyakorolnak a játékok az irodalomra.

A következőkben először a tartalmi szempontok lesznek az elsődlegesek, megfigyelve, hogy a videójátékok hogyan lehetnek jelen az irodalmi alkotásokban, a tematika szempontjából milyen szerepet töltenek be. Ezt követően azt vizsgálom, hogy hathatnak-e a videójátékok az irodalmi művek formai megoldásaira, és ha igen, hogyan teszik azt. A korábban említett ambivalencia azt sugallja, hogy formai szempontból az átjárás nem tud megvalósulni, hiszen a két médium alapjaiban tér el. Míg a tartalom tekintetében több irodalmi mű lesz bemutatva, addig a formai szempontok tekintetében Kerber Balázs *Conquest* című munkáját fogom alaposabban elemezni, amely alkotás páratlannak tekinthető a hazai irodalmi palettán.<sup>340</sup>

#### 4.1. Mediális határfeszegetés a textusok szöveteiben

„Ez a nem túl odaillő (vagy talán nagyon is odaillő) hasonlat egy kissé lehűtötte Nyikolasz hevét. Ez nem számítógépes küldetés. Ha vesztesz, új start nem lesz.”<sup>341</sup>

Amennyiben a tartalmi szempontot vesszük figyelembe, elmondható, hogy az irodalom médiuma is nyit a videójátékok felé, és eltérő szempontok alapján mutatja őket be. Vagyis a mediális határfeszegetés itt is megjelenik, igaz, csak tematikus szinten. A következőkben olyan példákat emelek ki, amelyekben különböző megvilágításban vannak jelen az elektronikus játékok.

Ahogy az az idézett rész is mutatja, Borisz Akunyin *Ajánlott olvasmányok* című műve tartalmilag megidézi a videójátékok világát. Nyomozója, Nicholas Fandorin (Nyikolasz) nem a klasszikus értelemben vett hard-boiled figura, egy tisztességes családapa, angol történész, aki rajong a múltért és nem rabja a különböző káros szenvedélyeknek. Az *Ajánlott olvasmányok*ban akarata ellenére kell felderítenie egy olyan gyilkossági ügyet, amely aztán újabb és újabb mélységekbe rántja őt le, még arra is rákényszerül, hogy elvegye mások életét. Bármennyire is ellenére van, kitartó munkájának köszönhetően végül össze tudja illeszteni az ügy mozaikjait. Miközben Fandorin a jelen Oroszországában nyomoz, a történet egy másik szála II. Katalin cárnő udvarában játszódik. Ez utóbbi, a történet szerint, Nyikolasz videójátékának az alapja. „Fura foglalatosság egy negyvenes családapának: számítógépes játékokat gyártani, ráadásul munkaidőben. Még hagyján, ha rendelésre csinálná, na de kizárólag

<sup>340</sup> Kerber Balázs, *Conquest: Stratégiai verspróza* (Budapest: Jelenkor, 2019).

<sup>341</sup> Borisz Akunyin, *Ajánlott olvasmányok*, ford. Soproni András (Budapest: Európa, 2014), 187.



saját passzióból!?”<sup>342</sup> Nyikolasz igyekszik kilépni a valóságból és egy saját teret akar létrehozni, ezért is kezd bele a játék létrehozásába. Az első pár oldalon az alkotói folyamatnak lesz tanúja az olvasó, de csak egy rövid mondat utal arra, hogy Nyikolasz műve egy nyomozáson alapuló játék lehet:<sup>343</sup> „hogy miért volt hálás őfelsége, az olyan kérdés, amelyre a választ ma, több mint két századdal később legfeljebb »A Császárnő titkára« című számítógépes játékban lehet meglegelni.”<sup>344</sup> Ennek a szálnak köszönhetően kezdetét veszi az új történet. Az viszont kérdéses, hogy az elkövetkezendő fejezetekben valóban a videójáték történetét követi-e az olvasó, vagy Akunyin így nyitotta meg az utat egy, a múltban játszódó szál előtt. A játék típusáról és mechanikájáról annyit lehet sejtteni, hogy valószínűleg 2D-s oldalirányú görgetős vagy szövegalapú játék lehet. Erre enged következtetni az, hogy nem áll megfelelő apparátus Nyikolasz rendelkezésére, így egyszerű mechanikával rendelkező játékot tud csak létrehozni: „kénytelen beérni olyasmivel, mint egy diafilm.”<sup>345</sup>

A videójátékok világa többszörösen is beépül a regény szövegeibe, ugyanis Nyikolasz egy másik karakterrel, Mirával is készít egy videójátékot. „Miranda a hős detektív három kalandja közül választhatott (egyikről sem maradt fenn a legcsekélyebb hiteles információ sem, így a fantáziájukat semmi sem korlátozta): *Eraszt Petrovics a Haszfelmetsző Jack ellen*, *Eraszt Petrovics Japánban* és *Eraszt Petrovics a víz alatti városban*.”<sup>346</sup> Ez a képzeletbeli világ mindkettejük számára menekvés, hiszen a saját valóságuk kilátástalannak tűnik. A regény ezen videójátéka szintén detektívtörténetre épül, ráadásul Nyikolasz híres ősenek, Eraszt Petrovics Fandorinnak valamelyik kalandját mutatja be. A későbbiek során ez a játék nem fog új szálként beépülni a történetbe, mindössze az alkotói folyamat miatt lesz hangsúlyos, hiszen közelebb hozza egymáshoz a magisztert és a tanítványát. Illetve Eraszt Petrovics említése intertextuálisan utal Akunyin korábbi műveire, amely átjárását biztosít a regények között azon olvasók számára, akik ismerik őket. A szerző tehát a videójátékok médiumát arra használja, hogy egy új narratív szálát vezessen be, amely II. Katalin idejét jeleníti meg. Mivel a későbbiek során nem, vagy csak alig tesznek említést arról, hogy ez egy számítógépes játék, így jelen esetben a játék inkább eszköz, amely a narratívát építi tovább. Úgy is mondhatnánk, hogy ebben az esetben a videójáték játék mivolta egy járulékos elem, amely nem rendelkezik önálló jelentéssel.

---

<sup>342</sup> Akunyin, *Ajánlott olvasmányok*, 16.

<sup>343</sup> Ezt a felvetést erősíti, hogy a történetnek ebben a szálában sok a nyomolvasás, a felderítés, a karakterek a detektívekéhez hasonló munkát végeznek.

<sup>344</sup> Akunyin, *Ajánlott olvasmányok*, 17.

<sup>345</sup> Uo.

<sup>346</sup> Uo., 448.

Ursula Poznanski *Erebos* és *Erebos 2* című regényei szintén beemelik a tartalomba a videójátékok világát.<sup>347</sup> Mindkét történetben egy Erebos nevű videójáték keríti büvkörébe a gyanútlan felhasználókat: míg az első részben önként regisztrálnak, addig a második kötetben az Erebos kényszeríti a kiszemelt személyeket a játszásra. Az Erebos mintha mindent tudna arról, hogy mi történik a való életben és ennek megfelelően ad utasításokat – hol a játék világán belül kell fantázialényeket leküzdeni, hol a való életben kell ártalmatlannak tűnő feladatokat végrehajtani. Az első kötetben bármikor szabadon ki lehet lépni a játékból, de az annyira addiktív, hogy szinte mindenki küzd azért, hogy bent maradjon, és minél magasabb szintre jusson. Ez sokszor a szociális kapcsolatok elhanyagolását jelenti, hiszen az Erebosban mindig történik valami, így a játék szüneteltetése értékes lehetőségektől fosztja meg a játékost. Az Erebos mindkét kötetben az RPG-k világát veszi alapul, a játékosok személyre szabhatják a karaktereiket és szabadon bejárhatják a fiktív teret. A regény azonban rá is mutat a videójátékok keretrendszerére, hiszen a Küldönc nevű karakter folyamatos ellenőrzés alatt tart mindenkit és megszabja a határokat. Poznanski ezzel a gesztussal nemcsak létrehozott egy orwelli világot – a játék mindenről tud és mindenkit megfigyeltet –, de metaszinten bemutatja, hogy a videójátékok végső soron mindig korlátok közé szorítják a játékosokat. A második kötetben az Erebos már azt is meghatározza, hogy kinek meddig kell játszania. Ez hasonló az 1984 kötelezően előírt tevékenységeihez: „A Két Perc Gyűlöletben nem az volt a borzasztó, hogy mindenki köteles volt részt venni benne, hanem az, hogy lehetetlen volt elkerülni a bekapcsolódást.”<sup>348</sup> A játék mindkét esetben kilép a fikció varázsköréből, elmosva ezzel a határokat. A második kötetben már erőszakkal veszi rá a felhasználókat, hogy vegyenek részt a játékban – ami így elveszíti játék mivoltát, hiszen a játék, ahogyan korábban ki lett emelve, „helye és időtartama által is különvállik a közönséges élettől”,<sup>349</sup> valamint „annyiban van rá szükségünk, amennyiben vágyunk rá, mert örömet okoz”.<sup>350</sup> Az Erebos mindkét elvet figyelmen kívül hagyja, így nem játéként funkcionál, hanem egy, a Foucault-i Panoptikum-hasonlaltal párhuzamba állítható rendszerként működik.<sup>351</sup> A játékosok soha sem tudhatják, hogy mikor figyelik meg őket, hiszen nincsenek tudatában annak, hogy kik a többi játékosok.

---

<sup>347</sup> Ursula Poznanski, *Erebos*, 2021 és Ursula Poznanski, *Erebos 2. Feltámad a játék*, 2021. Az elemzésem néhány gondolata korábban a Próza Nostra internetes irodalmi oldalon már megjelent. Lásd: <http://www.prozanostra.com/iras/amikor-valosagok-osszemosodnak-ursula-poznanski-erebos-valosagok-harca>.

<sup>348</sup> Orwell, 1984, 23.

<sup>349</sup> Uo., 18.

<sup>350</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 16.

<sup>351</sup> Michel Foucault, „Panopticism,” in *Discipline and Punish. The Birth of Prison*. ford. Alan Sheridan (New York: Vintage Books, 2012), 195-228. Elérhető: [https://monoskop.org/images/4/43/Foucault\\_Michel\\_Discipline\\_and\\_Punish\\_The\\_Birth\\_of\\_the\\_Prison\\_1977\\_1995.pdf](https://monoskop.org/images/4/43/Foucault_Michel_Discipline_and_Punish_The_Birth_of_the_Prison_1977_1995.pdf).

Így, amikor végre kell hajtaniuk egy feladatot a való életben, nem tudhatják, hogy nem-e épp ellenőrzi őket valaki.

Poznanski gondosan kidolgozta a videójáték világát, többször is utal rá, hogy hogyan néz ki a fiktív világ, milyen kihívásokkal kell a játékosoknak szembenéznük és a játék szabályait is lefekteti. Az *Ajánlott olvasmányokkal* szemben, a játék az *Erebos* mindkét részében megőrzi integritását, tartalmilag is van jelentősége annak, hogy az *Erebos* egy játék. Az *Erebos*-ban a valóságot prezentáló részek múlt időben lettek megfogalmazva, míg a játék történéseit mindig jelen időben írja le a szerző. Ezzel a gesztussal mintha azt érzékeltetné, hogy a játék nyitott, nem klasszikus értelemben vett lezárt mű, a játékos aktivitás gördíti előre a cselekményt, ami folytonosságot sugall.

Danny Tobey 2020-ban megjelent kötete *Az Úr játéka. God Game* című regényben az úgynevezett God Game kerít hatalmába egy csapat végzős gimnazistát, és egyre bonyolultabb és veszélyesebb feladatokra kényszeríti őket.<sup>352</sup> A történet Poznanski könyveihez hasonló logikát követ, ebben az esetben is fejlődhetnek a játékosok és jutalmat kapnak. Ám a videójáték bemutatása és megjelenési formája eltér a két szerző regényeiben: Tobey könyvében nem egy gép előtt ülve játszanak, hanem a játék kiterjesztett valóságként jelenik meg először a telefonoknak, később az Azitek szemüvegeknek köszönhetően.<sup>353</sup> Vagyis a *God Game*-ben a játék elemei kivételnek a valóságos térre (például egy kazánházban megjelenik a mitológiából ismert szörny, a Hidra és Héphasztosz, a kovács) egy mediális közvetítőn keresztül. A szemüveg a fizikai korlátokat is megszünteti, hiszen már nem kell kézben tartani a mobiltelefont és a kívánt részre irányítani a kameráját. „Soha többé nem kell menet közben idióták módjára a telefonunkat bámulnunk, hogy lássuk a Játékot. Teljesen el tudunk merülni benne.”<sup>354</sup> A szemüveg olyan eszköz (mondhatni médium), amely természetesnek tűnő módon segíti a látást és a keret, mint fizikai akadály, egy idő után a látótérbe simul, így amikor a játékot szemüvegen keresztül kezdik figyelni, az jobban beelsimul a valóságba. „Bármerre nézett, látta a God Game rétegét a valóságra applikálva.”<sup>355</sup>

---

<sup>352</sup> Danny Tobey, *Az Úr játéka. God Game*, ford. Tamás Dénes (Budapest: Metropolis Media Group Kft., 2021).

<sup>353</sup> A virtuális valóság (VR – *virtual reality*) és a kiterjesztett valóság (AR – *augmented reality*) két eltérő technológiát takar, amelyek esetében a tér használata, manipulálása a legfőbb különbség. A VR 3D-s számítógépes tartalomra épül, amely sztereoszkópikus kijelzőn jelenik meg, és sok esetben több érzékszervre is próbál hatni. Az AR ezzel szemben mintegy plusz réteggént jelenik meg a valóságon, amelyet valamilyen eszközön keresztül lehet érzékelni. Az AR a valós környezetet és a virtuális tárgyakat egy egészként kezeli. Doerner, Ralf, Broll, Wolfgang, Jung, Bernhard, Grimm, Paul, Göbel, Martin és Kruse, Rolf. „Introduction to Virtual and Augmented Reality.” In *Virtual and Augmented Reality (VR/AR). Foundations and Methods of Extended Realities (XR)*, szerk. Doerner, Ralf, Broll, Wolfgang, Grimm, Paul és Jung, Bernhard (Cham: Springer, 2022), 18.

<sup>354</sup> Tobey, *God Game*, 168.

<sup>355</sup> Uo., 169.

A nyelvek és kultúrák közötti átjárás a műben többször is megjelenik: a virtuális és valóságos tér önálló nyelvvel rendelkezik, mégis szorosan összefonódnak, továbbá nemcsak vizuálisan épülnek egymásra (a kazánház Pokolhoz hasonló formát kap), hanem tartalmilag is. A fiatalok például csak azért tudják legyőzni a Hidrát, mert egyikük olvasott róla, hogy miután levágják a fejet, a nyakat meg kell égetni. Ahogy a karakter is kiemeli, „A *God Game* MI-je a világ vallásaira épül. Amíg ti kódnnyelvet bifláztatok, én *könyveket* olvastam!”<sup>356</sup> Tehát bár a technológia rendelkezik saját nyelvvel (kódok) és megjelenítéssel (kiterjesztett valóság), önmagában nem értelmezhető, szükséges a természetes nyelvek és az emberi kultúrák megléte, ismerete. A könyv ezen a ponton metaszinten felszínre hozza a videójátékok és irodalmi művek kapcsolódási pontjait, hiszen mint azt korábban részletesen kifejtettem, a videójátékok építenek az irodalmi művek sémáira és a természetes nyelvek használatára. Mivel ember alkotta technológiáról van szó, így a kulturális tudásbázis egyértelmű forrásuk.

Amennyiben a paratextusok szintjét vizsgáljuk meg, a cím olyan jelentést hordoz magában, amely a teremtés, hatalom és irányítás kérdéskörére fókuszál. A játék a történetben sokszor úgy kommunikál, mintha Isten lenne. Mikor az egyik karakter arról kérdezi, hogy a játékban rejlő entitás mesterséges intelligencia-e, nemmel felel, ugyanis: „Ami mesterséges, az teremtett. Én a Teremtő vagyok.”<sup>357</sup> A történet előrehaladtával nyilvánvalóvá válik, hogy a fiatal gimnazisták valósága az, ami igazából játéktérként funkcionál. „Gyalogok vagyunk, Alex. Nem mi játszunk a Játékkal. A Játék játszik velünk.”<sup>358</sup> A játék céljai pedig ismeretlenek, ahogy az egyik játékosnak küldött üzenet is kijelenti: „Az én szándékaim kifürkészhetetlenek. Az én útjaim megfoghatatlanok.”<sup>359</sup> Vagyis a játékosok csak irányítható akarakterek, akik azért felelnek, hogy a játék által megkomponált narratíva végbe tudjon menni. Mint korábban említettem, a kiismerhetetlenség az informatika világában hibának számít. A *God Game* pontosan megtervezett lépéseket követ, amelyeknek a játékosok a végrehajtói. Itt azonban a játékos szabadság mindinkább beszűkül, hiszen a gimnazisták olyan feladatokat teljesítenek, amelyek ha napvilágra kerülnek, azok akár büntetőjogi következményekkel is járhatnak. A történetben tehát a játékosok inkább az olvasókhöz hasonló pozícióba kerülnek: a keretrendszer annyira korlátozott, hogy nincs ráhatásuk a történésekre.

Ellenpéldaként említhető a játékosokat előtérbe helyező *Világépítők* című regény, amelyben bár a videójátékok nem jelennek meg önálló, új narratív szálként (külön fiktív

---

<sup>356</sup> Uo., 175. Az idézett részletben az MI a mesterséges intelligencia rövidítése.

<sup>357</sup> Uo. 241.

<sup>358</sup> Uo., 209.

<sup>359</sup> Uo., 202.

világként), maga az alkotási folyamat (játéktervezés) hangsúlyos szereppel bír.<sup>360</sup> A regény érdekessége, hogy az alkotók szemszögéből látunk rá a fiktív világok megalkotásának folyamatára: „többé nem csak egy gamer vagy, amikor játszol. Világok építője vagy és mint ilyen, az érzéseid nem annyira fontosak, mint a játékosaid érzése. Mindig látnod kell őket magad előtt. Nincs empatikusabb művész a játéktervezőnél.”<sup>361</sup> A *Világépítők* arra is rámutat, hogy a játékosnak – ahogy említettem, mint nyomolvasónak – saját olvasatot, stratégiát kell kialakítania a sikerhez. „A játékokban a dolgok sorrendje a legfontosabb. A játéknak van algoritmus, de a játékosnak is létre kell hoznia egyet a győzelem érdekében. Minden győzelemben rend honol. Minden játék végigjátszásának létezik optimális módja.”<sup>362</sup>

Bár Veres Attila *Sebzés* című novellája nem videójátékkal foglalkozik, a game studies területéhez szorosan kapcsolódó társasjátékok világát mutatja be.<sup>363</sup> Jelen kontextusban azért tartom fontosnak, mert szintén a teremtés gondolatiságát veszi számba, valamint a valóság és képzelet közötti határokat feszegeti a játszás kontextusában. Továbbá, mint azt a csoportosítással foglalkozó fejezetben említettem, a videójátékok több szinten is kapcsolódnak a szerepjátékokhoz. A novellában a főszereplő (Balázs) hosszú évek alatt egy egész világot teremt meg, amelynek minden történést füzetekben jegyez fel. Akik játszani szeretnének, azok ebben a kiterjedt világban mozoghatnak, a kalandmester – vagyis Balázs – utasításainak megfelelően. A játékosok ágensként dönthetnek arról, hogy mit és hogyan szeretnének tenni, de a karaktereik megszerzett pontjain és a játékosok dobásain is múlik, hogy valóban sikerrel járnak-e. A konfliktust az okozza, hogy a játék világának egyik lakóját (Islát) bántalmazza egy játékos, és hiába szeretné megakadályozni, Balázst a saját szabályai korlátozzák. Így történik meg a címben is szereplő sebzés, ami metaforikusan utal Isla meggyalázására, illetve a játékokban gyakran használt statisztikai adatra: a sebzés sokszor arra utal, hogy egy karakter mekkora sérülést tud okozni egy másiknak. Balázs a történeteket úgy próbálja semmissé tenni, hogy a naplójába nem jegyzi fel az esetet, ám innentől kezdve hiába akarja Islát cselekvésre készíteni, a dobókocka olyan számokat ad ki, amelyek nem engedik, hogy mozgassa a lányt. Veres Attila novellájában a világok közötti határok kifordulnak és végül Isla bosszút áll teremtőjén és azon a játékoson, aki bántalmazta. „És én nem vagyok igazi? – kérdezte Isla. – Velem bármit lehet tenni?”<sup>364</sup> Így tulajdonképpen a karakter válik teremtővé, akinek hatalma

---

<sup>360</sup> Gabrielle Zevin, *Világépítők*, ford. Varga Krisztina (Budapest: Magnólia, 2022).

<sup>361</sup> Zevin, *Világépítők*, 65.

<sup>362</sup> Uo., 226.

<sup>363</sup> Veres Attila, „Sebzés,” in Veres Attila, *A valóság helyreállítása* (Budapest: Agave, 2022), 256-295.

<sup>364</sup> Uo., 288.

van a valóság felett és halálos sebzést tud ejteni azon, akinek a fantáziája megalkotta és megsebezte őt.

Utolsó példaként egy olyan regény kerül a középpontba, amely eleinte nem vet számot a modern technológiával, majd a mű egy pontján a cselekménynek a videójátékok is részévé válnak. Viktor Pelevin *T* című regénye a vallás és létezés filozófiai gondolata mellett gyakran taglalja a valóság, teremtés, olvasó és fikciós karakter közötti ambivalens kapcsolatrendszerét.<sup>365</sup> Ariel, az író, képes kapcsolatba lépni teremtményével, T. gróffal, ám miután a könyvírásra szánt anyagi források elapadnak, új projektbe kezd, amit karakterével is közöl. „Urkiszon ezredes alatt van egy komoly struktúra, amelyik most gyűjti a csapatot egy új projekthez. Ironikus retró-shooter Source monitoron, PC-s és Xboxos változatban jön ki.”<sup>366</sup> Ez a videójáték a *Dosztojevszkij Pétervára* címet viseli és a főhős, Dosztojevszkij mindennap élőhalott lényekkel küzd meg egy poszt-apokaliptikus közegben. Ariel azért hagy fel a könyvírással és tér át a videójáték-készítésre, mert utóbbiban egy jóval jövedelmezőbb piacot lát. „Nálunk bármelyik játékot lazán ellopják, és annyi. Márpedig a befektetés ebben az üzletágban sokkal komolyabb, mint az irodalomban.”<sup>367</sup> Pelevin regényében a játszható karakter öntudatra ébredése új aspektusba helyezi a videójátékokat: T. gróf hatására – aki képes átjutni a videójátékba – Dosztojevszkij ráébred arra, hogy mások képzelete teremtette, és a mindennapi repetitív cselekvések és tárgyak azért léteznek, mert egy külső erő haszonszerzési céllal így hozta létre a világot. Pelevin a tartalomba belecsempészi a videójátékok ismétlődő szekvenciákra épülő logikáját (ugyanott jelenik meg egy tárgy, bizonyos idő elteltével megint előjön egy korábbi ellenség). Ez a logika nem minden játék jellemzője, de gyakori elem például az alacsonyabb költségvetésű alkotásokban vagy az olyan nyitott világú játékokban, mint a *World of Warcraft*. Utóbbi esetén a megölt ellenségek meghatározott idő után felélednek, hiszen más játékosok is le akarják győzni az online térben lévő szörnyeket.

Dosztojevszkij a történet szerint vodkából és kolbászból nyeri az életerejét, és manát gyűjt a holt lelkekből (a mana a videójátékok vonatkozásában gyakran a varázsláshoz szükséges erőforrásra utal). A repetitív mindennapokra és a túlságosan is megkomponált eseményekre már a gróf érkezése előtt is felfigyel Dosztojevszkij. Többek között olyan jelenségek figyelhetők meg, mint:

---

<sup>365</sup> Viktor Pelevin, *T*, ford. M. Nagy Miklós (Budapest: Európa, 2011).

<sup>366</sup> Viktor Pelevin, *T*, 192.

<sup>367</sup> Uo., 194.

Amint elfogyott az ital, rögtön megindult a tüzelőállás ostromára egy csapat alkohollal felszerelkezett halott (...) Másik bizonyítékként a vörös benzineshordókra mutatott rá, amelyek érthetetlen módon mindig olyan helyen bukkantak fel, ahol egy lövéssel el lehetett égetni egy egész csapat halottat.<sup>368</sup>

Dosztojevszkij ezt furcsának tartja, ám T. gróf magyarázatából megtudja, hogy ezt az alkotók pontosan így akarják. A lövöldözős videójátékokban gyakran megjelenik az említett vörös hordó, amelynek tulajdonsága, hogy ha a karakter belelő, a hordó felrobban, több ellenséget elpusztítva ezzel. A *Resident Evil: Village* is használja a Dosztojevszkij játékában megjelenő játékmechanikát. Amellett, hogy Pelevin részletes leírást nyújt a videójáték világról, megmagyarázza a játékmechanika lényegi elemeit is, továbbá azt az ambivalens helyzetet állítja fel, hogy Dosztojevszkijben tudatosul, hogy ő maga csak egy karakter egy poszt-apokaliptikus közegben. T. gróf és Dosztojevszkij a szabad akarat kérdését is megvitatják, amely gondolatsor egybeesik a videójátékok algoritmusok által korlátozott mivoltára.

- Ez nem igaz – mondta Dosztojevszkij. – Gondolni arra gondolok, amire csak akarok. Meg dönthetek is. Az akaratom szabad.

- Az csak a látszat – felelte T. – Az, amit a saját gondolatának hisz, valójában a teremtőinek a hangja, s ezek a hangok állandóan megszólalnak a fejében, és minden lépését irányítják. Mindent ők döntenek el maga helyett.<sup>369</sup>

T. gróf megjelenése a videójátékban szintén az alkotónak, vagyis Arielnek (és munkatársainak) köszönhető. A gróf azért lépte át a mediális határokat, hogy méltó ellenfele legyen Dosztojevszkijnek, és miután ezt a feladatát bevégezte, visszatérhet a saját világába.

- A shootert felejtse el.

- Miért?

- Abban már eljátszotta a szerepét.

- Hogyhogy? Ugyan miféle szerepel volt benne?

- Kettes szintű boss-fight. Megjelenik az eldőlt karácsonyfa mögül az utolsó zombiegység után – amikor Dosztojevszkijnek már elfogytak a cső alatti

---

<sup>368</sup> Uo., 267.

<sup>369</sup> Uo., 279.

gránátjai. Dosztojevszkij kimászik a lövészárokból, és megverekszik magával. Maga kitépi a kezéből a fejszét, ez a cut-scene.<sup>370</sup>

Ariel szókincse modern kifejezésekre épül, hiszen a grófhoz képest más közegben létezik, olyanban, ahol a technológia vívmányai beépülnek a mindennapokba.

Ahogy az idézett részekből is kitűnik, a karakter épp csak azokat a cselekvéseket tudja megvalósítani, amelyeket a rendszer enged neki – úgy, ahogy az irodalmi karaktereket is korlátozzák a leírt szavak. Pelevin azzal viszont nem vet számot, hogy az eltérő játékos attitűdök hogyan hatnának Dosztojevszkij világára, hiszen mint korábban már ki lett fejtve, végső soron a játékos, aki olvassa a játékban hátrahagyott nyomokat, befolyásolni tudja a történéseket. A regény viszont egyértelműen a karakter szemszögére fókuszál. Ezzel szemben T. gróf – aki egy könyv szereplője volt eredetileg – ráébred arra, hogy az olvasónak, vagyis a befogadónak mekkora szerepe van az ő létezésében. „Hát persze – gondolta. – Hogyhogy nem vettem észre már korábban is? Teljesen mindegy, hány szerző van. Ebben a feliratban például három. De nem számít, mert Istent is, Nietzschét is, Vaszját is az teremti, aki olvas. Így van velem is.”<sup>371</sup> Tehát míg a játékosról nem, addig az olvasóról lerántja a leplet Pelevin. Ugyanakkor, ha úgy értelmezzük, hogy mindkét befogadói pozíció (a játékos és az olvasói) magában rejt egyfajta világot, akkor elmondható, hogy Pelevin nem hagyta figyelmen kívül a játékosokat, hiszen ők is teremtenek, csak épp a játszás által. Így tud Dosztojevszkij létezni a videójáték világában, és így tud T. gróf is egy létező entitássá válni. „Bárki gondolja is ki mindazt, amit magamra veszek, a megjelenésemhez akkor is kell olvasó. Ő válik rövid időre az én személyemmé. És csak neki köszönhetően létezem... Létezem...”<sup>372</sup> Ezzel cseng egybe a *Világépítők*ben olvasható megfigyelés is: „- És ez minden játék igazsága – csak abban a pillanatban létezik, amikor játsszák. Ugyanez a helyzet a színészkedéssel is. Végeredményben csakis azt a játékot ismerhetjük meg, amelyet az egyetlen általunk ismert világban játszottak.”<sup>373</sup>

Az elemzett példák azt mutatják, hogy tartalmi szempontból gyakori jelenség, hogy a videójátékok úgy jelennek meg az irodalmi művekben, mint egy új valóságforma, amely feszegeti a virtuális tér és a való világ határait. Ha pedig feltételezzük, hogy minden egyes játék egy új világ – ahogyan minden egyes irodalmi mű is – akkor teremtők is állnak mögöttük. Az olvasó (és játékos) az, akinek köszönhetően léteznek ezek a karakterek és világok, mivel ők

---

<sup>370</sup> Uo., 340.

<sup>371</sup> Uo., 289.

<sup>372</sup> Uo.

<sup>373</sup> Zevin, *Világépítők*, 112.



hívják életre a cselekményt, de szükséges az író (programozó), aki megteremti a keretrendszert. A videójátékok tematikus ábrázolásával az elemzett irodalmi művek ezt a viszonyrendszert vizsgálják, továbbá a valóság és fikció határaitra kérdeznak rá. Az említett művek – leszámítva az *Ajánlott olvasmányokat* – arra is kitérnek, hogy a modern technológia és a videójátékok médiuma milyen hatalmi és megfigyelői rendszert tud létrehozni. Foucault Panoptikumában a megfigyelő egy központi toronyból lát rá a kör alakban elhelyezett cellákra, aminek köszönhetően a cellák önálló színpadként funkcionálnak. Az, aki a cellában van, a megvilágítás és a térbeli elhelyezkedés miatt sosem tudhatja, hogy mikor figyelik meg, továbbá a falak miatt nem tud kommunikálni a többi rabbal.<sup>374</sup> Az említett irodalmi művek ezzel szemben arra hívják fel a figyelmet, hogy a modern technológia állandósult jelenléte miatt, immár a torony sem látható. Vagyis, azokban az elemzett művekben, amelyekben a videójátékok nem járulékos elemként szerepeltek, több filozófiai kérdést is felvetettek: ki a teremtő és ki a teremtett? Hol kezdődik a megfigyelés és mennyire érvényesül a szabad akarat? Amikor tehát tartalmi szempontból szerepel a videójátékok médiuma az irodalmi művekben, az új kihívásokra és a mesterséges intelligencia sebesen fejlődő jelenségére is felhívják a figyelmet.

#### 4.2. Mediális határfeszítés a textusok formai felépítésében

Az irodalmi művek nemcsak tartalmilag, de formailag is alkalmazhatják a videójátékok logikáját. Mivel az interaktív fikciót is kitüntetett figyelemmel kezelem – és szoros összefüggésben van a videójátékok médiumával –, így először ennek a műfajnak az egyik modernkori példáját, Moskát Anita *Fekete monitor* című művét emelem ki. Ezt követően Kerber Balázs *Conquest* kötetét helyezem a középpontba, amely alkotás rendhagyó módon merít ihletet a videójátékokból.

A *Fekete monitor a Hazugság tézisei* című novellasorozat részét, amelyben egy eltűnt kolléga után lehet nyomozni. Nincsenek szabályok meghatározva, ugyanakkor az első pár sorból kiderül, hogy a főhős „energia”, „motiváció” és „képesség” jegyekkel rendelkezik. Az első bekezdés után pedig az olvasónak döntenie kell: „Ha letusolsz, reggelizel, elvégzed a reggeli rutint, lapozz a 23-ra! Ha kihagyod a készülődést, és rohansz a buszhoz, válaszd a 33-at!”<sup>375</sup> A későbbiek során pedig újra cselekvésre invitál a novella: „Dobj motivációpróbát egy hatoldalú kockával!”<sup>376</sup> Ezen jellemvonások az interaktív fikcióra, a válaszd a saját kalandodat

<sup>374</sup> Foucault, *Panopticism*, 195-201.

<sup>375</sup> Moskát Anita, „Fekete monitor,” in Moskát Anita, *A hazugság tézisei* (Budapest: Gabo, 2022) 126.

<sup>376</sup> Moskát, „Fekete monitor”, 130.

kötetkre vezethető vissza. Moskát Anita egy olyan irodalmi művet írt meg, amely döntési lehetőségek elé állítja, aktivitásra szólítja fel az olvasót. A választásoknak pedig eltérő eredményei vannak, a nyomozás – attól függően, hogy milyen narratív utat járunk be a történetjátszás során – könnyedén kudarcba tud fulladni.

Kerber meghatározása szerint a *Conquest* műfaja *stratégiai verspróza*, amely megnevezés igényel némi magyarázatot. A mű formailag a versek szerkezetét alkalmazza, amely több fejezeten keresztül mutat be egy világepítési folyamatot. „Kerber kiemelkedő költői teljesítménye abban áll, ahogyan plasztikusan hatni engedi ezt a Kívüliségből előtörő dehumanizációs energiát, nem megriadva az újszerű, kérlelhetetlenül spekulatív szóképektől és gondolattársításoktól.”<sup>377</sup> Horváth Márk, a mű egyik értelmezője a Kívüliségből érkező energia alatt elsősorban a biológiai és számítástechnikai fejlődést érti, amely visszahat az emberek kommunikációjára és kifejezőmódjára. A *Conquest* nem egy egységes történetet mesél el, kifejezőmódja széteső és asszociatív. Ennek ellenére van gondolati íve: egy stratégiai videójátékot idéz meg, amelyben a világ felépítésének vagyunk tanúi.

Ezt a háttérerősíti a cím, mint paratextuális elem. Az angol *conquest* jelentése leigázás, hódítás, amely téma újra és újra felsejlik a kötetben: „A mongolok már BERLIN elővárosaiban. Az ERDŐ KIRÁLYA ismét kiküldi őrszemeit, érkeznek az első kameraképek az elfoglalt területekről. TURK kapitány inkognitóban deríti fel az északi városokat.”<sup>378</sup> A műben megjelenik Churchill, Rooseveltt, Genghis Khan, ám olyan kontextusba vannak helyezve, amely felborítja a történelmi ismereteinket. Ahogyan arra Kőszeghy Ferenc is rámutatott, „a kötet világának alakuló történelme (és története) szabadon variálja, sokaságként halmozza az általunk ismert történelem elemeit, kaotikus helyzetet teremtve.”<sup>379</sup> Ez a töredezettség és a rendhagyó párosítások összhangban vannak a videójátékok logikájával: szinte bármilyen teret, konfliktust teremthetnek azok, akik létrehozzák őket, majd a játékos az, aki bizonyos keretek között, szabadon mozoghat a rendelkezésre álló térben, és sok esetben alakíthat is az elemeit. Ahogyan az korábban ki lett emelve, a stratégiai videójátékok gyakran történelmi eseményekre épülnek, a már említett *Civilization* például a történelmen átívelő hódítási és fejlődési eseménysorozatot mutatja be. A paratextuális elemeket tovább elemezve, érdemes megfigyelni a kötet borítóját, amelyet Hlatki Dorottya tervezett, és a Jelenkor Kiadó gondozásában jelent meg. A matematikai alakzatok mellett a Nap, Hold kissé archaikus

---

<sup>377</sup> Horváth Márk, „Dehumanizált líra és poszthumán játékoság,” *Műút* (2019). Elérhető: <https://muut.hu/archivum/33451>.

<sup>378</sup> Kerber, *Conquest*, 47.

<sup>379</sup> Kőszeghy Ferenc, „Posztdigitális állapot és újmediális tapasztalat Kerber Balázs *Conquest* című művében,” 482. Elérhető: <https://ojs3.mtak.hu/index.php/literatura/article/view/8383/6859>.

ábrázolása tűnik fel, továbbá kirajzolódik egy kozmosz, amelyben házak sejlenek fel, és megjelenik egy hódító figura, aki a páncélzata alapján középkori lovag lehet. Ezek az ábrák épp olyan töredezettséget mutatnak be, mint amilyen a kötet tartalma is, ám a teremtés, világépítés gondolata mégis összeköti őket. Az alakzatok egy X-szel bezárható, megnyitott program képét imitáló téglalapon helyezkednek el: vagyis a kötet már az olvasás megkezdése előtt megannyi nyomot kínál az olvasónak azzal kapcsolatban, hogy milyen olvasmányra számíthat. Kőszeghy úgy látta, hogy a kötet

transzmediális jellemzőket hordoz, más médium(ok) alakzatait használja fel. Fontos azonban, hogy szemben például Kele Fodor Ákos *Echolália* című művével, a *Conquest* nem médiumkombináció, inkább intermediális imitáció: egy médiumra, az írott szóra épít, csupán gondolati alakzatokat kölcsönöz, azaz ez esetben nyelvileg igyekszik leképezni egy másik médium logikáját.<sup>380</sup>

Vagyis a *Conquest* mind tartalmilag, mind formailag kölcsönöz a videójátékok felépítéséből és logikájából, ezáltal megnehezíti a befogadást is, hiszen egy olyan szubkultúrát szólít meg, amelynek tagjai, ha játszanak is videójátékokkal, nem biztos, hogy épp a stratégiai játékok ismerői. Például a „+40 Tudomány, körönként 93 *Research*”,<sup>381</sup> a stratégiai játékok kontextusában érthető meg igazán, hiszen olyan képességekre utal, amelyek gyakran részei az említett műfajnak. Kerber magát a játszást is tematizálja, „TURK kapitány nekiindul a vizeknek, Körönként négy kockát lép”.<sup>382</sup> A *Conquest* a fenti irodalmi példákkal ellentétben, kísérletet tesz arra, hogy közelebb kerüljön a videójátékokhoz, és ezáltal lebontsa a mediális határokat. Mindezt úgy éri el, hogy a tematikus kapcsolódás mellett megteremti a formait is, ami egy új műfajt, a stratégiai versprózáat hozza létre. Egy műfajt, amelyben egy állandóan mozgó, változó és kusza világ mozaikjait látjuk.

---

<sup>380</sup> Uo., 479-480.

<sup>381</sup> Uo., 25.

<sup>382</sup> Uo., 20.

### 4.3. Poézis és játék<sup>383</sup>

A *Minecraft*ról már a korábbi fejezetekben is volt szó, ám emlékeztetőül érdemes felidézni, hogy a játék alkotója, Markus „Notch” Persson egy nem túl bonyolult játékmecanikát hozott létre: kocka alakú blokkokból lehet építkezni (mondhatni, virtuális legőelemekből), amelyeknek, attól függően, hogy milyen anyagból vannak, több fajtájuk létezik. Típusonként eltér, hogy melyik kocka mire használható, és hogyan lehet megszerezni. A nyersanyagok megfelelő ötvözésével különböző tárgyak hozhatók létre, amelyek nélkülözhetetlenek a túléléshez. A név is ezt a logikát tükrözi: a *mine* (azaz bánya) a nyersanyagok felkutatására, kinyerésére vonatkozik, míg a *craft* (vagyis kézművesség/alkotás) a tárgyak létrehozására utal.

A *Minecraft* azért érdemel kitüntetett figyelmet ebben a fejezetben, mert a játéknak része egy vers (az úgynevezett *Végvers*) is, amely nem épül be szorosan a játékba, mégis elemi részként van jelen a „lezárásban”. A *Minecraft* több játéktípust is megenged, ezek közül a legelterjedtebb a kreatív, a hardcore és a túlélő mód. A kreatív módban minden nyersanyag rendelkezésre áll, továbbá veszélyekkel sem kell megküzdeni, míg hardcore módban, ha a karakter meghal, vele együtt a világ is törlődik. A túlélő módban a játékos úgy vág neki a kalandnak, hogy nincsenek eszközei és nyersanyagai, illetve fel kell készülnie arra, hogy lesznek ellenségek. Ha azonban a karakter meghal, újra tud éledni.<sup>384</sup> Nem egyértelműen járulékos vagy nélkülözhetetlen elem a vers (hiszen csak a túlélő módnak része, de olyan játékosok is ismerik, akik más játéktípust preferálnak), sokkal inkább a játék határmezsgyéjén helyezkedik el, paratextuális szerepet tölt be. A vers önálló műalkotásként is funkcionál, a játékosok nagy része ismeri és idézi is a költeményt. Ebből az okból kifolyólag, a jelenséget jobbnak látom külön, ebben a fejezetben tárgyalni, azt vizsgálva, hogy egy vers milyen szerepet láthat el a játék kontextusában, miközben annak határán helyezkedik el.

A *Végvers* (*End Poem*) már a címével is ambivalens hatást kelt, hiszen a homokozó jellegű játékok eredetisége a vég nélküliségben rejlik. Az alkotás Julian Gough nevéhez fűződik, akit Notch azért keresett fel, hogy írjon egy olyan szöveget, amely méltóképp összegzi a játékot és a túlélő módban jutalmul szolgál azoknak, akik legyőzik a főellenséget, azaz az Ender Dragont.<sup>385</sup> Az író azután látott hozzá az alkotáshoz, hogy napokat töltött el a

---

<sup>383</sup> Az itt bemutatott elemzésem korábban a *MeseCentrum* hasábjain jelent meg. Jancsovcics Klaudia, „A *Minecraft* mint virtuális robinzonád Világépítés és történetjátászás a videójátékokban” *MeseCentrum*, 2023. Bővebben lásd: <https://mesecentrum.hu/esszektanulmanyok/a-minecraft-mint-virtualis-robinzonad.html>.

<sup>384</sup> Sophie Austin, *Creative vs. Survival Mode. Which is right for you?* *Minecraft.net*. 2022. Elérhető: <https://www.minecraft.net/es-es/article/creative-vs-survival-mode>.

<sup>385</sup> Erről bővebben Julian Gough oldalán lehet olvasni: Julian Gough, *I Wrote a Story for a Friend*. 2022. Elérhető: <https://theeggandtherock.substack.com/p/i-wrote-a-story-for-a-friend>.

*Minecraft*tal, és úgy érezte, átlátja a filozófiáját. A végeredményre szerzője és Notch is önálló műalkotásként tekintett. Gough eredeti célkitűzésétől függetlenül a *Végvers* ma már az egyik legismertebb költemény a tizenéves korosztály körében, megfejtésével megannyian próbálkoztak, sorait pedig sokan idézik (egyeseek magukra is tetováltatták). Az ismertséget csak fokozta, hogy 2022 végén Gough egy bonyolult jogi vita után úgy döntött, közkinccsé teszi a szöveget, így ma már bárki szabadon felhasználhatja.

Tehát mikor a játékos legyőzi az Ender Dragont és a Kilépő Portált használja, a vers olyan sebességgel gördül végig a képernyőn, hogy biztosan el lehessen olvasni (ez közel 10 percet jelent). Notch annyira értékelte a *Végvers* által megfogalmazott filozófiai gondolatokat, hogy eredendően nem is adott lehetőséget a textus átugrására. A műben két entitás beszél a játékosról/hoz. A programozásnak köszönhetően mikor a két beszélő a játékoshoz szól, akkor az általa megadott név jelenik meg, így megszólítják. A vers tudatosan elhelyezett „hibákat” is tartalmaz, amelyek úgy jelennek meg, hogy bizonyos szavakat nem lehet elolvasni, tehát a játékos képzeletén múlik, mivel helyettesíti. Bár néhány szó hiányzik, a mondatok így is értelmezhetők: „Néha szeretném elmondani nekik, hogy ez a világ, amit valóságnak tartanak csak egy ... és ..., szeretném elmondani nekik, hogy ők ... a ...-ban. Olyan keveset látnak a valóságból hosszú álmuk során” (Sometimes I wish to tell them, this world you take for truth is merely [*scrambled*] and [*scrambled*], I wish to tell them that they are [*scrambled*] in the [*scrambled*]. They see so little of reality, in their long dream.)<sup>386</sup> A valóság, álom, univerzum szavak újra és újra visszatérnek a költeményben, ami tükrözi Gough érdeklődési körét: az író egy 2023-as blogbejegyzés tanulsága szerint egy olyan íráson dolgozik, mely az univerzum keletkezésével foglalkozik.<sup>387</sup> Mindenképp felfejtésre érdemes, hogy miképp kapcsolódnak ezek a kifejezések a *Minecraft*hoz, és mit jelenthetnek a „Te vagy a játékos. Ébredj fel.” mondatok egy olyan kontextusban, amelyben alapvetően az elmélyülés lenne a lényeg.

Egyes értelmezések szerint a valóság és az álom szembeállítása, valamint az utolsó „Ébredj fel.” mondat arra utal, hogy ideje kilépni a játékból és a való életet élni. Ez természetesen szembemegy a játék esszenciájával, hiszen Huizinga is rámutatott arra, hogy a játék „helye és időtartama által is különválnak a közönséges élettől”,<sup>388</sup> és „bármikor ismétélhető”.<sup>389</sup> A *Minecraft* is akármikor folytatható, tehát a sárkány legyőzése nem jelenti a

---

<sup>386</sup> *End Poem*, részlet. A teljes szöveg elérhető az alábbi honlapon: [https://minecraft-101.fandom.com/wiki/End\\_Poem](https://minecraft-101.fandom.com/wiki/End_Poem).

<sup>387</sup> Julian Gough, *An Introduction to The Egg and the Rock*. 2023. <https://theeggandtherock.substack.com/p/an-introduction-to-the-egg-and-the->

<sup>388</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 18.

<sup>389</sup> Uo.

játék lezárását. Gough maga is rámutatott arra, hogy úgy érezte, mintha valamilyen felsőbb erő közvetítené az üzenetét rajta keresztül. Hozzátette, hogy ez a felsőbb erő lehet bármilyen istenség vagy az, amiben éppen hiszünk. A két entitás is így hivatkozik magára a versben: az évek során már sok mindennek hívták őket – istenek, angyalok, földönkívüliek, kvarkok. Mint mondják, csak ők maguk nem változtak. Érdeemes megfigyelni, hogy a természetfeletti lények mellett megjelennek a tudományos világban ismert elemi részecskék is. Vagyis bárki bármiben hisz, legyen az valamilyen vallás vagy tudomány, a világszervező erők olyan üzenetet közvetítenek a *Minecraft*-ban, amely mindenki számára igaz. A *Végvers* felhívja a figyelmet arra, hogy a játékos bármire képes, amit el szeretne élni, hiszen őt és az univerzumot ugyanazokból az anyagokból alkották: „A játékos testének hétmilliárd milliárd, milliárd atomja jóval a játék előtt, egy csillag szívében jött létre. Tehát a játékos is egy csillagból származó információ. És a játékos egy történeten megy végig...” (*The seven billion billion billion atoms of the player's body were created, long before this game, in the heart of a star. So the player, too, is information from a star. And the player moves through a story...*).<sup>390</sup> Vagyis a *Végvers*-ben az álmok azokat a tereket jelölik, amelyekben a játékos a kreativitása által mindent elérhet, amit szeretne – a valóságban éppúgy, mint a *Minecraft*-ban. Az életet hosszú álomnak, a videójátékot pedig rövid álomnak nevezi a két entitás. A *Végvers* követi azt az elvet, amit a játék hivatott megteremteni: a játékos a főhős, és bár bizonyos keretek között mozoghat, az alkotói szabadság szinte végtelen a játékmechanikának köszönhetően. Ebből a megközelítésből tekintve irreleváns, hogy mely szavak hiányoznak a versből, hiszen épp az a lényeg, hogy mindenki azt illeszti a hiátusok helyébe, amit szeretne. A vers utolsó mondata, az „Ébredj fel” arra utalhat, hogy a játékosnak azt kell önmagában tudatosítania (arra kell ráébrednie), milyen erő lakozik benne, és ennek fényében kell eltántoríthatatlanul a céljai felé törnie, biztos tudatában, hogy annak az univerzumnak a teremtménye, melynek darabjait az egész részeként magában hordozza.

A *Minecraft* eszköztára végtelennek tűnő játszóteret teremtett, melyben a játékos saját elhatározása szerint mozoghat. A túlélés, az alkotás, az építés, a környezeti erők megszelídítése éppoly elemi része, mint a robinzónádoknak, ám ezúttal a játékos – és nem az író – rendelkezik azzal a hatalommal, hogy képes alakítani a történéseket és a narratívát. A *Végvers* pedig pontosan ezt a szellemiséget ragadja meg. Álom vagy valóság, nem számít. Lehet, hogy valaki „csak” egy játékban alkot, de ez is segít abban, hogy kibontakozhasson a kreativitása, a saját szellemisége, hogy megtanulja becsülni saját értékeit. A *Végvers* tehát önállóan is létező

---

<sup>390</sup> *End Poem* részlet. Elérhető: [https://minecraft-101.fandom.com/wiki/End\\_Poem](https://minecraft-101.fandom.com/wiki/End_Poem).

költemény, amely bár szerves része a játéknak – pontosabban a játék túlélő módjának –, mondhatni kilépett a mediális keretek közül és irodalmi műként is funkcionál.

## 5. Hol vannak a határok?

A *Végvers* elsőként említett olvasata – felébredés, a fikció hátrahagyása és a valóság megélése – függetlenül attól, hogy releváns értelmezés vagy sem, felvet egy kérdést, amelyet az eddigi elemzések is implikálnak: hol van a fiktív világ és a valóság határa? Az eddigiekben Huizinga nyomán elkülönülő teret (varázskört) említettem, ám számot kell vetni a liminalitással is, elsősorban Sutton-Smith és Victor Turner nyomán.

Turner érdekesnek tartja Sutton-Smith munkájában, hogy „a liminális és liminoid szituációkat olyan beállításoknak tekinti, amelyekben új szimbólumok, modellek, és paradigmák keletkeznek.”<sup>391</sup> Amikor liminalitásról beszélünk, Turner szerint az emberek „játszanak” az ismerős elemeivel és ezáltal elidegenítik (defamiliarizálják) azokat.<sup>392</sup> A szerző azt is kihangsúlyozza, hogy az ipari forradalom után a munka és szabadidős tevékenység élesen elvált egymástól, míg a törzsi társadalmakban ezek a rituálékkal együtt a ciklikusság részeit képezték. Hasonlóképp, a mítoszok is ennek a körforgásnak voltak a részei. Szintén Turner emeli ki, hogy „vannak »ludikus« aspektusai a »törzsi«, stb. kultúráknak, különösen az elhúzódó beavatási szertartásokban vagy a kalendáriumhoz kötött rituálék liminális időszakában.”<sup>393</sup> Azaz a játék, rituálé és hétköznapi élet nem váltak el egymástól teljesen, ez a poszt-indusztriális kultúra sajátossága.

Hasonló kérdéseket taglal, immár a posztmodern kor tükrében Jean Baudrillard, aki szerint a valóság hipervalóságba omlott össze: a valóságból duplikációk, szimulációk készülnek, és „médiúmról médiúmra a valóság illékonyvá válik.”<sup>394</sup> Immár a valós és képzeletbeli nem válik el szorosan, olyan, mintha a társadalom visszatérne abba az állapotba, amikor munka, játék, mítosz, rituálé nem váltak el egymástól, ám ezúttal nem ciklikusságban (amit valamilyen vallási rendszer köt össze), hanem egy széttöredezett masszaként jelennek meg. „A valóságnak már nincs ideje arra, hogy a valóság látszatát keltse. Már nem haladja meg a fikciót: minden álmod megragad, mielőtt az álom látszatát venné fel.”<sup>395</sup> Baudrillard szerint a posztmodern

---

<sup>391</sup> Victor Turner, „Liminal to Liminoid in Play, Flow and Ritual: An essay in comparative symbology” *Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies*, 60, no. 3 (1974): 60.

<sup>392</sup> Uo.

<sup>393</sup> Uo., 64.

<sup>394</sup> Jean Baudrillard, *Simulations*, ford. Paul Foss, Paul Patton és Philip Beitchman (Los Angeles: Semiotext[e], 1982), 141.

<sup>395</sup> Baudrillard, *Simulations*, 152.

korban a szimulációt szimulálják, amit a *szimulacra* kifejezéssel ír le. „A digitalitás hűvös univerzuma magába szívta a metafora és a metonímia világát.”<sup>396</sup>

Ezt a kontrollvesztett állapotot mutatja be például a *Mátrix*-sorozat vagy Cronenberg *eXistenZ* filmje.<sup>397</sup> Mindkét esetben összemósódik a fikció és valóság, Cronenberg alkotásában a játéknak már nincsenek határai, mintha az túlnyúlna mindenre. Amikor a néző azt gondolja, hogy végre közelebb került a valósághoz, a cselekmény ismételten felforgat mindent. A *Mátrix*ban pedig a gépek által irányított szimuláció az, ami bebörtönzi az embereket. Vagyis a határok elmosódnak, éppúgy, mint a *T*, *God Game*, *Erebos* és a *Sebzés* irodalmi művek esetében. Ezekben a művekben elsősorban a technológia fejlettsége (dominanciája) okozza a törést a mágikus körön – kivétel a *T*, ahol mágiával magyarázzák az átjárás lehetőségeit, persze a kérdés ennél jóval komplexebb –, így a fikció beszivárog a valóságba (és össze is mosódnak). Ugyanakkor a videójátékok esetében úgy látom, hogy mivel egy rideg matematikai rendszer felel a játékok megvalósításáért, így a kontrollvesztés nem tud létrejönni. Előre determinált szerepe és lehetőségei vannak a játékosnak, nincs végtelen szabadság. Hasonlóan látom az említett filmes és irodalmi példákhoz, amelyekben a kérdés inkább tematikus szinten jön elő.

## 6. Adaptációs lehetőségek

“amikor a filmek videójáték-adaptációival játszunk, ténylegesen az egyik szereplővé »válhatunk«, és az ő világukban cselekedhetünk.”<sup>398</sup>

Jelen alfejezet azt vizsgálja, hogy hogyan valósulhat meg a videójátékok filmes, valamint a filmek videójátékos adaptációja. Ezt követően arra is kitekintek, hogy a kétirányú átjárás miképpen mehet végbe az irodalmi művek és a videójátékok között. Az alfejezet mottója Linda Hutcheon *A Theory of Adaptation* című könyvéből származik.<sup>399</sup> Mint érzékelhető, a szerző széles körben elemezte az adaptációelméletet: filmek, operák, irodalmi művek, videójátékok, illetve vidámparkok egyaránt szerepelnek a példái között. Módszere, hogy szövegalapú problémát mutat be különböző mediális felületeken azért, hogy utat találjon a komparatív tanulmányozáshoz. Mint írja, az adaptálás aktusa során a meghozott döntések sok tényezőt múlnak, beleértve a műfajt, a mediális konvenciókat, a politikai kötődést, a személyes történetet és a környezet történelmét.

---

<sup>396</sup> Uo.

<sup>397</sup> *Mátrix*. Lana Wachowski és Lilly Wachowski. 1999. és *eXistenZ*. David Cronenberg. 1999.

<sup>398</sup> Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, 11.

<sup>399</sup> Uo.



Nagy általánosságban megfigyelhető, hogy amikor egy videójátéknak filmes adaptációja készül (például *World of Warcraft*), az sok esetben nem nyeri el a játékosok szubkultúrájának tetszését. Ennek oka egyrészt abban lehet fel, hogy a filmekből hiányzik a magas fokú ágencia, a néző nem tud hatással lenni a cselekményre, nincs visszacsatolási hurok. Hutcheon is úgy látja, hogy akik játszottak egy játékkal, azok más elvárással rendelkeznek, mint azok, akik számára ismeretlen a forrás. További problémát vet fel, hogy sok videójátéknak – ide tartozik a példaként említett *World of Warcraft* is – kiterjedt háttértörténete van,<sup>400</sup> amelyet lehetetlen korlátozott idő alatt elmondani. A háttértörténet a játékok esetében már említett *lore*-ral egyezik meg, amely a fentebbi okfejtések alapján, a járulékos elemek csoportjába sorolható. Ám míg egy játékban a hiány nem feltétlenül okoz megértési nehézséget, addig egy filmben nagyobb szükség van a cselekmény motiváltságának megteremtésére. Emiatt a filmkészítőknek úgy kell a narratív szálakat kiragadniuk, hogy azok a játékosok számára is érdekesek legyenek, de annak is érthető egészévé álljon össze, aki sosem játszott a játékkal. E kettőség feloldására kezd elterjedtnek válni, hogy filmek helyett sorozatokat készítenek a játékokból. Remek példa erre a *Witcher* vagy a *The Last of Us*.<sup>401</sup> A *The Witcher* játék Andrzej Sapkowski lengyel író könyvein alapul, vagyis a videójáték egy adaptáció volt – és Sapkowski is több hagyományt adaptált a saját munkájához –, amelyet aztán a sorozatok adaptálták tovább. A mediális felület változásával a történet bizonyos elemeit is alakították (Jaskier például nagyobb szerephez jut a sorozatban), hiszen a szerialitás lehetőséget ad arra, hogy a készítők jobban kidolgozzák a részleteket, olyan elemeket is bemutatassanak, amelyeket a film időbeli korlátai nem tesznek lehetővé: beleértve a mellékszereplők kidolgozását, háttértörténetük alapos bemutatását. Meglátásom szerint, amikor videójátékokat adaptálnak filmekre, az időbeli korlát a legnagyobb probléma, amely nehézséget a részekre bontott, több epizódos sorozatok oldhatnak meg. Ez alól azok a játékok képezhetnek kivételt, amelyekben a narratíva fő szála önmagában is értelmezhető, lezárt egységet alkot (lásd: *Silent Hill* videójáték és a belőle készült film).<sup>402</sup>

A fentebb említett időbeli korlát mintha nem érintené az adaptálás másik irányát, vagyis amikor filmekből készítenek videójátékot. A játékok általában nem követik szorosan a film cselekményét (például *Alien* sorozat),<sup>403</sup> a rendelkezésre álló teret és szereplőket (úgy mint

---

<sup>400</sup> A hivatalos honlapon számos képregényből, könyvből, rövid fejezetekből és videókból lehet megismerni a fiktív világot, valamint annak szereplőit. Bővebben lásd: <https://worldofwarcraft.com/en-us/story?fbclid=IwAR1fNuBtzBRWmAR4kKxEocEFPEj3S3wyPn4Cg9tsNZj6UphrjPmOG2YF4qM>.

<sup>401</sup> *The Last of Us*. Naughty Dog, Iron Galaxy. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4. 2013.

<sup>402</sup> *Silent Hill*. Konami. PC. 1999 (a játéknak több része is megjelent, ez volt az első). A film kapcsán két alkotásról beszélhetünk: *Silent Hill*, Christophe Gans, 2006 és *Silent Hill: Revelation*, M. J. Bassett, 2013.

<sup>403</sup> *Alien*. Ridley Scott. 1979.

Pókember) kiragadva, saját konfliktust hoznak létre, amelyben a játékosnak mint cselekvőnek kell megoldást találnia. Hutcheon érvelése szerint a videójátékok a filmekkel ellentétben magukban hordozzák annak a lehetőségét, hogy a szereplővé váljunk, illetve hogy mi oldjuk meg a problémát. „A játékmenet a maga kognitív intenzitásával és pszichológiai bevonásával mozgatja a narratívát vizuális- és hangeffekteken (beleértve a zenét), és problémamegoldási kihívásokon keresztül.”<sup>404</sup>

Irodalmi műveket videójátékokra adaptálni többszörösen összetett feladatot jelent. Az egyik nehézség, amelyről Hutcheon is beszámol, hogy az irodalom, mint médium, és az „eredeti mű” olykor nagyobb presztízzsel bír, mint az adaptációk. Ugyanakkor Hutcheon szerint az adaptációk nem egyszerű reprodukciók, amelyek elveszítik a benjamini aurát,<sup>405</sup> inkább magukban hordozzák azt, hiszen van tér- és időbeli kiterjedésük, egyedi létezők, olyan ismétlések, amely nem egyenlők a másolással. Ha az olvasó, néző vagy hallgató (fel)ismeri az adaptált művet (vagyis a forrást), akkor számára az adaptáció egyfajta intertextualitást is hordoz magában. Az *Alice Csodaországban* a videójátékok készítőit is megihlette, ennek egyik példája az *Alice: Madness Returns*.<sup>406</sup> Alice Liddell története sokkal komorabb, mint amit Lewis Carroll alkotott: a lány pszichiátriai kezelésre szorul, miután elvesztette a családját, és Csodaország is egy komor helyé változott, ahol már a túlélésért kell küzdenie. Habár egy merőben új koncepciót állít fel a videójáték, megtart olyan elemeket, amelyeket Carroll regényéből jól ismerhetnek az olvasók. Hutcheon úgy véli, hogy az ismétlés ad egyfajta kényelmi érzetet, teljesebb megértést és magabiztosságot nyújt, hiszen tudjuk, mi fog következni. Számít, hogy melyek azok az ismeretek, amelyeknek a közönség tudatában van (*knowing*), vagy nem ismerik (*unknowing*) őket. Ha egy olyan kanonizált mű a forrás, amelyet nem tapasztaltunk meg személyesen, akkor is valószínű, hogy a kulturális emlékezetből ismerjük. Ha nem ismerjük a hátteret, az egyrészt veszteség, másfelől így önmagában tapasztaljuk meg a művet. Hutcheon az elmélyedés különböző módjait is vizsgálat alá vonja: az olvasás aktusa során a nyomtatott szöveg von be minket a képzeleten keresztül egy másik világba; amikor látunk egy előadást vagy filmet, az vizuálisan és hallás útján von be minket; amikor pedig a videójátékban vagy a vidámparkban interakcióba lépünk egy történettel, akkor fizikai kapcsolatról van szó. A befogadó – ahogyan már többször is hangsúlyoztam – egyik esetben sem passzív.

---

<sup>404</sup> Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, 13.

<sup>405</sup> Walter Benjamin úgy látta, hogy a technikai reprodukció során a műalkotás aurája – vagyis az itt és most-ja – elveszik. A szerző szerint aurája valami egyszerinek, megismételhetetlennek van.

<sup>406</sup> *Alice: Madness Returns*. Spicy Horse. PlayStation, PC. 2011.

A *The Wolf Among Us* esetében többszörös adaptálás történt, hiszen a játék Bill Willingham *Fables* című képregényén alapul,<sup>407</sup> amely alkotás a klasszikus mesék alakjait és cselekményét dolgozza fel és alakítja át. Vagyis a *The Wolf Among Us* az adaptációt adaptálja. Willingham képregényében, ahogyan fentebb is említésre került, a klasszikus mesék figurái a való világba kerülnek, és a legfontosabb szabályuk az, hogy az emberek (*mundanes* a megnevezésük) nem ismerhetik fel őket. E célból minden mesefigurának egy *glamour* nevezetű szert kell használnia, amely képes elrejtetni a valódi természetüket és emberi alakot tudnak felvenni. A való világ kifejezetten rideg a mesék hőseivel, akiknek meg kell tanulniuk boldogulni egy számukra idegen környezetben: ahogyan az első részben Hófehérke is elmondja, sokan elvesztették a titulussukat, vagyonukat, földjeiket.<sup>408</sup> Willingham alkotása komor, a film noir stílusához közelít, és szinte alig tart meg valamit a mesék varázslatos atmoszférájából. Hófehérke elvált, a többi meseszereplő a hét törpével való kapcsolatáról pletykál, és a volt férje egy szoknyavadász. Az atmoszféra ugyanakkor megegyezik mindkét médiumban: a játék vizuálisan is beszűkült, sötét színekkel operáló képi világot tükröz, illetve a grafika stílusa a képregények ábrázolásmódját imitálja.

A képregény, csakúgy, mint a videójáték, szintén nyomozással veszi kezdetét, ám ebben az esetben egy eltűnésről van szó és az áldozat személye is megváltozik. Míg a *The Wolf Among Us*-ban ki kell deríteni, hogy ki az áldozat és melyik mese szereplője volt, addig a képregényben Hófehérke testvére tűnik el. A képregényben a szerialitásnak hála, gazdagabban vannak ábrázolva a mellékszereplők, a háttérük alaposan ki van dolgozva, míg a játék csak egy töredékét mutatja be ennek, és inkább Bigby-re, valamint az ő kapcsolatrendszerére összpontosít. A nyomozó alakja tehát kiemelkedik a játékban. Ahogyan azt Benyovszky Krisztián is megfogalmazta, ahhoz, hogy a történet érdemes legyen az újraolvasásra, „a szerzőnek képesnek kell lennie megteremteni egy, a detektív alakjával párosuló, összetéveszthetetlen atmoszférájú világszerkezetet.”<sup>409</sup> Bigby a játék történetében perifériára szoruló karakter, hiszen a klasszikus mesékben negatív figura. Ennek ellenére, a farkas itt rendfenntartó szerepet lát el, miközben a három kis malac közül az egyik az ő lakásában rejtőzik. Vagyis ebben az esetben a játék és a képregény ismételtén kiforgatja a jól ismert sémákat. Többször is elhangzik a Nagy Gonosz Farkas megnevezés, illetve jól látható, hogy Bigby nem tud beilleszkedni, ám mégis felelős pozícióban van, továbbá a mesékből ismert egyik „áldozata” is vele él együtt, mert a külvilágot sokkal rosszabbnak tartja a farkasnál.

---

<sup>407</sup> Bill Willingham, *Fables*, Vertigo, 2002.

<sup>408</sup> Willingham, *Fables*, 1.

<sup>409</sup> Benyovszky, *A jelek szerint*, 42.

Mind a képregény, mind a videójáték a modern kor tapasztalataihoz igazítja a klasszikus mesék szereplőit: Szépség és Szörnyeteg házassági problémákkal és anyagi gondokkal küzdenek, több mesehős pedig prostitúcióra kényszerül. A klasszikus mesékhez képest megváltozik az atmoszféra, és már sokkal inkább szólnak a felnőtt közönséghez, mint a fiatalokhoz. Hutcheon azon álláspontja, miszerint az adaptáció egy evolúciós folyamatnak a lenyomata, jól prezentálható a bemutatott példán keresztül. Walter Benjamin úgy látta, hogy a „tömegeknek éppolyan szenvedélyes óhaja, hogy a dolgok térben és emberileg is »közelebb kerüljenek« hozzá, mint az a törekvése, hogy bármely helyzet egyszerűségén reprodukciójának felvételével kerekedjék felül.”<sup>410</sup> A játszás és a videójátékok egyik fontos tulajdonsága az, hogy az ágens része tud lenni a cselekménynek és alakíthatja is azt, ezzel valódi közelség valósul meg (érdeemes az alfejezet elején kiemelt mottóra gondolni). Azzal, hogy a *The Wolf Among Us* a modern technológia eszközére ülteti át a klasszikus meséket, lehetőséget teremt arra, hogy ezek a történetek valamilyen formában tovább éljenek, és ismét olyan problémákat tárjon a befogadók elé, amelyek leképezik a kor kihívásait. Mivel egy új mediális felületen válik elérhetővé, így a befogadói közeg is változik, és a játszás által más és más tapasztalatot tudnak szerezni. A videójátékok audiovizuális megoldásaik a gondosan kidolgozott narratívával karöltve egyedi élményt hoznak létre. A játék ismételhetőségének ellenére, minden egyes játszást egyedinek tekinthetünk, hiszen más és más tudással, szándékkal közelítünk, továbbá a játék sok esetben új kihívásokat gördít a felhasználó elé, ezáltal újabb utakat nyit meg. Bár úgy tűnhet, hogy az aura/reprodukció dichotómia nem állja meg a helyét, a játszás során sajátos idő és térbeli érzékelés figyelhető meg. Ez az egyedi jelenlét hasonló ahhoz, mint amikor valaki egy színdarabot szemlél: egyszeri és megismételhetetlen az adott előadás, sajátos élményt nyújt. Az is elmondható, hogy a játékosok gyakran erős érzelmi kötődést éreznek, hiszen az ágenciájuk miatt, ahogyan a történetjátzás megvalósul, felelőssé válnak a karakterek sorsáért. A karakterek és a történetek iránti érdeklődés, az elköteleződés és az együttérzés mind olyan tényezők, amelyek erősítik az aurához hasonló kapcsolatot a játék és a játékos között. Meglátásom szerint a videójátékok rendelkeznek egyfajta „aurával”, de az nem a tradicionális (benjamini) értelemben vett aura, hanem a digitális korszak és az interaktív művészetek sajátosságaihoz alkalmazkodva nyer értelmet.

Az, hogy egy videójáték képezze egy irodalmi mű alapját, szintén nem szokatlan – például *Assasin's Creed* vagy *Minecraft* –, ám mintha ennek az adaptálási formának a piaca és eszköztára jóval korlátozottabb lenne. Hutcheon szerint az írott művek a tudat terét is tudják

---

<sup>410</sup> Benjamin, *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában*.

ábrázolni, míg a „képernyő és a színpadi média is nehézségekbe ütközik ezzel a dimenzióval, hiszen amikor a psziché valósága bemutatásra kerül, ahelyett, hogy beszéljenek róla, manifesztálnia kell a materiális térben, hogy a közönség érzékelhesse.”<sup>411</sup> Vagyis ha ezt visszafordítjuk, elmondható, hogy a vizuális képek sorozata korlátozza, hogy a szavak szintjén mi hogyan jelenjen meg, továbbá a történetjátszás miatt nehéz egy alapvetően a döntéseken alapuló játékot a textusok keretei közé igazítani. Az *Assassin's Creed* mint játék nyitott világú térrel rendelkezik; a játékos nem kényszerül arra, hogy a fő küldetést kövesse. Ez a fajta nyitottság reprodukálhatatlan az irodalmi művek tekintetében.

Egy adaptáció, csakúgy, mint a forrása, mindig kontextussal van keretezve – idő, hely, társadalom, kultúra. Nemcsak a nemzetiségek és a média az egyetlen olyan kontextus, amelyet érdemes figyelembe venni: ugyanazon a területen és ugyanabban a kultúrában az idő múlása is meg tudja változtatni az értelmezést. Hutcheon úgy látja, hogy az adaptáció az, ahogyan a történetek fejlődnek és átalakulnak azért, hogy új időkhöz és eltérő helyekhez alkalmazkodjanak.<sup>412</sup>

## 7. Összegző gondolatok

A videójátékok, filmek és irodalmi művek kölcsönhatásának megfigyelése segíti az értelmezés kitérítését, és az egyes alkotások médiumtól független megértését. Míg a filmekben főleg az audiovizuális elemek, és az irodalmi alkotásokban a nyelv a fő kifejező erő, addig a videójáték médiuma ezek ötvözésével hoz létre egy új formát és teszi lehetővé az érzelmekkel teli élmény kreatív átélését. Jelen fejezet ezeket a párhuzamokat mutatta be összehasonlító elemzéseken keresztül. Mint láthattuk, a hangok és a vizuális elemek, a kameraállások használata a játékokban is kiemelkedő szereppel bír, továbbá a játékoknak lehet nélkülözhetetlen vagy járulékos eleme a nyelv.

Ezek a mediális összefonódások kevésbé explicitek, mint a videójátékok egyik különleges fajtája, a vizuális regény (*visual novel*) esetében, amely elsősorban Japánban örvend nagy népszerűségnek. Az ebbe a csoportba tartozó videójátékok lényegi eleme, hogy főként a szövegdozban olvasható textusokból bontakozik ki a cselekmény, de része a szépen kidolgozott állóképek megjelenítése is. Vagyis ebben az esetben a szöveg olyannyira nélkülözhetetlen, hogy a játék elemi részét képezi (a névben szereplő regény megnevezés is ezt

---

<sup>411</sup> Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, 14.

<sup>412</sup> Uo., 31-32.

prezentálja). Dani Cavallaro úgy látja, hogy az animék<sup>413</sup> grafikus világa jelentősen hatott a japán videójáték piacra, és ez hívta életre a vizuális regény műfaját is.<sup>414</sup> A műfaj jellemzője még, hogy a játékos döntésnek megfelelően többféle befejezés létezik. „Az interaktív figyelem egyik formájaként a vizuális regény nyíltan felszólítja a játékosokat, hogy integrált ágensként vegyenek részt a szöveg létrehozásában (...)”,<sup>415</sup> vagyis a játékosok szöveganalízisen és feladatmegoldásokon keresztül tudnak előre haladni. A vizuális regény tehát egy határterületen lévő videójáték kategória, amely több médiumot is magába olvaszt. Mivel azonban egy különleges, és alapvetően a japán kultúrára épülő játéktípusról van szó, így jelen disszertáció csak említés szintjén érinti.

Ahogy arra ebben a fejezetben rámutattam, mint minden médiumnak, a videójátékoknak is megvan a maga egyedisége, esszenciája. A videójátékok legfőbb sajátossága az interaktivitás (cselekvés orientáltság), amelynek köszönhetően egyedi médiummá válnak. Továbbá a videójátékok egyedi létezők, amelyeknek sajátos tér- és időbeli kiterjedése van. Bár a szövegek több szinten is beépülnek a játékok nagy részébe, félrevezető lenne azt feltételezni, hogy a játékos szemszögéből minden textus meghatározó szereppel bír. Jelen rész azt igyekezett alátámasztani, hogy vannak olyan esetek, amikor a szövegek elhagyhatók – hiszen a cselekmény ezek nélkül is tovább halad –, de amennyiben a játékos mégis időt szán rájuk, egy sokkal gazdagabb értelmezést tud kialakítani. A horror játékok példái (*Love, Sam* és *Village*) azért is voltak szükségesek, hogy érzékeltessék, bár a történet műfaját tekintve egy kategóriába sorolható játékokról van szó, amikor a tér szűkös és a játékos mozgásteret korlátozott, gyakoribb, hogy nélkülözhetetlen elemként funkcionáljanak a szövegek. Ezzel szemben a nyitott világú játékok térbeli logikája – a szabad barangolás – az olvasás aktusánál is megjelenik: a szövegek járulékos elemek, amelyek megismerése nem szükséges a kalandozáshoz.

A fejezet a mediális határok átlépésének lehetőségeit vette figyelembe. A hasonlóságok, eltérések, valamint a különböző eszköztárak vizsgálata után, a következő két fejezet két mélyrehatóbb elemzést fog bemutatni. Először a *God of War* kerül górcső alá az irodalomtudomány szemszögéből, majd a *Detroit: Become Human* és a filmes formanyelvek válnak az elemzés tárgyává. Az elemzések egyik fő tétje, hogy rámutasson a videójátékok

---

<sup>413</sup> Az anime rajzolt, japán, animációs történet, amely műfajiság tekintetében épp olyan szerteágazó, mint a megszólítani kívánt közönség.

<sup>414</sup> Dani Cavallaro, *Anime and the Visual Novel. Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games* (Jefferson, North Carolina, London: McFarland, 2009), 7.

<sup>415</sup> Uo., 10.

médiumának sajátos jegyeire, miközben eltérő variációkat mutat be arra vonatkozóan, hogy irodalom- és filmtudomány hogyan közelíthet a videójátékok felé.

### III. A *God of War* és az irodalomtudomány

„Nem nagy, hanem játékos művekre van szükségünk (...) A történet egy játék, amivel valaki már játszott, így te is játszhatod.”<sup>416</sup>

A disszertáció előző fejezetei több feladatot látnak el: általános keretrendszer képeznek a videójátékok kutatásának megértéséhez, továbbá elméleti alapul szolgálnak a jelen és a következő fejezetben bemutatásra kerülő elemzésekhez. Elméleteimmel és terminológiai megoldásaimmal ugyanakkor érdemben is igyekszem hozzájárulni a nemzetközi kutatások diskurzusához. E célok figyelembevételével, a harmadik és negyedik fejezetben három videójátékot veszek górcső alá, más és más aspektusból megközelítve őket. A *God of War* tekintetében kiemelendő, hogy egy játéksorozatról van szó, amelynek első része 2005-ben jelent meg. Jelen fejezet a 2018-ban és 2022-ben megjelent részekre helyezi a hangsúlyt. Míg a *God of War*-sorozat két választott (a disszertáció írásakor a két legfrissebb) része az irodalomtudomány, addig a *Detroit: Become Human* a filmtudomány szemszögéből lesz megközelítve. Egy ennyire sokszínű, innovatív területen az egyes példák kiragadása már-már parttalannak tűnik, ám jelen fejezetekkel azt is bizonyítom, hogy lehetséges – és érdemes – a videójátékokat mélyrehatóan vizsgálni. Az elemzendő tételek korlátozására éppen azért van szükség, hogy az elemzések ne legyenek túlzottan széttartók, hiszen bizonyos mértékig elengedhetetlen a bemutatni kívánt videójátékok történeteit ismertetni, és a hosszas leírások megtönrék a fókuszra. Míg a korábbi fejezetekben az elmélet irányából közelítettem, és a videójátékok példaként támasztották alá a leírtakat, addig az elkövetkezendő két fejezetben a módszer fordítottját fogom alkalmazni és maguk a játékok szolgálnak kiindulópontul.

A választott videójátékok a megjelenési idejüket tekintve kortárs (vagy legalábbis a disszertáció írásakor a jelenkorhoz közel álló) alkotásoknak tekinthetők: a *God of War* 2018-ban, míg a folytatása, a *Ragnarök* 2022-ben debütált, a *Detroit* pedig szintén 2018-ban jelent meg. Bár időben közel állnak egymáshoz, a *God of War* és a *Detroit* mind a játékmenet, mind a történet szempontjából jelentősen eltérnek, így megnyitják az utat az értelmezési lehetőségek előtt. A játékok kiválasztásánál arra törekedtem, hogy olyan alkotásokat emeljek ki, amelyek komplexitása megengedi, hogy összetettebb módon lehessen gondolkodni a videójátékokról, magam is mélyrehatóan ismerem a játékmechanikájukat, továbbá kiemelkedő alkotásokként több díjat is elnyertek. Utóbbi megkötést azért tartom fontosnak, mert a szakmai közeg által

---

<sup>416</sup> Ronald Sukenick, *The Death of the Novel and Other Stories* (New York: The Dial Press, 1969), 56–7.



elismert játékok részben leképezik egy adott korszak preferenciáját, kis túlzással azt is mondhatjuk, hogy kijelölik a kánont.

Jelen fejezetben az olvasó segítése és a jobb megértés érdekében a történet lesz a kiindulópont, majd Alexander Galloway négyes rendszerezése, vagyis az ember és gép közötti interakció elemei<sup>417</sup> nyújtanak támpontot a játék alkotórészeinek jobb megértéséhez. Ezt a kitekintést azért is tartom megkerülhetetlennek, mert a segítségével megérthetünk olyan, a játékban szereplő elemeket, amelyek kívül esnek a játékmenet és történet kategóriákon. Vagyis ezen a ponton még az elmélet fog dominálni. Ezután a játékban fellelhető paratextuális elemeket vizsgálom, majd feltérképezem a játékban szereplő mitológiai és irodalmi motívumokat, a nélkülözhetetlen és járulékos elemeket, az idő és tér kezelését, végül a karaktereket. Mindezzel az a célom, hogy rámutassak a médiumok közötti átjárás további lehetőségeire, illetve, hogy bemutassam a videójátékokban rejlő értelmezési és kritikai potenciált.

## 1. A történet

A *God of War* tehát egy több játékból álló sorozat, amelyből 2013-ig hét alkotás készült el. A 2018-as és 2022-es (továbbiakban *Ragnarök*) részek önálló egységet képeznek, hiszen új közegbe, az északi mitológia világába helyezik a főhőst, Kratost, akinek immár egy fia (Atreus) is van.<sup>418</sup> A játékban a korábbiakhoz képest a hangsúly is eltolódik: a bosszú és vérontás helyett mélyebb érzelmi és logikai összefüggések hálózják be a történetet. Cory Barlog, a játék kreatív tervezője (aki több mint 20 éves tapasztalattal rendelkezik a videójátékok világában), egy interjúban arról beszélt, hogy az évek során a technikai átalakulás mellett a narratíva is fejlődött. „Olyan irányba haladunk, ahol a játékosok valóban érezni szeretnék valamit a játékban”,<sup>419</sup> fejtette ki, hozzátéve, hogy a játékosok „mélyebbre szeretnék ásni. Éppúgy tudni akarják a 'miértet', mint a 'mit' és 'hogyan'.”<sup>420</sup> Christopher W. Totten hasonlóan nyilatkozott a játékokról: „a játékok olyan rendszerek, amelyek értelmet teremtenek – a játékokon keresztül a designereknek hatalmukban áll az élményt és az érzelmet formázni.”<sup>421</sup> Bár a *God of War* a kezdetekben nem törekedett történeti komplexitásra, az utolsó két részben tükröződik Barlog

---

<sup>417</sup> Galloway, „Gaming, Essays on Algorithmic Culture”, 1-38.

<sup>418</sup> A továbbiakban amennyiben a teljes játéksorozatra utalok (vagyis a 2005-től megjelent részekre), ki fogom említeni, hogy a sorozatról értekezek. Ha a pontosítás nem szerepel a cím után, akkor a *God of War* a 2018-as játékra reflektálok.

<sup>419</sup> Sean Buckley, „God of War's unexpected influence? Indiana Jones”, *Cnet.com*, 2018. Elérhető: <https://www.cnet.com/tech/gaming/god-of-war-unexpected-influence-indiana-jones/>.

<sup>420</sup> Uo.

<sup>421</sup> Christopher W. Totten, *An Architectural Approach to Level Design*, second edition (Boca Raton, London, New York: CRC Press, 2019), 387.

szemlélete. Totten is úgy látja, hogy „azok a játékok az erőteljesebbek, amelyekben a mechanika esszenciális része a narratív élménynek.”<sup>422</sup> Vagyis, mint korábban említettem, a narratíva és a játékmenet kapcsolata játékonként változó, ám minél kiforrottabb és összefüggő a két elem, annál jobb lesz az általános játékelmény. A *God of War*ban a harc dominanciája mellett a történet is előtérbe kerül, a *Ragnarök*ben pedig egyes szekvenciák kifejezetten a történet oldalát támogatják – a játékosok ilyenkor sok esetben nem tudják irányítani a karaktert, például amikor Kratos rájön, hogy Freya (Odin korábbi hitvese, aki a 2018-as részben segítő karakter volt) támadta őt meg valkűr páncélzatban.

Mind a *God of War*, mind a *Ragnarök* bemutatja az ok-okozati láncolatot, így a karakterek nem üres bábok, amelyek alig reagálnak a környezetükre, hanem komoly érzelmi palettát megjelenítő egyének; küldetésük is több a mészárlásnál. Ezen a ponton érdemes a disszertáció elején felvetett fakivágás példájára visszautalni, ott ugyanis a szavak szintjén a *God of War* kezdőjelenete elevenedett meg. Kratos felesége (Laufey, röviden Faye) elhunyt, és a nő utolsó kívánsága az volt, hogy az összes világ legmagasabb pontján szórják szét a hamvait. Kratos azért vágta ki a fát, hogy a hamvasztás megtörténhessen. Faye utolsó kívánsága olyan úton indítja el apát és fiát, amely megannyi más történettel szövődik össze, újabb karakterek sorsait ismerik meg. A 2018-as az első olyan rész, amikor nem a görög mitológia ismert lényeivel, hanem az északi mitológia entitásaival kell szembe szállni. Ugyanakkor Kratos és Atreus küldetése egyik játékban sem egy kikövezett lineáris út, a kalandjuk során folytonosan akadályokba ütköznek, amely jelenség a korábban is említett, Propp-féle próbatételekkel mutat azonosságot.<sup>423</sup> Ilyen akadály és történetyszál az egyik ellenséges karakter, Baldur: Baldur az anyja (Freya) varázslata miatt nem érez fájdalmat és szinte halhatatlan. Freya ezzel meg akarta őt óvni, de Baldur számára ez egyenlő a vég nélküli szenvedéssel, hiszen emiatt képtelen arra, hogy fizikailag bármit megtapasztaljon. Később ez a szál összefonódik a fő cselekménnyel, és az, hogy Kratos végezni tud Baldurral, gyűlöletet ébreszt Freyában, ami a *Ragnarök*ben hangsúlyos szereppel bír. Vagyis a *God of War* önálló egységként is funkcionál, miközben laza kapcsolatban van a korábbi epizódokkal (amikor Kratos még nem volt együtt Faye-jel) és több szálon is kötődik a *Ragnarökhöz*.

A 2022-ben megjelent játék a történet szempontjából nagyobb hangsúlyt helyez Atreusra, és az óriások népére, hiszen maga Atreus is egy óriás (ő maga Loki), továbbá a mitológiai háttérből tudni lehet, hogy a Ragnarök az istenek és óriások szembenállásán alapul. Atreus most először találkozik a népéből valakivel, és felelősséget érez azért, hogy véget vessen

---

<sup>422</sup> Uo., 395.

<sup>423</sup> Propp, *A mese morfológiája*, 50.

Odin zsarnokságának. Ugyanakkor eleinte Kratos és Atreus is úgy tudja, hogy a Ragnarök egy rajtuk kívül álló esemény, és csak felkészülni tudnak arra, ami jön, de nem ők alakítják a történéseket. A játékot tovább árnyalja az a kép, amellyel a *God of War* zárult: több jóslat is Kratos haláláról szól. A *Ragnarök* közelebb viszi a játékost az északi mitológiához (karakterek és események tekintetében), a cím is a skandináv mítoszokra utal, megteremtve ezzel az intertextuális viszonyt. Vagyis már a paratextusok szintjén – jelen esetben a játék címén keresztül – megnyílik a mitológiai értelmezési sík.

## 2. Gép és játékos térbeli kommunikációja

Ahogy a bevezetőben is említettem, a megértéshez szükséges alapok tisztázása után előremutató, ha megvizsgáljuk, hogy a játékos és a gép milyen kapcsolatrendszerben áll, miféle cselekvést hajtanak végre, illetve milyen térben teszik azt. Ezt azért is tartom fontosnak, mert a *God of War* és *Ragnarök* esetében is vannak olyan elemek, amelyek nem részei a narratívának, sem a klasszikus játékmenetnek, mégis fontos részei az egésznek.

Galloway arra hívja fel a figyelmet, hogy a videójáték nemcsak „egy mókás játék”, hanem „egy algoritmikus gép, és mint minden gép, specifikus, kodifikált működési szabályzaton keresztül funkcionál.”<sup>424</sup> A kapcsolatrendszerben a játékos mint operátor van jelen, míg a másik oldalon a gép áll. A korábban említett visszacsatolási hurok e kettő között valósul meg a folyamatos előrehaladás érdekében. Az operátor és a gép cselekvése a diegetikus és a nondiegetikus térben is egyaránt megvalósulhat.<sup>425</sup> A terminusok, ahogyan azt Galloway is elismeri, az irodalom- és filmtudomány világából származnak, ugyanakkor a videójátékok médiumában a nondiegetikus elemek sokkal hangsúlyosabbak. A diegézis ebben a fogalmi hálóban a „játék teljes világának narratív cselekvését” jelenti.<sup>426</sup> A start gomb megnyomása például egy nondiegetikus cselekvés (hiszen kívül esik a narratíván), míg a tér felfedezése és a szörnyek legyőzése diegetikus cselekvésnek számít.

Az egyik cselekvő az operátor, míg a másik a gép: amikor a szünet gombot lenyomja a játékos, operátori cselekvés valósul meg, és amint a játék megáll, gépi cselekvésről beszélünk. Mivel itt a narratíva megállításáról van szó, amit külső cselekvés által értünk el, így ez is a nondiegetikus világon keresztül történik meg. A *God of War* és a *Ragnarök* is több nondiegetikus elemet használ: ilyen például Kratos és Atreus fejlesztése. A játék

---

<sup>424</sup> Galloway, „Gaming, Essays on Algorithmic Culture,” 5.

<sup>425</sup> Uo., 6-7.

<sup>426</sup> Uo., 7.

előrehaladtával új képességeket lehet feloldani, amelyeket a játékos egy külön menüpontban tud megtekinteni. Amellett, hogy el lehet olvasni a képességek leírását, egy videó is bemutatja, hogy a gyakorlatban hogyan néz ki a cselekvés. Itt tehát a textusok és a vizuális elemek szoros összeköttetésbe kerülnek,<sup>427</sup> ám amikor a játékos ezeket a képességeket figyeli meg, a nondiegetikus térben van. Amint feloldja valamelyik képességet és használja azt a harc során, a cselekvés áttevődik a diegetikus térbe. Ez a narratíva szintjén is megjelenik, hiszen a fegyverek fejlesztését a két kovács karakter (Brok és Sindri) végzi el, legalábbis a párbeszédéből ez derül ki, és a fejlesztéshez általában szükséges az ő jelenlétük. Galloway felosztása azért érdemel kitüntetett figyelmet, mert megkülönbözteti a fiktív világban és az azon kívül végbemenő folyamatokat, illetve, hogy mi az, amit a gép, és mi az, amit a játékos tesz meg.<sup>428</sup> Diegetikus gépi cselekvésről beszélhetünk, amikor a gép a játékos inputjára válaszol, míg a nondiegetikus gépi cselekvés például a játék vége (*game over*) állapot, vagy amikor a játék szaggatni kezd (a *laggol* kifejezést szokták rá használni).<sup>429</sup> A diegetikus operátori cselekvések azt fedik le, amikor a játékos például előre mozgatja a karaktert, ezzel megváltoztatva a fizikai pozícióját. A nondiegetikus játékos cselekvésekhez tartozik a szünet gomb lenyomása. Bár nehéz meghatározni az ágenst (operátor vagy gép), Galloway rendszere úgy kínál kategorizálási lehetőséget, hogy elsősorban a technikai apparátusra helyezi a hangsúlyt.

A technikai részletek után érdemes a figyelmünket a történet és annak elemei felé fordítani, megfigyelve, hogy milyen elemzési forrást kínálnak, illetve hogy milyen részekből épül fel a játékok komplex világa. Mint említettem, már maga a cím is paratextuális elemeket hordoz, amely jelenséget érdemes jobban kibontani.

### 3. Paratextuális elemek

Ahogy az Genette fogalmazta meg a szövegek vonatkozásában (de elmélete a videójátékok kontextusában is helytálló):

---

<sup>427</sup> Ebben az esetben is járulékos elemekről beszélhetünk, hiszen a képesség leírásának elolvasása vagy a videó megnézése nem kötelező.

<sup>428</sup> Galloway rendszerezése a csalásokat is tudja kategorizálni, amelyek bár megtörik a játékelményt – például örök életet lehet szerezni –, mégis részei a szoftvernek. A *God of War* kontextusában jelen rész nem bír nagyfokú relevanciával, így az értekezésben nem jelenik meg kimerítően.

<sup>429</sup> Galloway, „Gaming, Essays on Algorithmic Culture,” 28.

A szöveg csak a legritkább esetekben kerül hozzánk díszítő elemek nélkül: nagyon ritka, hogy a szöveget nem erősíti, és nem kíséri bizonyos számú verbális vagy más jellegű alkotás, mint például a szerző neve, a cím, az előszó vagy éppen különféle illusztrációk. (...) Ezeket a kísérő alkotásokat neveztem máshol az adott mű *paratextus*ainak. (...) Paratextusnak tehát azt tekinthetjük, ami lehetővé teszi, hogy egy szövegből könyv legyen, és hogy könyv formájában kínálkozzon az olvasói, és általában a közönsége részére. Zárt szegély vagy határ helyett érdemesebb a paratextust küszöbnek vagy... előszobának tekinteni, ahol a nagyközönség eldöntheti: belép vagy visszafordul. (...) Peremvidék ez, mely mindig olyan megjegyzéseket közvetít, amelyek vagy a szerzőtől származnak, vagy rendelkeznek a szerző jóváhagyásával; a szöveg és a szövegen kívüli világ közötti zóna, mégpedig olyan zóna, amelyet nem csak a tranzit, hanem a tranzakció is jellemez: a pragmatika és a stratégia, a közönségre kifejtett befolyás kiemelt helye. Azé a befolyás, amely – függetlenül attól, hogy jól vagy kevésbé jól értik meg és érik el – a szöveg jobb és (természetesen csak a szerző és szövetségesei szemében) helyesebb befogadását hivatott szolgálni.<sup>430</sup>

Jelen esetben a cím és a játékok logója érdemel kitüntetett figyelmet. Véleményem szerint a logó is egyfajta „előszoba”, amelybe belépve az értelmezés megkezdődhet, vagyis az elvárások horizontját jelöli ki. A 2018-as rész logójában a vörös kör alakban, amely az ómegára emlékeztet – a *God of War* korábbi szimbóluma – összesen nyolc rúna található (7. Kép). Ez a nyolc rúna a nyolc birodalmat jelképezi, amelyek az északi mitológia szerint az egész világot alkotják. Ugyanakkor a mitológia kilenc birodalomról mesél, amelyek egy fán (Yggdrasil) helyezkednek el. A játék is kilenc világot jelenít meg, amelyek közül néhányba a játékosnak is el kell jutnia. Vagyis a logóról egy rúna, Midgard jele hiányzik, ahol Kratos és Atreus él, és amely a cselekmény jelentős részének helyszínét adja. Továbbá azt is érdemes megfigyelni, hogy a logó formája tükrözi Midgard fő helyszínének felülnézeti alakját (amelyet a térképen figyelhetünk meg), ez pedig a Kilencek tava (6. Kép).

---

<sup>430</sup> Gerard Genette, *Paratexts: Thresholds of Interpretation* (Cambridge: Cambridge University Press, 1997) 1-2.



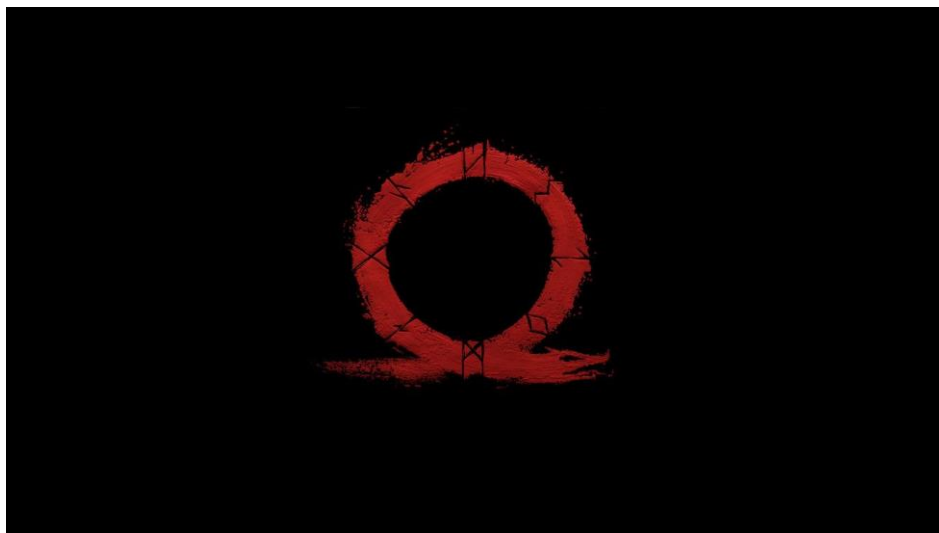
6. kép: Képernyőfotó a játékból. A térképnézet a Kilencek tavát mutatja, amely kör alakban helyezkedik el.

A tó közepén látható építményben van a Bifröst, amelynek segítségével Kratos és Atreus utazhat a Yggdrasil ágai között, vagyis egyik birodalomból a másikba léphetnek. Feltehetően a logóról azért is hiányzik Midgard rúnája, mert innen lehet utazni. A 6. képen egy kígyó alakja is látható, ahogyan a feje és a testének néhány része kiemelkedik a vízből. Ez a lény az úgynevezett Világkígyó (Midgard kígyó), vagy Jörmungandr, amely a jövőből került vissza a játék idejébe, és a Ragnarök eljövételkor az óriások oldalán fog küzdeni.

„Hrymr keletről hajt, pajzsát maga elé emeli,  
 Jörmungandr óriási dühvel vonaglik,  
 a kígyó hullámokat csapkod, és a sas visít,”<sup>431</sup>

Az első részben a Világkígyó megjelenése a játékmenet szempontjából is fontos – erről a későbbiekben bővebben lesz szó –, továbbá a *Ragnarök*ben is fel fog bukkanni. A logó mindkét játék esetében kígyó alakot formáz, mindezt pedig teszi úgy, hogy a korábbi *God of War* játékok logóját imitálja

<sup>431</sup> Részlet a *Poetic Edda*ból. Edward Pettit, *The Poetic Edda: A Dual-Language Edition* (Cambridge: OpenBook Publishers, 2023), 759.



7. Kép: A *God of War* 2018-as részének logója. Forrás: wallpapermug.com.

A 2022-es logóban a vörös helyett kék szín dominál, amely jobban megidézi az örök telet – a *Ragnarök* világában sok helyet hó borít, és gyakoriak az olyan ellenségek, amelyek immunisak a jégtámadásra.<sup>432</sup> „Sok játékban a szín fontos eszköze a játékosal való kommunikációnak. Ennek két oka van: az, ahogyan a színek egymáshoz viszonyulnak, és az érzelmi vagy metaforikus asszociációk, amelyeket a színek hordoznak.”<sup>433</sup> Míg a vörös jobban belesimul az előző játékok logikájába: vérontás, bosszú, addig a *Ragnarök* kék logója mintha még inkább eltolná a hangsúlyt egy új világ és atmoszféra irányába, ahol már nemcsak a bosszú számít.<sup>434</sup> Ezt támasztja alá az is, hogy Kratos nem végez minden ellenséggel, van, akit megkímél.

A *God of War* cím mindkét esetben intertextuálisan megidézi a korábbi játékokat, mintegy jelölőként mutat rá arra, hogy mind a 2018-as, mind a 2022-es rész egy franchise-hoz tartozó egység, amelynek központi alakja a háború istene lesz. A *Ragnarök* viszont az északi mitológiához tartozó konfliktust mutatja be, azt, amikor az óriások és istenek megvívnak egymással, amelynek következtében több birodalom is közel kerül a pusztuláshoz.

Kérdésesnek tűnhet, hogy nevezhető-e paratextuális elemnek, de érdemes megemlíteni, hogy a játék egyes küldetéseinek önálló címei vannak. A paratextus terminus azért tűnik helytelennek ebben az esetben, mert ezek a címek a játékon belül helyezkednek el. Mivel

---

<sup>432</sup> Kratos egyik fegyvere a tűzhöz kötődik (ez a Káosz Pengéi, a korábbi játékokból is ismert harci eszköz), míg a másik a jég erejét használja (ez a Leviatán Fejsze, amely eredendően Faye fegyvere volt). A történetben tehát a fegyverek is jelzik a hangsúlyváltást, hiszen a korábbi Kratoshoz köthető tűz (düh) mellett megjelenik a jég is (megfontoltság).

<sup>433</sup> W. Totten, „An Architectural Approach to Level Design,” 230.

<sup>434</sup> Ezt az eltolódást mutatja az is, hogy a *Ragnarök*ben immár Atreust is hosszabb ideig tudja irányítani a játékos, és a fiúnak saját küldetéseken kell részt vennie, az apja nélkül. Vagyis érezhetően, a korábbi *God of War* játékokhoz képest, már nem teljesen Kratos a kizárólagos főhős, akinek van egy segítője.

azonban önálló narratív szálakat vezetnek be, és a játékos sok esetben dönthet úgy, hogy nem teljesíti őket – vagyis ténylegesen az értelmezés előszobájaként funkcionálnak, és elvárásokat is ébresztenek – véleményem szerint tartható a paratextus megnevezés. Ilyen például a *Ragnarök* első küldetése, a *Surviving Fimbulwinter* vagyis *Túlélni a hatalmas telet*. A Fimbulwinter bevett megnevezés a Ragnarök telére, így a küldetés címadása is tükrözi azt a kontextust, amelyben a cselekmény játszódik. Úgy is fogalmazhatunk, hogy a játék több fejezetre osztható, de ebből nem kell minden fejezetet megismerni, a játékos a fő szál mellé rendelt részeket akár ki is hagyhatja. Már ez a viszony is tükrözi az irodalom és a videójátékok komplex kapcsolatát: a struktúra (fejezet-alfjejezet) az irodalomból merít, míg itt a befogadó – ágens – dönthet úgy, hogy kihagy részeket. Az irodalomhoz képest szignifikáns különbség, hogy a játék a felhasználó tudtára adja, hogy mely fejezetek a nélkülözhetetlenek, és melyek az opcionálisak, vagyis segíti a hierarchia felállítását.

#### 4. Mitológiai háttér és motívumok

Mielőtt valaki elkezdene játszani, már a paratextuális elemek is utalnak arra, hogy a történet a fantasy világgal mutat egyezéseket, és a történetnek a mitologizáció fontos eleme. Keserű József mutatott rá, hogy

a fantasy számos kapcsolódást mutat fel a mítoszokkal: egyrészt gyakran vesz át belőlük narratív sémákat vagy történetelemeket (helyszíneket és szereplők neveit stb.), másrészt olykor maga is megpróbálkozik saját mitológia létrehozásával, illetve működésbe hozza a mitologikus gondolkodás jellemző eljárásait.<sup>435</sup>

A *God of War* játéksorozat részei a kezdetektől fogva mitológiai elemekre épülnek: míg a korai részek a görög panteont mutatták be, addig a két elemzett játék már a skandináv mitológiát veszi alapul, vagyis egy kultúrkört és annak történeteit adaptálja. Mindezt teszi úgy, hogy sajátos környezetet teremt, amelyben a mitológia át is formálódik. Ebben az esetben kifejezetten helytálló Hutcheon azon kijelentése, miszerint

---

<sup>435</sup> Keserű József, *Lehetnek sárkányaid is: a fantáziavilágok építése mint kulturális gyakorlat* (Budapest: Prae, 2021), 125.



a videójátékok esetében gyakran az adaptált heterokozmosz a legfontosabb, a digitális animáció látványos világa, amelybe a játékos lép. A vizuális és audio effektusok (hangok és zene) által nyújtott magával ragadó élményre adott zsigeri reakcióink olyan „elkötelezettségi intenzitást” (King 2002: 63) eredményeznek, amely a legtöbb más médiumhoz képest páratlan.<sup>436</sup>

Mind a látvány, mind a zenei aláfestés megidézi a mitológia hangulatát, miközben át is formálja azt, hogy a játékos úgy érezze, hősként tud cselekedni. Az audio jelentőségére a karakterek tekintetében még ki fogok térni, hiszen a nagyobb költségvetésű játékoknál gyakori, hogy az egyes karaktereknek saját dallama van, amely akkor csendül fel, amikor megjelennek a színen. Mivel jelen esetben a mitológiai háttér jelentős, érdemes közelebbről megvizsgálni a forrást.<sup>437</sup>

A mítosz definiálása összetett feladat, hiszen a mítosz minden esetben „komplex kulturális valóság, amelyet többféle és egymást kiegészítő szempontok szerint lehet megközelíteni és interpretálni.”<sup>438</sup> Keserű kiemeli, hogy eredetileg a mítoszok a beavatásban játszottak szerepet. „A közösség tagjai úgy szereztek alapvető ismereteket a világról, hogy megismerték azokat az alapító történeteket, amelyek a világ eredetéről szóltak és egyúttal az ember helyét is kijelölték ebben a világban.”<sup>439</sup> Mircea Eliade meghatározása szerint a mítosz mindig kapcsolódik a teremtéshez, szereplői pedig természetfeletti lények, akik arról ismertek, hogy a „kezdetek” transzcendens idejében milyen cselekedeteket hajtottak végre.<sup>440</sup> A mítoszok további jellemzője, hogy „történelmi leírásként” megmondják azt is, hogy a kezdetektől fogva az emberek hogyan váltak azzá, amik ma (halandó, munkára kényszerülő lények).<sup>441</sup> Az északi mitológia lezárása is ebben a pontban csúcsosodik ki: a pusztulás után újra be kell majd az embereknek népesítenie a Földet és az addig ismert istenek eltűnnek (egy, a maihoz közeli kulturális és társadalmi rendszer jön majd létre). A Ragnarök szó szerinti jelentése „végzet, az uralkodó hatalmak vége”.<sup>442</sup> A mitológia szerint a pusztítást és a regnáló istenek letaszítását hatalmas tél előzi meg. „Eljön az az idő, amikor az óriások szövetkeznek Loki gyermekeivel, a Fenrir farkassal, a Midgard kígyóval és Hellel. A tél győzedelmeskedik a nyár felett, farkasok

---

<sup>436</sup> Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, 51.

<sup>437</sup> A disszertáció nem fejt fel mélyrehatóan az adaptáció terminológiai rendszerét, de azt érdemes kiemelni, hogy Hutcheon nem használja a „forrás” kifejezést, mert úgy látja, hogy az „eredetihez” viszonyított hűség kérdését veti fel. Véleményem szerint alkalmas az „eredeti” mű megjelölésére, hiszen az ihletnek is lehet forrása. Még az „adaptáció alapja” kifejezést is megengedhetőnek tartom, hiszen egy alapra többféleképp lehet építeni, minden a kivitelezésen múlik.

<sup>438</sup> Mircea Eliade, *Myth and Reality* (New York, Evanson: Harper & Row Publishers, 1963), 5.

<sup>439</sup> Keserű, *Lehetnek sárkányaid is*, 132.

<sup>440</sup> Eliade, *Myth and Reality*, 6.

<sup>441</sup> Uo., 11.

<sup>442</sup> Pettit, *The Poetic Edda*, 2.

rabolják el a napot és a holdat, a csillagok lehullanak az égről. Megremeg a föld, kiönt a tenger.”<sup>443</sup> Az említett tél a kiindulópontja a *Ragnarök*nek: a Kilencek tava befagyott, a legtöbb helyszín hóval borított az előző játékhoz képest, így a Világkígyó sem látható, hiszen testének nagy része a befagyott vízben van. Vagyis nem a kezdetektől van jelen a játékos a mitológia világában, hanem az istenek alkonyának idején, és az azt megelőző néhány évben kapcsolódik be – ami egybeesik a *God of War* sorozattal, hiszen Kratos nevéhez az istenekkel való leszámolás fűződik. Ezen a ponton érdemes felidézni Victor Turner megfigyelését, miszerint a mítoszok a törzsi kultúrában nem válnak el élesen a hétköznapi élettől. Ez azért is különösen fontos, mert a *God of War* mindkét részében hangsúlyos szereppel bírnak az önmagukat beteljesítő jóslatok, amelyek egyszerre tűnnek mítosznak és válnak valósággá. A Ragnarök eljövetele is egy mítoszon alapul, amelyet a játékos a tetteivel idéz elő (az első rész végén megöli Baldurt). Azt is lehet tudni, hogy Atreus egy fontos katalizátor lesz a nagy tél eljövételében.

A játék módosít néhány mitológiai elemet, amelyek közül az egyik legfontosabb, hogy Loki ebben a narratívában Kratos fia, aki fiatal fiúként kezdi felfedezni saját erejét és származását. A történet betekintést enged a lelki világába, megmutatja azt is, hogy hogyan dolgozza fel az anyja elvesztését, és miképpen birkózik meg azzal a tudattal, hogy az apjának baljós sorsot jósltak az óriások. A játékos annak is tanúja lesz, hogy a fiú hogyan fedezi fel a saját útját. A mitológia szerint Loki képes alakot váltani, amely tulajdonság a játékban is megjelenik. Bár ezt az új képességet csak a narratíva előrehaladtával fedezi fel a játékos – Kratos irányításán keresztül –, a játék első néhány perce már sejteti ezt a tulajdonságot. A játék kezdő jelentében azt látjuk, ahogy Kratos még mindig a gyásszal küzd, majd a rideg téli tájban kirajzolódik Atreus alakja, akinek mintha agancsok lennének a fején (8. Kép).

---

<sup>443</sup> Dömötör Tekla, *Germán, kelta regék és mondák*, negyedik kiadás (Budapest: Móra Ferenc, 1965), 25.



8. kép: Képernyőfotó a *Ragnarök* kezdő jelenetéről. Atreus alakja mintha egybefonódna az állati jegyekkel.

Érdemes megemlíteni, hogy ezt transzmediális utalásnak is tekinthetjük, hiszen Loki sokszor szarvakkal, agancsokkal van ábrázolva. A képregények és az abból készült filmek egyik legismertebb cége, a Marvel, úgy alkotta meg Lokit, hogy a fejdíszén szarvak vannak. Ugyanakkor a szarvas alakja motívumként is visszatér, hiszen a *God of War*ban egy szarvasvadászat során találkozik Kratos és Atreus az első nagy szörnyvel. Ott még Atreus az apja segítségére támaszkodik, a *Ragnarök*ben viszont feltehetően egyedül ejtette el az állatot.

A *God of War* és *Ragnarök* egyik fontos motívuma a felnőtté válás. „A felnőtté válásról szóló regények azért relevánsak a fiatal olvasóknak, mert megmutatják, hogy egy karakter hogyan kísérletezik az identitással, és inspirálja őket a felnőttkorhoz vezető úton.”<sup>444</sup> Atreus útja tehát megfeleltethető ezekkel a párhuzamokkal. A fiú eleinte egy gyengébb segítő, majd a játék előrehaladtával egyre erősebbé válik, és immár a harcok során is képes lesz arra, hogy aktívabban segítsen. Érdekesség, hogy Kratosnak van egy úgynevezett „Spártai düh” nevű képessége. Ha azt felhasználja a játékos, Kratos meghatározott ideig pusztá kézzel hatalmas sebzéseket tud okozni az ellenfélnek, közben ő maga sérthetlenné válik – ez a képesség visszautal az előzményjátékokra és a karakter egyik legfőbb fegyverére.<sup>445</sup> A *God of War* egy pontján, amikor Kratos képtelen a harcra és Atreus anyját sértegetik, a fiúban felébred a spártai

<sup>444</sup> Ricardo Quintana-Vallejo, *Children of Globalization, Diasporic Coming-of-Age Novels in Germany, England, and the United States* (New York: Taylor & Francis, 2021), 1.

<sup>445</sup> A *Ragnarök*ben a pusztítás mellett a gyógyítás is hangsúlyossá válik: Kratos itt már arra is tudja használni a képességét, hogy gyógyítsa magát, ahelyett, hogy az erejét növelné. Ez a váltás is mutatja, hogy a karakter milyen fejlődésen megy keresztül.

düh. Akkor még nem tudja kezelni ezt az erőt, később pedig – a *Ragnarök*ben – inkább az alakváltást fogja használni. A játék során tehát Atreus keresztülmegy a felnőtté válás fázisain: eleinte az érdeklődés, a felfedezés iránti vágy hajtja, utána a világ elutasítása, a szülő elleni lázadás figyelhető meg. Amikor a 2018-as részben először kezd isteni erőt használni, azért lesz rosszul, mert a teste ellenáll a fejlődésnek, annak, hogy új szintre léphessen. „A felnőtté válásról szóló regények generációk óta szimpátiát ébresztenek a hősökkel, hiszen az olvasókat arra ösztönzik, hogy fejlesszék önmagukat.”<sup>446</sup> Ez a jelenség a *Bildungsroman*, vagyis fejlődésregény központi eleme. A két játék során Atreusnak is meg kell tanulnia, hogy hogyan lehet jobb, miképpen fejlődhet. A *Ragnarök*ben főként azt kell megtanulnia, hogy hogyan uralkodhat az érzelmein, és hogy az érzelmei milyen hatással vannak az erejére.

A *God of War* sorozat másik visszatérő motívuma az apagyilkosság. A görög drámák egyik legismertebb története Oidipuszé, aki tudtán kívül a saját apjával végzett. A görög kultúrkörnél maradvá megemlíthető, hogy Zeusz is kioltotta apja, Kronosz életét, majd azt a jóslatot kapta, hogy vele is a saját gyermeke fog végezni.<sup>447</sup> A játéksorozatban Kratos megöli Zeuszt, majd később neki is lesz egy fia, és a *God of War* 2018-as részében az óriások birodalmában látható falfestmény azt sejteti, hogy Atreus fog vele végezni, illetve amikor az alvilágban vannak, a fiúnak van egy látomása, amelyben megöli az apját. Vagyis a szülők leigázása visszatérő motívumként újra és újra megjelenik. Ennek inverze, amikor a *God of War* végén Baldur meg akarja ölni Freyat, de Kratos megállítja őt, és hogy véget vessen a szülők leigázásának és a ciklikusságnak, végleg legyőzi Baldurt. Továbbgondolva, maga a *Ragnarök* is a régi hatalmak leváltását, az új rend felállítását jelenti, hasonlóan ahhoz, amikor a gyermek átveszi a szülője helyét.

## 5. Karakterek

A narratológiai hagyomány szerint a karakterek a való világban létező individuumokkal szemben a fikciós történetben megjelenő entitások, a befogadók számára ők jelentik az egyik legfontosabb narratív elemet.<sup>448</sup> Emlékeztetőül: a videójátékok szereplői, avatárjai szintén azok a pontok, amelyeken keresztül a narratívával tud érintkezni az ágens, ugyanakkor a karakter ebben az esetben a fiktív világhoz is hozzáférést biztosít a játékosnak, mélyebb összefüggéseket

---

<sup>446</sup> Quintana-Vallejo, *Children of Globalization*, 2.

<sup>447</sup> Jelen fejezetben a főbb karakterek neveit az eredeti formában, s-el írom, míg más mitológiai alakokat a Magyarországon is alkalmazott írásforma szerint fogom megnevezni.

<sup>448</sup> Fotis Jannidis, „Character,” in *Handbook of Narratology. Contributions to Narrative Theory*, szerk. Hühn et al (Göttingen: Hubert & Co. GmbH & Co. KG., 2009), 15.

enged láttatni. Peter Baylies arra hívta fel a figyelmet, hogy az avatár és karakter kifejezés eltérő viszonyt jelöl a játékos és az irányítható figura kapcsolatrendszerében: a karakter egy olyan világban létezik, amelyben minden elem, köztük ő maga is azt a célt szolgálja, hogy a megfelelő játékos élményt közvetítse.<sup>449</sup> Az is gyakori, hogy a karakter kiválik a saját közegéből és a transzmedialitás irányába mozdul el, vagyis más mediális felületeken is megjelenik: például Mario alakja több játékban is visszatért, továbbá vidámparkokban is látható, illetve már mozifilmben is szerepelt.<sup>450</sup> Baylies logikáját követve, a karakter egy jól elkülöníthető, sajátos jegyekkel rendelkező entitás. Csöngé Tamás szerint „irodalmi karakterekkel való azonosulástól eltérően a játszott karakterekkel kialakított belső viszony másképp definiálható, inkább egyfajta neurális kapcsolódás jellemzi, ezért még csak az sem szükséges, hogy külső vagy belső tulajdonságaikban emberszerűek legyenek”.<sup>451</sup> Úgy látom, hogy a zéró narratívától elmozduló játékok esetében fontos, hogy legyen narratíva és hogy a karakter bizonyos jegyei egyedivé, felismerhetővé tegyék őt, hiszen ettől válik a játék specifikussá (természetesen nem azt állítom, hogy minden játékban jól kidolgozott az irányítható karakter, de a kidolgozottság támogatja a narratíva jobb megélését).

Ilyen egyedi figura a spártai harcos, Kratos, aki a játék története szerint egy halandó anya és Zeusz gyermeke. A háttértörténete konfliktusok sorozatára épül: megjósolták Zeusznak, hogy az a fia fog vele végezni, akin különleges jelek vannak. Kratos testvérén (Demiosz) egyedi jelek voltak, így elragadták őt. Miközben testvérét elfogták, Kratos életre szóló heget szerzett a szeménél, majd magára tetováltatta a testvére sebeit, amelyek később az ő fő ismertetőjegyeivé váltak, másképp fogalmazva, a karakter felismerhetőségének jelei lettek. A másik állandó elem a kirívóan fehér bőr, amely szintén egy tragikus történetre vezethető vissza. Eszerint Kratos alkut kötött Hadésszal, hogy legyőzhesse egy ellenfelét. Ekkor kapta meg a Káosz Pengéit, ám a fegyver a vérszomját is fokozta, így amikor egy falut elpusztítottak, Kratos a saját feleségét és lányát is megölte. Ez Arész terve volt, ugyanis el akarta érni, hogy Kratos tökéletes harcosná váljon. A pusztítás során egy falusi orákulum megátkozta a spártait, hogy sose felejtse el rémtettét, így az átok miatt Kratos halott szeretteinek a hamvai borították be a testét. Ez az, amit nem tud magáról lemosni és örökké elkíséri, így lesz a megnevezése Spárta Szelleme (*Ghost of Sparta*). Bár Kratos megöli Arészt, a büntudat miatt látomásai

---

<sup>449</sup> Peter Baylies, *Beings in the Game-world: Characters, Avatars, and Players*, 2007. Bővebben lásd: <https://dl.acm.org/doi/10.5555/1367956.1367960>.

<sup>450</sup> *The Super Mario Bros. Movie*. Aaron Horvath, Michael Jelenic. 2023.

<sup>451</sup> Csöngé, „Az ágencia ideológiakritikája a videójátékban” Elérhető: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/csonge-az-agencia-ideologiakritikaja-a-videojatekban-az-inside-proceduralis-retorikaja/>.

lesznek és véget akar vetni az életének. Pallasz Athéné menti meg, mert szükségük van egy új háború istenére. Innen származik a *God of War* megnevezés, ami nemcsak Kratos neve, de a játéksorozatnak is a fő címe. Miután ő lett a háború istene, Kratos a családjáért bosszút esküdött, így több istennel és mitológiai lényel is leszámol – olykor felesleges brutalitással.

Ezzel szemben a 2018-as és 2022-es részek egy bölcsőbb, nyugodtabb Kratost mutatnak be, akinek szembe kell néznie saját múltjával és apaként is helyt kell állnia. A zenei világ szintén alkalmazkodik a *God of War* új fókuszához. A hang szerepe, hogy „fokozzák és ráirányítsák a közönség reakcióját a karakterekre és a cselekményre, akár csak a videójátékokban, amelyekben a zene szintén összeolvad a hanghatásokkal, hogy aláhúzza és érzelmi reakciókat hozzon létre.”<sup>452</sup> Ezért is érdemes a karakterek zenéit is megvizsgálni. Bear McCreary olyan visszatérő dallamot (témát) alkotott meg Kratosnak, amely „létfonosságú és gyakran ellentmondásos karaktertulajdonságokat közvetít: erőt és férfiasságot, bölcsességet és sebezhetőséget.”<sup>453</sup> Míg az első két tulajdonság a korábbi játékok öröksége, addig utóbbi kettő az idő múlását tükrözi, amelynek köszönhetően a főhős jellemfejlődésen ment keresztül. Itt tehát nemcsak egyedi jegyekről, de fejlődésről is lehet beszélni, éppúgy, mint az irodalmi karakterek kapcsán.

A két játékban Freya (a valkűr, aki Odin felesége volt) eleinte segítő karakter, akinek a múltját Mimir történeteinek keresztül lehet megismerni. Azonban amint Kratos harcolni kezd Baldurral, és végső megoldásként végez vele, Freya a spártai ellen fordul. A *Ragnarök*ben már a játék elején Kratos életére tör, hogy bosszút állhasson a fia halála miatt. Így mondhatni, Freya Kratos ellentettje lesz: a gyász miatt a megfontoltság és higgadtság, mint jellemvonás kiveszik belőle és mindent a bosszúnak szentel. Kratos mementója a fehér, már-már szoborszerű bőr, amely a tetteire emlékezteti, míg Freya külseje a fia elvesztése után szintén megváltozik. A tekintete elveszettebb lesz, továbbá az eredetileg a szemén lévő fekete festék elmosódva, lefolyva látszik az arcán. Amellett, hogy ez egyértelmű jele a gyásznak, átvitt értelemben azt is jelképezi, hogy a bosszúvágy elvakítja. Míg Kratos a férfiasság megtestesítője, de az apaságról tanulnia kell, addig Freya anyai szerepe szinte a kezdetektől fogva hangsúlyos, ám Baldur elvesztése után többször látjuk őt harcolni, így valkűr mivolta jobban előtérbe kerül. Bear McCreary az ő karakterzenéjéről azt nyilatkozta, hogy „Freya egy fejtörést okozó karakter, akinek a témáját a rejtély és a veszély elemeivel akartam összekötni.”<sup>454</sup> A zeneszerző arról is értekezik, hogy mivel Freya az erdőben él, és közel áll a természethez – főleg a 2018-as részben

---

<sup>452</sup> Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, 41.

<sup>453</sup> Bear McCreary hivatalos blogja. Bővebben lásd: <https://bearmccreary.com/god-of-war/>.

<sup>454</sup> Uo.

–, ez a kapcsolat a zenei dallamokban is visszatér. A *Ragnarök*ben a basszus hangzás teszi pulzálóvá dallamát, hiszen immár ellenséges viszonyban áll Kratossal. McCreary egy fontos dologra is rámutat az elemzésével: míg az első részben Freya az erdő boszorkánya, természethez közeli lény, addig a második részben ettől elszakad, és legtöbbször vad, durva közegben lehet őt látni (téli táj, sziklás terület), ahol ő maga is kegyetlenebbé válik. Freya karakterfejlődése azért is figyelemreméltó, mert amint elveszíti a fiát, a természetközeli jegyei feloldódnak, és egy veszélyes harcos válik belőle. Eleinte a bosszúvágy hajtja és üldözi Kratos, majd amikor visszanyeri a szabadságát (vagyis megtörik Odin átka), Kratos segítője lesz, a játék több pontján is Atreust fogja helyettesíteni a csatatéren. Megjegyzendő, hogy míg ellenségként viselkedik, Freyát csak az állítja meg Kratos kivégzésében, amikor látja, hogy Atreus mennyire védelmezi az apját (vagyis a szülő-gyermek viszony képes őt valamelyest kizökkenteni az elvakult gyászból).

Atreus 2018-ban jelent meg először a sorozatban mint Kratos fia. Apának és fiának nemcsak a fiktív világot kell felfedezniük, saját belső világukat is meg kell ismerniük, hiszen míg Kratos számára nehéz apaként helytállni egy háborúkkal teli világban, addig Atreusnak a származását és képességeit illetően kell tanulnia, továbbá az életkora miatt a saját útját is keresi. Ilyen értelemben kettős utazást hajtanak végre a karakterek: az egyik a küldetésükhöz kötődik, míg a másik önmaguk megismerésével van összefüggésben. Kratos rendkívül hallgatag, megválogatja a szavait. Nem véletlen, hogy a tőle legtöbbet idézett mondat (mondatértékű szó) nem más, mint az, hogy „Fiú” (*Boy*). A játékban általában így szólítja meg a fiát, ami egyrészt távolságtartást érzékeltet a két karakter között (ezt erősíti, hogy Atreus gyakran Uramnak [*Sir*] nevezi), másrészt azt tükrözi, hogy Kratos mennyire szűkösen bánik a szavakkal. A megnevezés arra is rámutat, hogy Atreus nincs azon az érettségi szinten – az apja szemében – mint egy férfi, még tanulnia kell a világról. Ezt támasztja alá, hogy folyamatosan gyakorolják a vadászatot, harcot, illetve hogy Kratos többször is engedelmességre inti a fiát. A *Ragnarök*ben a spártai egyenesen arra szólítja fel Atreust, hogy „Férfiként ítéld, ne kisgyerekként.” Bár Kratos az apai minőséget igyekszik felfedezni a játék története során,<sup>455</sup> a körülmények miatt többször is közelebb kerül a spártai harcosokhoz, kiképzőkhöz.<sup>456</sup> A hallgatagság és az elsöprő erő mind összhangban van a hegemon maszkulinitás toposzaival, de a gyakori csend azt is megjeleníti, hogy Kratos nem ismeri azt a világot, amelynek meséi, rúnái újra és újra a látóterükbe kerülnek.

---

<sup>455</sup> Andrew A. Morgan, *God of War: Masculinity and Fatherhood Through Procedural Rhetoric* (University of the Pacific, 2020), 32. Elérhető: [https://scholarlycommons.pacific.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4701&context=uop\\_etds](https://scholarlycommons.pacific.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4701&context=uop_etds).

<sup>456</sup> Érdeemes visszautalni arra, hogy Kratosnak korábban már volt családja, ám az istenek ármánykodása miatt elveszítette őket. A 2018-as játékban a második felesége sem él, így mindössze Atreus maradt neki.

Tehát a játékoshoz hasonlóan, nem tudja dekódolni azokat. Ezzel ellentétben, a fia nagyobb érzelmi skálát jelenít meg, kevésbé uralja a szavait. A *Ragnarök*ben, amikor majdnem utoléri őket a vég, Atreus ijedtében káromkodni kezd, ami apja szerint azt mutatja, hogy elvesztette a kontrollt. A *Ragnarök* abból a szempontból is figyelmet érdemel, hogy néhány pályán Atreust kell irányítani. Mi sem tükrözi jobban a testi erőben, s ekként a férfiasságuk megélésében mutatkozó eltérést, hogy amíg Kratos puszta kézzel töri be a kincseket rejtő ládákat, addig Atreus efféle próbálkozása kudarcot vall, így kénytelen az íjját használni a láda kinyitásához. Atreus tehát az eszével és a rendelkezésre álló eszközökkel ellensúlyozza gyengeségeit, míg Kratosnak a puszta ereje is halálos fegyver. Atreus a *Ragnarök*ben már valamivel érettebb, mint a *God of War* 2018-as részében, de még így is sokat kell tanulnia önmagáról, és népéről, az óriásokról. Ebben segíti őt a jelen alfejezet másik elemzendő karaktere, Angrboda.

Angrboda egy fiatal lány, aki a korábbi, 2018-as *God of War* részben nem szerepelt. Karaktere azért is érdemel figyelmet, mert Viktor Pelevin T. grófjához hasonlóan, ő is mintha tudatában lenne annak, hogy szereplője – ebben az esetben mellékszereplője – egy nagyobb történetnek. A lány egy óriás, aki azon kevesek közé tartozik, akik túléltek a mészárlást, így a származásából adódóan, ő is látja a jövőt és őrzi őseinek a jóslatait. Egy erdős területen él egyedül, magának kell gondoskodnia az állatokról és növényekről, de nem hagyja el a helyet, ugyanis a sors a várakozás szerepét osztotta rá. Egy jóslat szerint egyszer eljön hozzá Atreus, vagyis Loki, akinek utat kell mutatnia, ám a feladata itt véget is fog érni. Amikor Atreus megjelenik, amellet, hogy segít neki jobban megérteni az óriások történelmét és az erőt, ami Atreusban lakozik, abba is bevezeti, hogy hogyan kell bizonyos természeti lényekkel bánni. Érdemes kiemelni, hogy Freyához hasonlóan Angrboda is összhangban van a természettel.

A játékban többször is elhangzik, hogy a lány nem fog fennmaradni a történelemben, és nem lesz része a fiú jövőjének: neki csak addig tart a szerepe, amíg Atreus nála van. Ez egybecseng azzal, amikor T. gróf elmondja az egyik szereplőnek, hogy „maga kizárólag csak azzal a céllal létezik, hogy ennek a zsandárezredesnek legyen kivel beszélgetnie.”<sup>457</sup> Vagyis míg vannak a főhősök és a fontos karakterek, addig léteznek olyan szereplők, akik csak addig a pillanatig léteznek, amíg a főszereplő velük van. A *Világépítők*ben ezt az NPC-kkel vonják párhuzamba, és mint mondják, az „NPC olyan karakter, amely ott van a játékban, de a játékos nem tud játszani. Egy mesterséges intelligenciával előállított statisztika, amely változatosságot hoz a programozott világba. AZ NPC lehet a legjobb barát, egy beszélő számítógép, gyermek, szülő, szerető, robot, mogorva szakaszvezető vagy akár a főgonosz.”<sup>458</sup> Angrboda úgy látja,

---

<sup>457</sup> Pelevin, T, 99.

<sup>458</sup> Zevin, *Világépítők*, 375.



hogy ő is ilyen: nem azért, mert tudatában van a fikciónak, hanem mert ismeri a jóslatot és a jövőt. Itt érdemes a mítoszok azon szerepére is visszautalni, hogy kijelölik az emberek helyét, hiszen a lány szerepe is egyértelműen meg van határozva. Ez az aspektus ugyanakkor azt is bemutatja, hogy amennyiben Angrboda mint nő a sorshoz ragaszkodik, egy feledhető karakter lesz csupán, aki mellékszereplő a férfi történetében.

A *God of War* és a *Ragnarök* megannyi karaktert felvonultat, ám az elemzés szempontjából négy olyan szereplőt emeltem ki, amelyek a narratívát is árnyalják, illetve saját háttértörténetük is gazdag. Bár a disszertációnak nem feladata elmélyülni a feminista olvasatban, a két jelentősebb női és férfi karakter viszonyrendszerében és szerepkörében gondolatébresztő megfigyelni, hogy hogyan közelítenek a romantika irodalmi hagyományaihoz (nő és természet kapcsolatrendszere), miközben bizonyos mértékig tovább is lépnek rajta (Freya egy erős harcos, aki aztán Atreus helyettesítője lesz, Angrboda pedig szintén remekül tud harcolni fegyver nélkül is, és ő mutat utat Atreusnak).

## 6. Nyelv és textualitás: járulékos és nélkülözhetetlen elemek

A *God of War* sorozatban kulcsszerepet kapnak a különböző szövegek: mítoszok, legendák, egyéni történetek (például a 2018-as részben az elhunytak szellemei mondják el, hogy mi az utolsó kívánságuk és ha Kratos teljesíti azt, valamilyen jutalmat kap). A játékos a legtöbbet figyelmen kívül hagyhatja, vagyis ezek általában járulékos elemek. Ugyanakkor továbbépítik a világot, hiszen elmesélik az egyes helyek, személyek múltját vagy épp figyelmeztetnek valamilyen veszélyre. A *Ragnarök* egyik világában egy óriási csontváz áll, amelynek belsejében egy írott szöveg található. Az írás tanulsága szerint az itt élő faj egyik tagja attól tartott, hogy semmi sem fog fennmaradni a hagyományaikból. Leírja azt is, hogy már arról sincs tudomásuk, hogy a csontváz milyen lényhez tartozhatott. Az említett szöveg a világépítéshez tartozik, a korábban is bemutatott lore kategóriájába sorolható, amely a narratív szál háttérét adja meg, miközben szorosan nem része a történet fő cselekményének. Ahogy Sky Larell Anderson fogalmazta meg, a lore egyfajta mítosz, amely magában hordozza a játék legkülönbözőbb elemeit – leírások, képek, stb. – és ezáltal kontextusba helyezik a játék világát.<sup>459</sup> A *Ragnarök* említett írott eleme arra is rámutat, hogy amennyiben a múltat nem őrzik

---

<sup>459</sup> Sky LaRele Anderson, „The Interactive Museum: Video Games as History Lessons through Lore and Affective Design,” *E-Learning and Digital Media*, 16(3) (2019): 180.

meg valamilyen formában (ami a nyelv egyik funkciója), feledésbe fog merülni.<sup>460</sup> A szöveg tragédiája, hogy a játékos már csak azt az állapotot ismeri meg, amikor túl késő, hiszen a faj elfeledte őseit. Ugyanakkor többet megtudhat azokról a lényekről, amelyek bár nincsenek akkora hatással a fő szálra, a világ részét képezik.

Szintén a textusokhoz tartozik és a viláépítést segíti elő az, ahogyan az ellenséges karakterek leírása össze lett fűzve a játékost segítő menüvel. A narratívának része, hogy Atreus igyekszik mindent megismerni, és a megszerzett információt írásos formában lejegyezni (vagyis a menüben elérhető jegyzetek tőle származnak). Mivel ezt látja is a játékos, így az írás folyamata a diegetikus világnak a része. A fiú naplóbejegyzései a játékos számára is hozzáférhetők: ezeken keresztül látjuk, hogy milyen lényekkel volt dolgunk, azoknak mik az erősségeik és a gyengeségeik (de ez már a nondiegetikus térben, a menürendszerben érhető el). Atreus is egyfajta homodiegetikus „narrátor”, része az általa prezentált diegetikus világnak, igaz, csak minimális időbeli távolság van az esemény elmondása és a történések között. A játék folyamatos jelen idejűsége nem teszi lehetővé, hogy élesen elválasszuk a megvalósuló elbeszéléseket és a játék történéseit. Ugyanakkor, a játékos (vagyis befogadó) szemszögéből bizonyos távolság megvalósul, hiszen a játék itt és most-ja után jelenik meg Atreus új bejegyzése. „A játék most-ja pedig azt jelenti, hogy a történet ideje egybeesik a játék idejével, *anélkül, hogy a történet vagy a játék világa eltűnne.*”<sup>461</sup> Jesper Juul megállapítása inkább abban a megfogalmazásban helytálló, hogy nem a történet, hanem a cselekmény (vagyis a játékos előtt kibontakozó események) idejéről beszélünk. Erről később még bővebben fogok értekezni egy másik, Juultól származó idézet kapcsán. Az elbeszélést tekintve, az időbeli távolság hiánya az, ami miatt a narrátor nem a legmegfelelőbb terminus a játéktapasztalat leírására, de Atreus a naplón keresztül valóban narrátorként jelenik meg; ő az, aki a világ részeként leírásokat készít, betekintést enged a részletekbe. A fiú egy-egy új szörny felbukkanása után saját szemszögéből írja le az entitásokat, nincs többlettudása, vagyis nem mindentudó karakter. Atreus érdeklődő, felfedező attitűdje egyrészt az életkorából fakad, másrészt igyekszik megismerni azt a világot, amelynek elhunyt édesanyja is a része volt. Ezzel pedig a játékosal azonos pozícióba kerül: a játékos a játékon keresztül fedezi fel a fiktív világot, míg a fiú a tapasztalatok útján ismeri meg

---

<sup>460</sup> Hasonlóan George Orwell 1984 című regényének Óceániájához, ahol megjelenik a múlt átírásának, a valóság elferdítésének gondolata. Ezek a radikális változtatások mind a nyelven keresztül vihetők végbe.

<sup>461</sup> Jesper Juul, „Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről”, ford. Pálmai Krisztián és Fenyvesi Kristóf, in *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 156. Juul arra a megállapításra jut, hogy nem létezhet együtt a narrátor és az interaktivitás. A tanulmány 2001-ben jelent meg, így nem Juul nem ismerhetett még olyan alkotásokat, mint a már említett *The Stanley Parable* (2013), ahol egy hang folyamatosan irányítja és kommentálja a játékos cselekedeteit. Vagyis az interakció mellett jelen van a narrátor.

azt a teret, amelynek ő is része (vagyis az ő szemszögéből a diegetikus világot). A jegyzetek és leírások tehát irányítják és segítik a játékost. Ilyen példa a draugrok jellemzése: „Anyám azt mondta, hogy a draugrok halott harcosok, akiknek a lelke túl makacs és dühös volt ahhoz, hogy abbahagyják a harcot.” Ez az írott elem a háttérrel magyarázza el, keretet ad a lények létezésének, vagyis kontextusba helyezi őket. „A draugrok veszélyes fegyverekkel harcolnak, de nem igazán tudnak bánni velük. Nem úgy, mint Apám a fejszéjével. Ha megfigyeljük a mozgásukat, könnyen ki lehet térni a támadásuk elől, vagy ki is védhetjük őket” – olvasható néhány sorral később, ami a személyes hangvételt szemlélteti, illetve rávilágít arra is, hogy a fiú csodálattal tekint apja képességeire. Ahogyan Andrew A. Morgan is rámutat, a játékos szinte bármikor hozzáfér a naplóhoz, amely más megvilágításba helyezi a világot, és Atreus belső gondolataiba is betekintést enged.<sup>462</sup> A napló a játszás és a harci stratégiák szempontjából is fontos üzenetet közvetít, hiszen felfedi, hogy amennyiben draugrokkal kerülünk szembe, könnyedén ki lehet előlük térni. A bejegyzések követik Atreus a játék során megtapasztalt beszédstílusát, illetve úgy reflektálnak az eseményekre, ahogyan ő élhette át őket. Ahogyan azt Füzi Izabella és Török Ervin összefoglalójában olvashatjuk, „a homodiegetikus narratívákra jellemző relatív korlátozottsága együtt járhat azzal, hogy a bemutatott összefüggések részlegesen maradnak. E korlátozottság feloldása sok esetben csak egy másik narratív helyzet bevezetésével lehetséges.”<sup>463</sup> Ez a korlátozottság többször is megjelenik, hiszen Atreus csak azt tudja leírni, amit megtapasztalt, az ő hiányosságait egészítik ki Mimir történetei. A leírások mellett a fiú naplójában rajzok is találhatóak, amelyeket a játék fikciója szerint szintén a fiatal fiú készít. A *Ragnarök*-ben Atreus Angrbodának meséli el, hogy szokott rajzolni, és általában azokat a lényeket, tárgyakat örökíti így meg, amelyekkel az útjuk során találkoznak. Ez a mondat önreflexió is, hiszen a játék így összeköti a játékost segítő elemeket és a történetet, ugyanakkor le is rántja a leplet a fikcióról. Természetesen a lényeket a bejegyzések elolvasása nélkül is le lehet győzni, de a világépítésben jelentős szereppel bírnak a szövegek és sok esetben előnyhöz juttatják a játékost.

Más játékokban is megfigyelhetünk olyan írott szövegeket, amelyek értelmét nehéz felfejteni, mert a játékos által kevésbé (vagy egyáltalán nem) ismert jeleket használnak a hagyományos betűk helyett. A *God of War* mindkét, korábban említett részében több helyen is rúnák vannak, amelyeket Kratos – lévén, hogy ő egy másik kultúra szülötte – nem ért. Vagyis

---

<sup>462</sup> Morgan, *God of War: Masculinity and Fatherhood Through Procedural Rhetoric*, 31-32.

<sup>463</sup> Füzi Izabella és Török Ervin, „Narratív szintek,” in *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*, (Szeged, 2006). Elérhető: <http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20%28E%29/tankonyv/narracio/index04.html#narrativszint>.

számára a jelek elveszítik a jelentésüket, így a kulturális közeg, amelyben mozog, bezárul előtte. Emiatt a játékoshoz hasonló tudással rendelkeznek, így szüksége van valakire, aki dekódolja a jeleket. Állandó útítársuk, Mimir az, aki az oralitáson keresztül segít ezeket lefordítani, majd a lefordított részeket egy Atreus naplójához hasonló füzetben lehet elolvasni. Ezek a részek is járulékos elemek, ugyanakkor érdekes megfigyelni, ahogy a játék beemeli a nyelvek közötti átjárhatóságot, a fordítás kérdését. További példa a nyelvi korlátok megjelenésére a Világkígyó szereplése (amely lény a jövőből került a játék idejébe). A titokzatos entitás nyelvét senki sem beszéli az első részben, egyedül Mimir tud vele valamelyest kommunikálni, habár ő is nehézségekbe ütközik, hiszen elmondása szerint rég beszélte már ezt a nyelvet. Bár ez a játékbeli részlet nem hangsúlyos a cselekmény szempontjából, egybevégt a természetes nyelvek evolúciójával: a nyelvek nemcsak átalakulnak és változnak, de el is tűnhetnek.

Mimir mesélőként is jelen van a játékban, hiszen Atreus és Kratos nem tud eleget az északi mitológiáról és annak alakjairól. Míg Kratos hallgatásba burkolózik, addig Atreus beszéddel, gyakori kérdéssel igyekszik megismerni az őket körülvevő világot. A Mimir által elmondott történetek, amelyek mesélésébe akkor kezd bele, amikor valamilyen repetitív mozgással kísért haladásra kényszerül a játékos, a háttérrel építik tovább, nem a fő szálát. Ilyen repetitív mozgás például az evezés vagy a szánon való utazás. A játékosnak ez idő alatt nem sok tennivalója van, így jut ideje arra, hogy a történetre figyeljen. Ugyanakkor, ha a játékos ki akar kötni valahol vagy le akar szállni a szánról, az elbeszélés abbamarad. Ilyenkor általában Kratos parancsol rá az útítársaira, hogy figyeljenek inkább a küldetésükre. Azt is megtudjuk a játék során, hogy Atreus sok dolgot az édesanyja meséiből tud (például, hogy a Világkígyótól nem kell félni, hiszen barátságos). Vagyis a játék az oralitás szerepét is előtérbe helyezi, amely a kultúra elemeinek átörökítését hivatott fenntartani, a megismerés egyik eszköze: „a nyelv az, ami voltaképpen minden világmegközelítést közvetít.”<sup>464</sup> Kratos elsősorban azokat a játékosokat képviseli, akik nem rendelkeznek elég tudással, lévén, hogy ő eredetileg spártai, így nem ismeri az északi mitológiát. A fő szál végén a játékos számára kiderül, hogy Atreus maga Loki: az északi mitológiát ismerők tudják, hogy részben miatta jön majd el a Ragnarök, vagyis a világ pusztulása. Ez a példa arra is rámutat, hogy a neveknek milyen jelentős szerepe van, hiszen amíg Atreus Atreusként hivatkozik magára, a saját képességeit nem ismerő fiúként van jelen a narratívában. Amint rájön, hogy ő Loki, és hogy az óriások jóslata szerint hősies szerepe van a történelemben, a jelleme is változik. „A megnevezés tehát egyfajta »teremtő«

---

<sup>464</sup> Gadamer, „Szöveg és interpretáció,” 23.

aktusként is felfoghatjuk”<sup>465</sup> – írja Keserű. Bár a szerző alapvetően az új szavak megteremtésére utal ezen a ponton, a játék világában a név új karakterjegyeket hív életre.

Az oralitás jellemábrázoló szerepét prezentálja a játékban állandóan felbukkanó két törpe, Brok és Sindri is: a testvérek nemcsak a külsejüket tekintve, de a beszédstílusukban is eltérnek. Sindri választékosan fogalmaz és mivel gyűlöli a koszt, így ez a téma gyakran beépül a beszédébe. Ezzel szemben Brok eszköztárában ott van a gyakori káromkodás, hanghordozása és beszédstílusa is egy másik regiszterhez tartozik. A Kratos mellett felbukkanó szereplők sajátos nyelvi kifejezéseikkel mintegy ellensúlyozzák az irányítható karakter hallgatóságát. A játékban tehát az oralitásnak is fontos szerepe van, a *God of War* részei több szinten is beépítik a nyelvet a világba. A rúnák jelenléte metaforikusan is mutatja, hogy épp úgy, mint Kratosnak, a játékosnak is kell egy nyelvi közvetítő, tolmács, hiszen kénytelen idegen közegben mozogni.

## 7. Az idő és tér kezelése

„az idő annyiban válik emberivé, amennyiben narratív módon keresztül artikulálódik, és a narratíva akkor nyeri el teljes értelmét, amikor az időbeli létezés feltételévé válik.”<sup>466</sup>

Az idő megtestesülése az egyes mediális felületeken sokrétű jelenség, hiszen a klasszikus médiumok esetében három aspektus különíthető el: a történetnek, az események elmondásának, valamint a befogadásnak az ideje (ami az érzékelés horizontja).<sup>467</sup> Ahogyan azt Jesper Juul is kiemeli, a klasszikus narratológiai modellben elválik egymástól „a történet ideje, amely az elbeszélte események idejét jelöli a maguk rendjében, és a diskurzus ideje, amely az események elmondásának idejét jelöli (abban a sorrendben, ahogy azok elmondásra kerülnek). (...) Beszélhetünk továbbá egy harmadik idősről is, az olvasás vagy a megtekintés idejéről.”<sup>468</sup> A videójátékok kontextusában ambivalens viszonyt alkot az érzékelés horizontja és az események elmondásának ideje, hiszen a játékos folyamatos itt és most pillanatban van, cselekedetei befolyásolják az „elbeszélte” események alakulását. Vagyis, a korábban említett történetjátszás fényében – amikor is a játszás aktusa konstruálja meg a cselekményt – a két klasszikus idősről egybefonódik. Míg a történet adott, és azt nem minden esetben ismeri meg kimerítően a játékos, a játék világában meghozott döntések befolyásolják a cselekményt (például az, hogy milyen

<sup>465</sup> Keserű, *Lehetnek sárkányaid is*, 102.

<sup>466</sup> Paul Ricoeur, *Time and Narrative*, Vol. 1., (Chicago, London: The University of Chicago Press, 1983), 52.

<sup>467</sup> Füzi-Török, *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*. Elérhető: <http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20%28E%29/tankonyv/terido/index04.html#tortselbef>.

<sup>468</sup> Juul, „Narratív játékok?,” 152.

képességeket old fel a játékos, meghatározza, hogy hogyan, milyen stílusban tud majd küzdeni az ellenségekkel).

A *God of War* példáját tekintve, a játék történetének van ideje és kronológiája, amely egybeforr a korábbi részekkel: Kratos az istenek cselszövése miatt elveszíti családját, megkapja a Spárta Szelleme nevet, majd ellenségei legyőzése után ő maga válik a háború istenévé. Faye-jel családot alapít, ám a nő halálát követően magára marad a fiával. A 2018-as és 2022-es részek a már meglévő játékok történeteire épülnek, egy karakter fejlődési ívét és életútját mutatják be. A két utolsó játék azonban önmagában is értelmezhető narratívát mesél el: eljuttatni Faye hamvait az összes világ legmagasabb pontjára, illetve túlélni a Ragnaröket. Mindeközben pedig az apa-fia viszony, a gyász és a bosszú kérdésköre is jelentőssé válik. Az, amit a játékos megtapasztal, vagyis amit játszás közben érzékel (Kratos irányítása), és a játszás során kibontakozó cselekmény (Kratos megküzd Baldurral) összeér, ám a történet ettől függetlenül is létező jelenség, ami nem biztos, hogy lefedi a játszás itt és most-ját. Nem ismerjük meg Kratos teljes élettörténetét, de ezek olyan elemek, amelyeknek a játékos bármikor utána tud járni (ebben az esetben a szöveg nincs a játékba ágyazva, más forrásokból érhető el).

A *God of War* a játékban megjelenő elbeszélésre is hoz példát. Mimir például olyan elbeszélő, akitől időben eltávolodnak az általa mondott események (például Odin rémtettei), miközben része a diegetikus világnak. Amennyiben a narratív perspektívát akarjuk megfigyelni, ebben az esetben is felsejlik a genette-i intradiegetikus-heterodiegetikus narrátori pozíció.<sup>469</sup> Vagyis nem része azon eseménysornak, amit elmond, továbbá a története a fő narratívába ékelődnek be. Mimir meséihez elengedhetetlen a játékos aktivitás, hiszen csak bizonyos cselekvések során kezd mesélésbe. Ebből az okból kifolyólag, megkérdőjelezhető Juul azon megállapítása, hogy „a játék ekképpen a történet idejét az elbeszélés idejével és az olvasás, megtekintés idejével egyidejűként konstruálja meg. (...) amint a játékosnak módja nyílik a cselekvésre, ezek szükségszerűen egybeolvadnak – lehetetlen hatást gyakorolni olyasmire, ami már megtörtént.”<sup>470</sup> A nem zéró narratívával rendelkező (vagyis történetre épülő) játékok történeteire nincs ráhatásunk – ahogy az irodalmi művekben és a filmekben sincs –, de a cselekmény kibontakozását tudjuk befolyásolni. Vagyis dönthetünk arról, hogy Kratos és Atreus hogyan fedezze fel a világot, milyen startégiát kövessenek. Ezáltal pedig újabb történetmorzsákat fogunk megismerni a világépítéssel kapcsolatosan. Lehet tehát, hogy Juul

---

<sup>469</sup> Magyar Miklós, „Narratív perspektíva és műelemzés,” *Filológiai Közlöny*, XXXV. évf. 1. szám (Budapest: Akadémiai, 1989): 12.

<sup>470</sup> Juul, „Narratív játékok?,” 153.

megállapítása helytálló volt a korai videójátékok esetében, ám napjainkban jóval árnyaltabb a kép.

A *God of War* és *Ragnarök* továbbá sok olyan történetet mesél el, amelyek már a játék cselekményének ideje előtt megtörténtek. Ilyenek például Odin rémtettei, az óriások veszte vagy az elfek két csoportjának háborúja. A játszás által ismerjük meg ezeket a múltbeli eseményeket – feltéve, ha tényleg elolvassuk és végighallgatjuk a járulékos elemeket. Ezek a lore-hoz tartozó elemek nem szorosán részei a fő cselekménynek, hiszen például ha az elfek támadnak, a játékos felveszi a harcot ellenük, nem kell tudnia, hogy mi a kiváltó ok. Viszont megvannak az ok-okozati összefüggések, egy olyan belviszály képe is kirajzolódik, amelyben egyik fél sem ártatlan. Ebben a kontextusban a múlt elválik a játék jelenétől, és azt csak megismerni lehet. Ezek a beágyazott történetszálak analepszisként működnek a játékban. Az analepszis „egy történeti esemény elbeszélése a szöveg egy pontján, miután később megtörtént események lettek elmondva. Az elbeszélés mintegy visszatér a történet egy múltbeli pontjához.”<sup>471</sup> A *God of War* és a *Ragnarök* esetében a cselekményt nem elmondják (Hutcheon fogalmaira visszautalva, ez a *telling*), hanem a játékos aktivitása által bontakozik ki (Hutcheon erre használta az *interaction* kifejezést, illetve az általam javasolt történetjátzás is ezt írja le). Az analepszis fogalma ennek ellenére is helytálló, hiszen Mimir olyan eseményeket beszél el, amelyek a játék jelenéhez képest már megtörténtek. A *Ragnarök*ben Atreus is sokat mesél a múltból, ezeken a pontokon szintén az analepszis jelensége figyelhető meg.

Ennek a fordítottja, azaz a prolepszis is megfigyelhető. A *God of War* végén Kratos és Atreus egy falfestményt talál, amelyen az addig megtett kalandjuk jelenik meg, az utolsó képek pedig a jövőt mutatják. Ennek hátterében az óriások képességei állnak, akik látták a jövőt, és az elkövetkezendő eseményeket gyakran valamilyen vizuális formában örökítették meg. Itt tehát bonyolódik az időbeliség kérdése, hiszen a falfestmény Kratosék szemszögéből egyrészt a múltat meséli el képek formájában, másrészt előre utal a jövőjükre.<sup>472</sup> Az idő kérdéskörét tekintve tehát a prolepszis is jelen van. A prolepszis „a történeti események elbeszélése egy olyan ponton, amikor a korábbi eseményeket még nem említették meg.”<sup>473</sup> A *Ragnarök* esetében ez többször megjelenik, amikor Angrboda megrajzolja a jövőt, illetve megmutatja az Atreusra váró eseményeket – amiben a lány nem szerepel. Az idő tehát többféleképp járul hozzá az elbeszéléshez az elemzett *God of War* játékokban: múlt, jelen és jövő folyamatosan

---

<sup>471</sup> Rimmon-Kenan, „Narrative Fiction,” 48.

<sup>472</sup> Érdekes megjegyezni, hogy amennyiben az óriások, vagyis az alkotók nézőpontjából szemléljük a kérdést, minden egyes kép a jövőt mutatja be. Ezzel az elméleti felvetéssel azért nem foglalkozom mélyrehatóbban, mert a játékos ezekkel az óriásokkal nem fog találkozni, csak a *Ragnarök*ben lesz jelen néhány.

<sup>473</sup> Rimmon-Kenan, „Narrative Fiction,” 48.

összefonódnak és együttesen alkotják meg a történetet. Ennek egyik kiemelkedő példája, amikor a Világkígyó (Midgard kígyó) először találkozik Kratosékkal, és azt mondja, hogy Atreus ismerős számára. Aki ismeri a mitológiát, az tudja, hogy a Világkígyó apja Loki. A *Ragnarök*ben Atreus megment egy hozzá képest hatalmas kígyót, és neki adja az egyik óriás lelkét: ezzel valószínűleg a Világkígyót teremti meg.

Amennyiben a térbeliséget vesszük górcső alá, elmondható, hogy a *God of War* két elemzett része a már korábban is említett nyitott világú játékokhoz tartozik, hiszen a játékos mozgástere szabad, szinte korlát nélkül fedezheti fel a világot. „A videójátékok általában »világokat«, »földrészeket« vagy »környezeteket« hoznak létre a játékosnak, amelyeket a játékosok felfedezhetnek, bejárhatnak, meghódíthatnak, és egyes esetekben dinamikusan manipulálhatják és átalakíthatják”.<sup>474</sup> A *God of War* sorozatban felfedezhető a tér, amely nemcsak apróbb küldetésekkel, hanem kincsekkel és kalandokkal teli. A játékos nem tudhatja, hogy mely ponton kerül ellenséggel szembe, vagy hogy hol talál olyan kincsesládát, amelynek tartalma fejleszti a karaktereket. A 2018-as és 2022-es részekben bár vannak olyan helyszínek, ahova a játékos csak bizonyos feladatok teljesítése után juthat el, a játékos szabadsághoz jelentősen hozzájárul a nyitott világ. Korábban értekeztem a járulékos és nélkülözhetetlen elemekről, amelyek úgy tűnik, hogy összefüggésben vannak a játék térkezelésével. A nyitott világ velejárója, hogy a játékos megsűrheti, hogy mit szeretne megismerni, így a textusok, sőt, a küldetések kapcsán is elmondható, hogy a legtöbb járulékos elemként funkcionál. Ezek általában nem a fő cselekményszálhoz kapcsolódnak (Ragnarök és Odin elleni harc), hanem a kontextusba ágyazódnak be, a világot bővítik.

A tér elemzése során érdemes a Világkígyóra is visszatérni, ugyanis nemcsak a narratíva szempontjából fontos a szerepe, hanem a játékmenetet is alakítja. A lény eredendően a Kilencek tavának mélyén található meg, miután egy Thorral való küzdelem után visszakerült a múltba (ezért ismerős neki Atreus). Kratos és Atreus ébreszti őt fel, és amint a kígyó kiemelkedik a vízből, a tér megváltozik, több helyszín válik elérhetővé (követve a fizika szabályait, hiszen a test kiemelkedésével csökken a vízszint). A design is alkalmazkodik a tér változásához: az újonnan elérhető területek láthatóan sokáig voltak víz alatt, hiszen vízi növények, partra vetett halak találhatóak immár a felszínen. A *Ragnarök* is felhasználja ezt a térváltozást: egy küldetés során – amelynek címe *A Láncok súlya* – egy olyan lényt kell kiszabadítani, amelyet korábban Mimir ejtett foglyul, Odin parancsára. A lényen több sziget található, és ahogy lazulnak a láncai, egyre inkább kiemelkedik a vízből, teret engedve ezzel a játékosnak, hogy bebarangolhassa a

---

<sup>474</sup> James Newman, *Videogames* (London, New York: Routledge, 2004), 108.



helyszínt. *A Láncok súlya* azonban nem része a fő cselekménynek, így a játékos dönthet úgy, hogy nem szabadítja fel a lényt – vagyis ez egy járulékos elem. Ezzel szemben a Világkígyó mindenképp kiemelkedik a vízből, hiszen hozzátartozik a központi narratívához, így ez a térváltozás nélkülözhetetlen.

Ahogy arra Totten is felhívta a figyelmet, a tér és annak elemei kommunikációs eszközként is funkcionálnak.<sup>475</sup> Megmutatják a játékosnak, hogy milyen irányítási parancsok léteznek és annak milyen következményei vannak a fiktív világban – például a sima ládákat Kratos kézzel töri be –, illetve ismerős jelként újra és újra vissza fognak térni, ahol a játékos mindig végrehajthatja a már ismert cselekvést. Ezért is meglepő, amikor Atreust irányítja a játékos, és ő kísérel meg az ismerős cselekvés végrehajtását: a láda túl kemény a kezének, más eszközt kell keresnie. A térben emellett olyan elemek is el vannak helyezve – például Odin hollói – amelyeket ha a játékos elpusztít, jutalmat kap. Ezek a hollók nemcsak plusz pontokat jelentenek, de arra is felhívják a játékos figyelmét, hogy lassabban, figyelemsebben járja be a fiktív világot, hiszen csak akkor lehet a hollókat megtalálni, ha valaki kellően alapos. Ez összhangban áll Amy M. Green korábban említett „jól játszott” fogalmával, hiszen mint írja,

Az egyik elsődleges feladat, amelyet a játékosoknak bármely videójátékban teljesíteniük kell – de amely gyakran mélyebb jelentőséget kap a történetmesélésre összpontosító játékokban –, az, hogy többre kell törekedniük a játék végének eléréséhez szükséges feladatok vagy küldetések teljesítésénél.<sup>476</sup>

Azért is érdemes a környezeti elemeket kiemelt figyelemmel kezelni, mert „a digitális narratívák arra használják ezeket, épp úgy, mint más jellemábrázolási és történetmesélési technikákat, hogy felfedjék a teljes történetet és annak következményeit.”<sup>477</sup> Vagyis – hasonlóan az ideális, a történetben elmélyülni képes olvasóhoz – a videójátékok világában is az az ideális játékos, aki kellő figyelmet fordít a környezeti elemekre, és nemcsak az a célja, hogy minél rövidebb idő alatt eljusson egyik végpontból a másikba. A hollók jelzik, hogy Odin folyamatosan megfigyeli Kratos és Atreust. A *Ragnarök*ben pedig újabb jelentést kapnak: az egyik világban látható lesz az összes holló, amelyekkel Kratos végzett. Ezen a ponton az is világossá válik, hogy a hollók teljesen Odin befolyása alatt álltak, amikor pedig Kratos végzett

---

<sup>475</sup> W. Totten, *An Architectural Approach to Level Design*, 213.

<sup>476</sup> Green, *Storytelling in Video Games*, 23.

<sup>477</sup> Uo., 25.

velük, végre felszabadulhattak. Innentől kezdve, ha Kratos bizonyos mennyiségű hollót öl meg, különböző jutalmakat fog kapni. Ismételten tehát: a játék ezen aspektusa nem lényegi elem, de bővíteni tudja az értelmezés horizontját és a játékelményt.

A csoportosítással foglalkozó fejezetben a hangsúly a nyitott és a hurokszerű tereken volt. Bár a *God of War* és a *Ragnarök* is engedi a szabad kalandozást, bizonyos helyzetekben a tér kötelezően bezárul. Ez általában harc közben figyelhető meg, amikor is Kratos egy jól körülhatárolt területen kell, hogy szembe nézzen az ellenséggel, így ezen a ponton kiemelendő, hogy a játékost miképpen korlátozza a tér. A játék a korlátok felállításával a figyelmet is irányítja, hiszen nincs lehetőség kerülőutat keresni, kalandozni, a fő narratíva szempontjából lényegi harcokat nélkülözhetetlen elemként kell végrehajtani. A tér ezt a logikát támogatja, amikor korlátozza a játékos szabad mozgását.

A térhez szorosan kötődik annak vizuális leképezése, vagyis a térkép, amely sok videójáték kiegészítő eleme, és a tájékozódásban segíti a játékost. A *God of War* és *Ragnarök* térképei többletfunkcióval bírnak: az orientáció mellett azt is mutatják, hogy százalékos arányban hány fontos elemet talált meg a játékos. A száz százalék elérése egybecseng a jól játszott állapotával, hiszen azt jelzi, hogy az adott területen a játékos mindent felfedezett, kinyitotta az összes ládát, megölte a hollókat és legyőzte az összes ellenséget. A térkép ugyanakkor nem a karakterek számára van, hiszen a fiktív világban egyszer sem látjuk Kratot vagy Atreust, ahogyan a térképért nyúlnak. Vagyis a térkép nondiegetikus elem, amely „a fikcionális világ földrajzi vonatkozásainak”<sup>478</sup> kidolgozottságát és alakját mutatja. A két elemzett játék térképe ugyanakkor nem fed fel mindent azonnal, a játékosnak előre kell haladnia a cselekményben ahhoz, hogy láthassa a nagy egészet. Eleinte ugyanis köd borítja a térképet, és csak azt a területet lehet látni, amelyeket már felfedeztek a karakterek. Olyan ez, mintha a szörnyek leírásához hasonlóan, a világ részletei is felfedezés közben rajzolódna ki. A térképnek része az írott szöveg is, amely lehetővé teszi az értelmezést. „A térképek – legyenek bár fiktívek – szemiotikai rendszerként működnek, s mint ilyenek egy meghatározott elbeszélői stratégiát tükröznek.”<sup>479</sup>

A térbeliség megfigyelése kapcsán még érdemes a karakter és játékos térbeli helyzetéről is megemlíteni néhány gondolatot, vagyis hogy milyen nézetből válik láthatóvá az események sorozata. A *God of War* és *Ragnarök* külső nézetű játékok, így az irányítható karakter testének egésze látható. Ezáltal a játékos jobban rálát a környezeti elemekre, továbbá ez némi távolságtartást is teremt, hiszen a játékos nem kerül az általa irányított szereplő helyzetébe. Ezt

---

<sup>478</sup> Keserű, *Lehetnek sárkányaid is*, 151.

<sup>479</sup> Uo., 158.

erősítik a „bevágott jelenetek” (ezekre később még visszatérek) is, hiszen ilyenkor a narratíva játékos beavatkozás nélkül – vagy csak csekély beavatkozással – halad tovább.

## 8. Remitologizálás, összefonódó narratíva és játékmenet: összegző gondolatok

Mind a *God of War*, mind a *Ragnarök* tökéletes példája a remitologizálásnak, hiszen a mítoszokat nem ismétlik meg, sokkal inkább értelmezik azokat, alakítanak rajtuk. „A legsikerültebb fantasyk úgy mesélik újra a mítoszokat, hogy felhívják a figyelmünket a bennük rejlő társadalmi, politikai, morális és esztétikai potenciálra, miközben szembesítenek énnünk heroikus vagy éppen monstruózus vonásaival.”<sup>480</sup> Ahogyan Hutcheon is rámutatott, egy narratíva videójátékra történő adaptálása során maga az ágens (operátor) válhat a hőssé. Bár a játék nem tesz egyenlőségjelet a játékos és Kratos között – amit a külső nézet erősít –, elegendő háttérrel teremt ahhoz, hogy a felhasználó magáénak tudhassa az északi mitológia konfliktusait. A játékok ugyanakkor olyan kérdésekre is rámutatnak, mint az apa-fiú viszony, a gyászfeldolgozás, a felnőtté válás vagy az apagyilkosság. A két elemzett játék mindezt teszi úgy, hogy a narratíva fő konfliktusa végig szem előtt marad.

Ebben a konfliktusban a világ és a nyelv megértése, felfedezése elkerülhetetlen, így a térkép és az egyes járulékos elemek támogató funkciót látnak el. A játékos éppúgy, mint egy nyomozó, olvassa a környezete jeleit és igyekszik dekódolni azokat. Sokszor például csak egy apró, falra festett jel mutatja, hogy ott a karakterek fel tudnak mászni, vagy egy résnél át tudnak bújni. Ezek a környezeti jelek folytonosan visszatérnek, és mindig orientálják a játékost. A környezeti elemek mellett, ahogyan szó is volt róla, a térkép is kiemelkedő jelentőségű. A térkép a játékok világában oly módon használati funkcióval is bír, hogy a játékos kijelölheti, hogy hova szeretne eljutni és az a pont az iránytűn láthatóvá fog válni. A játékos tehát nemcsak a teret látja, de – Galloway fogalomrendszerét felidézve – a nondiegetikus paneleknek köszönhetően,<sup>481</sup> tisztában van azzal is, hogy mennyi élete van Kratosnak, melyik fegyverét vette elő, illetve az iránytű segíti az orientációját.

Az elemzett játékokban a játékmenet és történet mondhatni egyensúlyi állapotban van, hiszen mindkettő hangsúlyos szereppel bír, továbbá szorosan összefonódnak. Ilyen összefonódás az említett Világkigyó vízből való kiemelkedése vagy a hollók eltüntetése.

---

<sup>480</sup> Uo., 125.

<sup>481</sup> Ezt Federico Alvarez Igarzábal szinteknek (*layers*) hívja. Lásd bővebben: Federico Alvarez Igarzábal, *Time and Space in Video Games: A Cognitive-Formalist Approach* (Wetzlar: Majuskel Medienproduktion GmbH, 2019), 62-63.

Amellett, hogy a játékban való előrehaladást is segítik – új terek válnak elérhetővé, tapasztalati pluszpontokat kap a játékos – a narratívák is tovább építik. Utóbbira példa, hogy a Világkígyó kiemelkedése már a Ragnarök közeledtének jele, a hollók pedig egy külön birodalomban is létező entitások, akik hálásak Kratosnak a felszabadításukért.

Az elemzés kitért mind a játékmenettel, mind a történettel kapcsolatos elemekre, és igyekeztem mindezt úgy tenni, hogy az irodalomtudomány legyen az elsődleges fókuszpont. Ugyanakkor Galloway értelmezése is előtérbe került, hiszen olyan többletet adott az értekezésnek, amely a jobb megértést segíti – nemcsak a *God of War*, hanem általában a videójátékok kontextusában. A korábbi fejezetekben a játékos ágenciájára helyeztem a hangsúlyt, míg Galloway felosztása a gépet is előtérbe hozza. A négyes rendszerezéssel (operátori, gépi, diegetikus, nondiegetikus cselekvés) eddig azért nem vettem mélyrehatóan számot, mert úgy látom, hogy végső soron minden bemeneti parancsért a játékos felel, tehát elsősorban ő az ágens. Ugyanakkor a *God of War* két részének elemzése során releváns a gépi oldal vizsgálata, illetve a nondiegetikus tér bevezetése újabb értelmezési lehetőségeket nyit meg. Galloway rendszerezésével arra is rá akartam mutatni, hogy a videójátékok elemzése többféle megközelítést is megenged, egyúttal rámutat arra, hogy az irodalomtudomány e kérdésben nem adhat egyértelmű vizsgálati pontokat, hiszen a technológia több ponton eltérő médiumot alkotott meg.

Mint láhattuk, az elemzett két játék nemcsak a mítoszokra támaszkodik, de paratextuális elemekben, elbeszélésekben és textusokban is gazdag. A *God of War*-sorozat ugyanakkor azért is lett központi példa a disszertációban, mert képes volt túllépni önnön korlátain, és gazdag karakterfejlődést mutatott be. Történetével, karaktereivel, elbeszélési technikájával lehetőséget ad az irodalomtudomány felől való közelítésre, miközben a menürendszer és a történet világa (vagyis a diegetikus és nondiegetikus tér) oly mértékben összefonódik, hogy megmutatja a médiumok közötti határokat, illetve az irodalomtudományi megközelítés korlátait.

## IV. A *Detroit: Become Human* és a filmtudomány

„Sok modern játékmotorban a nézőpont azon múlik, hogy a designer hova helyezte el a *kamerát*, egy tárgyat, amelyen keresztül a játékos a játékmenetet nézi.”<sup>482</sup>

Amikor videójátékokat vizsgálunk, a kamera használata is kiemelt figyelmet érdemel, hiszen ahogyan arra Christopher W. Totten is rámutatott, az egyes nézetek azt a célt szolgálják, hogy azon környezeti elemekre irányítsák a játékos figyelmét, amelyeket a készítő azzal a céllal helyeztek el, hogy mindenképp megtalálják őket.<sup>483</sup> Továbbá azzal is számot kell vetni, hogy a nagyobb költségvetésű játékok grafikája már-már a filmek képi világával vetekszik. Éppen ezért az irodalomtudomány középpontba állítása után a filmtudomány kínálta kritikai elemző apparátust, annak lehetőségeit és korlátait is ajánlott megfigyelni, hiszen mint korábban említettem, a film és videójáték médiuma között is megfigyelhető az átjárás. A *Detroit: Become Human* e kontextusban kiemelkedően gazdag forrás:<sup>484</sup> az élethű grafika mellett több bevágott jelenet is része, továbbá a videójátékhoz készültek önálló – promóciós célú – anyagok, amelyek a rövidfilmek kidolgozottságával állíthatók párhuzamba. Ezek a videók a játék világán kívüli, nondiegetikus elemek, melyek ugyanahhoz a transzmediális univerzumhoz kapcsolódnak.

A továbbiakban olyan elemekre tekintek ki, mint a kameraállások és az elbeszélési technikák, az audio szerepe, valamint a tér és idő kezelése. Meglátásom szerint, bár a *Detroit* sokat merít a filmek eszköztárából, és a történet és játékmenet skáláján a történetközpontúság oldalához közelít, nem lehet az „interaktív film” jelzővel megbélyegezni és kivonni a játékok csoportjából. A bizonyítás során arra is rámutatok, hogyan kezeli a játék a film médiumát, és milyen sajátos jegyeket tartalmaz. Csakúgy, mint a *God of War* játékok esetében, először a történetről kell néhány szót szólni, hiszen nagyban megkönnyíti az elemzést, ha a kontextus már ismert. Továbbá, mivel a *Detroit* inkább történetközpontú, így a keret megadása nélkülözhetetlen. A történethez kapcsolódóan – amely, mint látni fogjuk, a detektívtörténeteket idézi meg – a karaktereket is górcső alá kell venni, ugyanis a *Detroit* esetében három olyan irányítható karakter van, aki önálló narratív szállal rendelkezik, és ezek a szálak olykor összefonódnak. Megjegyzendő, hogy a *God of War*ral és *Ragnarök*kel ellentétben a történet rövid leírását bonyolítja a játék szerteágazó rendszere, amely több végkimenetelt is lehetővé

---

<sup>482</sup> W. Totten, *An Architectural Approach to Level Design*, 186.

<sup>483</sup> Uo., 409.

<sup>484</sup> A továbbiakban elsősorban *Detroit*ként fogok a játékra hivatkozni.

tesz. Az elemzés igyekszik minden esetben ezt jelezni vagy elsősorban az értelmezés szempontjából releváns utakra fókuszálni.

## 1. A történet

Ahogy korábban már kiemeltem, a *Detroit*ban az androidok a mindennapok részei: háztartást vezetnek vagy épp olyan fizikai munkákat végeznek, amelyek az emberek számára megterhelők vagy kevésbé kedveltek. Kinézetüket tekintve humánnak tűnnek, hiszen a gyártó cég (CyberLife) célja az volt, hogy az emberek bizzanak bennük. Azonban a társadalom nagy része még így is gépként tekint rájuk, ráadásul sokan potenciális veszélyforrást látnak bennük, ugyanis a létezésük nemcsak átalakította, de fel is forgatta a munkaerőpiacot. A fő bonyodalmat az okozza, amikor bizonyos androidok ellenszegülnek az embereknek, és valós – vagy annak tűnő – érzelmeik lesznek. Az érzelmeik, mint például a harag vagy félelem, feloldják az alárendeltségi viszonyukat, és az erőfölényük miatt képesek az emberek fölé kerekedni. Mivel nem az elvárt parancs szerint funkcionálnak, így ezeket az androidokat deviánsnak nevezik a játék világában.

Habár explicit módon nincs kimondva, az androidok feltehetően Isaac Asimov robotika törvényeit követik, hiszen többször is utalnak a játékban olyan tulajdonságokra, amelyeket a szerző három törvénye ír elő (például az emberek védelme). A törvények, amelyeket először a *Körbe-körbe* című novellában említ meg Asimov, azt a célt szolgálják, hogy a robot ne tegyen kárt az emberben, de amennyiben szükséges, védje őt meg. „Egy: a robotnak nem szabad kárt okoznia emberi lényben, vagy tétlenül túrnie, hogy emberi lény bármilyen kárt szenvedjen.”<sup>485</sup> A science fiction nagy alakja azt is szem előtt tartotta, hogy a robotnak alárendelt lénynek kell lennie, de a tulajdonosa nem élhet vissza ezzel az előnnyel: „Kettő – folytatta Powell –: a robot engedelmeskedni tartozik az emberi lények utasításainak, kivéve, ha ezek az utasítások az Első Törvény előírásaiba ütköznének.”<sup>486</sup> Végül a robotnak önmaga védelméről is gondoskodnia kell, de csak a megszabott kereteken belül. „És három: a robot tartozik saját védelméről gondoskodni, amennyiben ez nem ütközik az Első és Második Törvény előírásaiba.”<sup>487</sup> A *Detroit* világában a „meghibásodott” androidok mintha felülírnák ezeket a parancsokat, és saját

---

<sup>485</sup> Isaac Asimov, „Körbe-Körbe,” ford. Vámosi Pál in *Asimov Teljes Alapítvány-Birodalom-Robot Univerzuma*, 1. kötet (Budapest: Szukits, 2002), 52.

<sup>486</sup> Uo.

<sup>487</sup> Uo.

maguk védelme, valamint a vélt vagy valós érzéseik fontosabbak lennének, mint a beléjük kódolt többi parancs.

A két irányítható karakter, Kara és Markus narratívája bemutatja, hogy milyen út vezethet el egy android öntudatra ébredéséhez, függetlenül attól a társadalmi pozíciótól, amelyben a tulajdonosuk mozog. Kara egy Todd nevű férfihoz tartozik, akinek elhanyagolt otthona egy elszegényedett városrészben található. Karának az a feladata, hogy rendben tartsa a házat és gondját viselje Todd lányának, Alice-nek (Alice nem a vér szerinti lánya, a játék egy későbbi pontján válik világossá, hogy ő is egy android). A törés akkor következik be Kara tudatában, amikor Todd a – korábban is említett – vörös jég nevű drog hatására bántalmazza Alice-t. Kara ekkor megszegi gazdája parancsát (ne mozdulj), és a lány védelmére kel. Ezzel szemben Markus egy gazdag művész, Carl tulajdona, aki kifejezetten emberinek látja android segítőjét. Hiába azonban a jómódú lét, amikor Carl és fia (Leo) vitatkozni kezdenek, majd Leo Markus ellen fordul, az android dönthet úgy, hogy az önvédelmet választja. Ez a cselekedet szembe megy Carl parancsával, így Markus szintén törvényt szeg. Kiemelendő, hogy Markus maradhat engedelmes, ám annak következményei olyan igazságtalan szenvedésnek teszik őt ki, ami miatt ismételen devianssá válik. A harmadik karakter, Connor útja ezzel szemben hosszabb a devianssá válás ösvényén, és nem biztos, hogy valóban az is lesz. Eredetileg a rendőrség azért alkalmazza, hogy segítsen elkapni az abnormálisan viselkedő androidokat, de minél többször empátiát gyakorol, annál inkább a deviancia jegyeit mutatja ő maga is. A játék végéhez közeledve, a felhasználó dönthet úgy, hogy megtartja Connort az emberek által kijelölt ösvényen, és nem csatlakozik a devianssokhoz. Ennek a döntésnek azonban a végkifejlet szempontjából negatív következményei vannak, a játék eltérően súlyozza a morális döntéseket.

### **1.1. Paratextuális elemek**

Jelen játék esetében mind a cím, mind a logó – sőt, a fejlesztői cég is – paratextuális elemként funkcionál. A *Detroit* főcím a helyszínt jelöli ki, azt a várost, amelyben a cselekmény játszódik. Borosch arra hívja fel a figyelmet, hogy aki valamennyi ismetettel rendelkezik a városról, az a játszás során felismerheti az egyes helyszíneket.<sup>488</sup> A játék „a város működése szempontjából fontos infrastruktúrákat is ábrázolja, mint például az egysínű vasúti rendszert, a Rosa Parks

---

<sup>488</sup> Juliane Borosch, „*Detroit: Become Human – Orientational Mapping in the City and (Hi)Story*,” in Dietmar Meinel, *Video Games and Spatiality in American Studies* (Berlin, Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2021), 156-157.

Transit Központot vagy jól ismert útkeresztződéseket a belvárosban.”<sup>489</sup> Bár fikcióról van szó, a valós helyszíni elemek némi átjárást teremtenek a valóság és fikció között, közelebb hozva ezzel a gesztussal a játékot azokhoz, akik ismerik a városképet. A *Become Human* pedig a játék által taglalt filozófiai kérdésre helyezi a hangsúlyt. A történet abban látja az emberek és gépek közötti distinkciót, hogy előbbieknek vannak érzelmeik, illetve rendelkeznek szabad akarattal. Amint az androidok elkezdik ezeket a jegyeket produkálni, emberi – vagy ahhoz igen közeli – lényeknek lehet őket tekinteni. A cím ugyanakkor nem mondja ki határozottan, hogy ezek az androidok valóban emberi lények lesznek, a *become* (vagyis valamivé válni) a folyamatot írja le. Azt a folyamatot, amelyet a játékos is megtapasztal a cselekményben. Továbbá, a *become* ebben az esetben felszólító módban is értelmezhető, ami mintha kifejezetten arra invitálná a felhasználót, hogy androidként váljon emberré.

A játék logója is figyelmet érdemel, az ugyanis az androidokra utal, és már a címben is fel lehet fedezni. A Detroit szó „o” betűje a kinézete miatt azt a tartozékot reprezentálja (a LED nevezetű biokomponenst), amely az androidok fejének jobb oldalán, a halántékon található meg. Ez az eszköz visszajelzési funkcióval bír, színekkel jelzi az android mentális állapotát és kondícióját: alapvetően kék, ám ha valami zavarodottságot okoz, sárga színre vált, a piros pedig a teljes kiszámíthatatlanságot jelzi. A LED abban is segít, hogy beazonosíthatóvá tegye az androidot, így amikor Kara meg akarja változtatni a külsejét, a LED-et is eltávolítja, hogy minél inkább egy emberre hasonlítson. Markus szintén így jár el a roncstelepről való megmenekülés végén.

Mint említettem, a cég nevére is érdemes figyelni, az ugyanis sok esetben jellegzetes stílust vagy játékmechanikát tükröz (hasonló tehát a szerző vagy rendező nevéhez). A Quantic Dream gyakran alkot elbeszélésközpontú játékokat, tehát aki ismeri bármelyik korábbi alkotásukat, az sejti, hogy milyen komplexitásra számíthat.<sup>490</sup> Továbbá, a játékaikban a nyomozás aktusa gyakran felsejlik, hiszen például a már említett *Heavy Rain*nek épp egy gyilkossági ügy a fókusz, és a négy irányítható karakterből kettő nyomozó. A *Detroit*ban hivatalosan csak Connor nyomoz, ám mind Markusnak, mind pedig Karának fel kell fedeznie a környezetét, és meg kell találnia azokat a nyomokat, amelyek segíteni fogják őket a céljaik elérésében.

---

<sup>489</sup> Uo., 156.

<sup>490</sup> O. Réti Zsófia, „A videójáték mint ideológiaszimulátor: *Detroit: Become Human*,” *Apertúra* (tavasz 2021). Elérhető: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/o-reti-a-videojatek-mint-ideologiaszimulator-detroit-become-human/> <https://doi.org/10.31176/apertura.2021.16.3.3>.



## 1.2. Karakterek

A három karakter eltérő társadalmi pozícióban helyezkedik el, különböző utakat járnak be, amely utak a felszabadulást, vagyis az emberré válást ígérik (utalva ezzel az alcímre: *Become Human* vagyis „emberré válni!”). Bár a játék mind a narratívában, mind a játékos irányába a felszabadulást hangsúlyozza, ahogyan arra O. Réti Zsófia is rámutatott, „a társadalmi nemi szerepek rögzítése és újraírása tekintetében a domináns ideológián belül marad.”<sup>491</sup>

Kara egy házvezető android, akinek a külseje sem egyedi, hiszen a játék világában egy sorozatgyártás része, bárki vehet hozzá hasonló androidot, amelynek csak a neve lesz más. Ezt támasztja alá az is, hogy Markus a roncstelepen találkozik egy Karára hasonlító, alig funkcionáló androiddal. Kara akkor éri el az öntudat állapotát, amikor az anyai ösztönei felébrednek és Alice védelmére kel. A játékos többféleképp szökhet meg Toddtól, ennek egyik módja, hogy megöli a férfit. Ez alapvetően szembe megy Asimov első törvényével – amit egy deviánsná vált android természetesen figyelmen kívül hagy –, ugyanakkor maga a szerző is írt olyan történetet, amelyben az anyai ösztön felülírta a kódolt parancsot. Az *Első Törvény* című novellában a női princípiumokkal rendelkező robot – Emma Kettő – egy idegen lény védelmére kel az emberrel szemben. Bár ez rendhagyó viselkedés, ahogy később az incidenst elszenvedő Donovan megjegyzi, „Mert mi az Első Törvény az anyai szeretet szent kötelékeihez képest?”<sup>492</sup> Kara is e narratíván belül mozog, és mint azt Agata Waszkiewicz kiemelte, ebben a kontextusban az emberré válás a legáltalánosabb sztereotípiát foglalja magába.<sup>493</sup> Kara ugyanis nem érdekelt az androidok felszabadításában, számára a szabadság azt jelenti, hogy Alice-szel Kanadába tud menekülni, ahol békében élhetnek.<sup>494</sup> Kara irányítása során a játékos folytonosan azzal szembesül, hogy segítségre szorul, és annak ellenére, hogy android, nincs fizikai erőfölénye. O. Réti is kiemelte, hogy „Kara a narratívája jelentős részét azzal tölti, hogy ételt és meleg helyet keres az androidként nem táplálkozó és a hideget nem szükségképpen érző kislány számára, ő maga pedig hálásan fogadja el a nagy és erős android segítségét.”<sup>495</sup> Amennyiben Kara elismerné, hogy Alice is android, és ezt a kislányban is tudatosítaná, a gondoskodás e formái irrelevánssá válnának. Ám ez a cselekményszál nem enged az

---

<sup>491</sup> O. Réti, „A videójáték mint ideológiaszimulátor”.

<sup>492</sup> Isaac Asimov, „Az Első Törvény”, ford. Bihari György, in. *Asimov Teljes Alapítvány-Birodalom-Robot Univerzuma*, 1. kötet (Budapest: Szukits, 2002), 216.

<sup>493</sup> Agata Waszkiewicz, „(Trans)humanism and the Postmodern Identities: the Player in Detroit: Become Human (2018) Introduction: from humanism to posthumanism” *Acta Humana* 9 (2018), 201.

<sup>494</sup> Attól függően, hogy a játékos milyen döntéseket hoz, egy Luther nevű, fizikai munkát végző android is csatlakozhat hozzájuk, aki a továbbiakban védelmezőként segíti őket.

<sup>495</sup> O. Réti, „A videójáték mint ideológiaszimulátor”.

illúziókból. Fontos azt is megjegyezni, hogy amennyiben a játékos úgy dönt, hogy hallgat Todd parancsára, és nem kel Alice védelmére, Alice meghal, Karát pedig el fogják pusztítani, vagyis az ő narratívájuk véget ér. Ezzel szemben, Markus és Connor mindenképp a történet részei maradnak, függetlenül attól, hogy parancsot szegnek-e. Mintha ez azt mutatná, hogy a nő szerepe kötött, és amennyiben ezt nem teljesíti, nincs rá szükség a történetben, kihagyható karakter lesz.

Markus ennek ellentette, ő ugyanis az androidok felszabadítását tűzi ki célul. Neki már a külseje is egyedi, hiszen őt a CyberLife atyja, Kamski tervezte Carl számára. Amikor Markust gyilkossággal vádolják, majd megsemmisítés céljából a roncstelepre kerül, néhány alkatrészét az ott található android-darabokkal kell helyettesítenie. Így Markus teljesen egyedi típus lesz, nincs hozzá hasonló a fiktív világban. Ezt az egyediséget támasztja alá a szerepe is, hiszen neki hőssé kell válnia egy forradalom élén. Ez egybecseng a történelem egy lehetséges meghatározásával is:

A mai napig elterjedt az a szemlélet, amely úgy tekint a történelemre, mint nagyformátumú személyiségek tetteire a közélet területén, sorsfordító eseményekre, amelyek az állam, a nemzet vagy egyéb – létezésünk kereteiként meghatározott – elemek történetét nagymértékben befolyásolják.<sup>496</sup>

Kara ebbe a történelemmeghatározásba nem fér bele, hiszen ő egy normatív utat követ, amely a saját és „családja” életét helyezi előtérbe, nem alkalmas az érdeklődés felkeltésére. Éppen ezért, míg Markus útja mindenképp el fog indulni – ám a játék során ő is meghalhat –, addig Kara cselekményszála már a kezdetekkor véget is érhet. Markus jelentőségével cseng egybe a „feltámadás jelenet” is, amikor a forradalmár android „összerakja magát” a roncstelepen: a játékos egyfajta újjászületési történetnek, a halálból való visszatérésnek lesz tanúja. A roncstelep ugyanis mintha Dante Poklát idézné, mindenhol elveszett „lelkek”, azaz alig funkcionáló, értelmetlenül beszélő, éneklő androidok és darabjaik hevernek. Markus innen jut ki, immár azzal a kötelességtudattal, hogy felszabadítsa társait.

Connor Karához hasonlóan sorozatgyártott android. Őt azonban a bűnüldözés miatt fejlesztették ki, nem része a háztartásoknak. A klisé követve – mint amit az *Én, a robot* című filmben is tapasztalhatunk – Connor a rendőrségen belül egy androidokat gyűlölő személy

---

<sup>496</sup> Záhonyi-Ábel Márk, „Történelem és populáris mitológia az 1989 utáni magyar műfaji filmben,” *Metropolis*, (2010/1): 44.

mellé fog kerülni.<sup>497</sup> Társa, Hank az androidok miatt veszítette el a fiát – legalábbis ő így élte meg –, aminek következtében alkoholhoz nyúlt, és depresszióba süllyedt.<sup>498</sup> Ezen az állapoton tud Connor változtatni, amennyiben emberi tulajdonságokat mutat (például nem lő le egy androidot csak azért, hogy információhoz jusson), és a játékmenet során nem hal meg. Az ő halála nem jelenti a történetzál lezárását, mert helyette új androidot rendelnek Hank mellé, aki pontosan úgy néz ki, mint Connor, továbbá megkapja az elődje emlékeit is. Azonban, többek között az androidok cserélhetősége miatt, ha mindig új „Connort” kap Hank, a férfi nem fog érző lényt látni benne (ez a végkimenetek során Hank halálát is jelentheti). Connor számára a belé kódolt program miatt, a küldetés sikeres teljesítése az elsődleges, így minél többször hoz a játékos olyan döntést, amely megghiúsítja a végső célt, annál nagyobb eséllyel válik Connor instabillá.

### 1.3. Összefonódó narratívák

„A Quantic Dream játékfejlesztő stúdió 1997 óta készít interaktív, elbeszélésfókuszú, a korukhoz képest hiperrealisztikus grafikával rendelkező videójátékokat.”<sup>499</sup> Nemcsak a grafika kiemelendő, hanem a cég azon törekvése is, hogy az elbeszélésfókusz mellett olyan játékokat készítenek, amelyekben több karaktert kell irányítani, és a történeteik valamilyen módon összeérnek. Ilyen a csoportosítással foglalkozó fejezetben említett *Heavy Rain*, amelyben négy karakter próbálja meg felderíteni ugyanazt a gyilkossági ügyet.

A *Heavy Rain*hez viszonyítva a *Detroit*ban sokkal komplexebb a történetzálak összefűzése. Az ugyanis, hogy Markus milyen döntéseket hoz, befolyásolja Kara sorsát. Ha erőszakos forradalmat indít az emberek ellen, azok még inkább tartani fognak az androidoktól, és amikor a kanadai határon Kara lebukik, a határőr attól függően, hogy mit lát a televízióban – erőszakos utcai harcot vagy békésen demonstráló androidokat –, vagy lebuktatja Karáékat vagy segít nekik átjutni. Ez összefügg azzal, amit Záhonyi-Ábel Márk fogalmazott meg, szintén a történelem kapcsán: „a történelem olyan múltbéli »nagyvilági« miliőként jelenik meg, amelyben nagyformátumú személyek (hősök, vezérek, uralkodók stb.) alakítják azokat a kollektív sorsfordulatokat, amelyek a »kisvilágban« élő kisemberek életét komolyan befolyásolják.”<sup>500</sup> Markus irányítja a kollektív sorsot, és döntései meghatározzák a

---

<sup>497</sup> *Én, a robot (I, Robot)*. Alex Proyas. 2004.

<sup>498</sup> Waszkiewicz, „(Trans)humanism and the Postmodern Identities,” 200.

<sup>499</sup> O. Réti, „A videójáték mint ideológiaszimulátor”.

<sup>500</sup> Záhonyi-Ábel, „Történelem és populáris mitológia az 1989 utáni magyar műfaji filmben,” 46.

„kisemberek”, azaz Kara, Alice, vagy épp Luther (Karáék mellé szegődik, és segíti őket) életét. Connor ezen kívül helyezkedik el, hiszen ő a törvény oldalát (azaz a regnáló rendszert) képviseli, és vagy Markus mellé áll – elárulva ezzel megbízóit –, vagy követi a parancsokat és leszámol vele. Utóbbi esetben Markus helyett egy másik android veszi át a forradalom vezetését.

Szintén összeérnek a szálak, amikor Connor azt a feladatot kapja, hogy találja meg Karát és Alice-t. Míg az egyik fejezetben Kara menedéket keres, és a már említett drótkerítés átvágásával nyomokat hagy, addig Connor ezeket a nyomokat fogja olvasni. Mindkét cselekvést a játékos irányítja, így tudatában van annak, hogy mit és hol kell keresni, míg a fikció szerint Connor ezeknek az információknak nincs birtokában. Vagyis a játékos többlétevel rendelkezik a karakterhez képest, és így kell nyomozást folytatnia. Ez az a jelenség, amit Branigan a filmek kontextusában a *suspense* fogalmával írt le. Miután Kara és Alice lebukik, Connor és Hank üldözőbe veszik őket. Amikor Karáék egy forgalmas autópályára rohannak, a játékos dönthet úgy, hogy nem folytatják a szökevények üldözését. Ugyanakkor Conrorral utánuk is mehet, ezáltal közvetlenül konfrontálódik Karával, és mindkettejük élete veszélybe kerül. Attól függően, hogy a játékos milyen utat járt be, később Connor újra találkozhat Karával és Alice-szel, ahol a nyomozó bocsánatot kér, amiért veszélybe sodorta az életüket.

Már ebből a néhány példából is kitűnik, hogy a *Detroit* gazdag történettel rendelkezik, amely nemcsak döntési lehetőségekben, de összefonódó narratívákban is gazdag, követve ezzel a fejlesztői cég korábbi játékaik logikáját. „Alakíts ki egy ambiciózus, elágazó narratívát, ahol a döntéseid nemcsak a három fő karakter, de Detroit egész városának sorsát meghatározzák.”<sup>501</sup> – invitálják cselekvésre a felhasználót a hivatalos honlapon.

## 2. Klasszikus vagy posztklasszikus elbeszélés?

A filmtörténet egyik uralkodó elbeszélésformája a klasszikus hollywoodi narratíva volt. Bár az irodalomelmélet eszköztárából merítve lehetne modern/posztmodern terminusokról értekezni, jelen fejezet logikájából adódóan a filmelméleti megközelítésen lesz a hangsúly. Egy elbeszélés klasszikusnak azért nevezhető, mert „hosszú, stabil, befolyásoló”<sup>502</sup> hatással bírt a mozi történetében (azaz hatása a későbbiekben is megjelent), továbbá David Bordwell úgy látja, hogy a műfaj narratívája elsősorban a karakter döntései, jellemvonásai köré összpontosulnak.<sup>503</sup> Az

---

<sup>501</sup> Quantic Dream hivatalos honlapja. Elérhető: <https://www.quanticroam.com/en/detroit-become-human>.

<sup>502</sup> Bordwell és Thompson, „The Classical Hollywood cinema,” in David Bordwell és Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction*, ötödik kiadás (New York: McGraw-Hill Companies, Inc, 1979), 108.

<sup>503</sup> Uo.

efféle elbeszélésben gyakori a cselekvésorientált főhős, aki kitűz maga elé valamilyen célt, és ez a cél viszi őt előre. A videójátékokban a célorientáltság kiemelt jelentőségű, hiszen ez határozza meg a játék értelmét, motivációt ad az ágensnek. „Egy játék célját a szabályai határozzák meg, és szorosan kötődik a játék mint egész formális struktúrájához.”<sup>504</sup> Katie Salen és Eric Zimmerman úgy látja, hogy ha az egyszerű játszadozáshoz (*play*) valamilyen cél is kapcsolódik, már játékról (*game*) beszélhetünk. Markus, Kara és Connor mind rendelkeznek valamilyen céllal, ám Connor küldetése szembe megy a másik két android vágyaival, ez pedig ambivalens viszonyt teremt, hiszen mindenkit a játékos irányít, ám a kijelölt céloknak nem felelhet meg egyszerre mindhárom esetben (menekülés, androidok felszabadítása, androidok engedelmességre bírása). A játékos dönthet arról, hogy mely karakter céljait tekinti fontosabbnak, bár érdemes megjegyezni, hogy a kvázi idillikus befejezéshez Connornak fel kell adnia azt az ügyet, amiért eredetileg harcolt. Mivel azonban az alapvető feladatát nem magának jelölte ki, így tekinthetjük úgy, hogy onnantól lesznek önálló céljai, amikor felszabadul és deviánssá válik.

A klasszikus narratíva másik jellemzője az a változás, amelyet az ok-okozatiság kapcsolatrendszere implikál.<sup>505</sup> Bordwell úgy látja, hogy ha a karaktereknek nem lenne elég erős az akaratuk, és a fennálló helyzethez képest nem valami mást szeretnének, a változás sem jönne létre. A *Detroit* esetében is van egy regnáló társadalmi rend, amelyet Markus át akar rendezni, míg Connor helyre akarja azt állítani. Kara egy bántalmazó közegből akar kiszabadulni, és biztonságos környezetet szeretne Alice-nek teremteni. Ezek a törekvések indítják el a változást a játék elején megismert kiinduló szituációhoz képest.

Az is gyakori ebben a narrációs technikában, hogy a fő szál mellett más cselekmények is kibontakoznak, olyanok, amelyeket a főhős nem láthat, hallhat. A *Detroit* esetében nehéz kijelölni a fő szálát, hiszen mindhárom karakter útja és célja fontos.<sup>506</sup> Ugyanakkor a játék strukturális felépítése lehetővé teszi, hogy a játékos mindent lásson – Kara és Alice szenvedése, Markus kiprovokált viselkedése –,<sup>507</sup> míg Connor ebből semmit sem tapasztal meg, ő csak üldözni fogja a szökevényeket.

A klasszikus narratívában a bordwelli rendszer szerint az utolsó lényegi elem a lezárásra való törekvés, amely azt jelenti, hogy nem maradhatnak elvarratlan szálak,

---

<sup>504</sup> Salen és Zimmerman, *Rules of Play*, 258.

<sup>505</sup> Bordwell és Thompson, „The Classical Hollywood cinema,” 109.

<sup>506</sup> Annyi bizonyos, hogy Kara története nélkül is játszható a játék.

<sup>507</sup> Markus esetében két út lehetséges: ha megvédi magát Leoval szemben, a férfi belehal a sérüléseibe, míg ha engedelmeskedik Carl parancsának, a festőművész szívinfarktust kap, és a halálát Markusra fogják. Mindkét opció azt jelenti, hogy Markus üldözött android lesz, akit a rendőrség elkap, és a roncsstelepre visz.

megismerjük minden karakter sorsát, a titkokra fény derül, és minden konfliktus nyugvóponttra jut.<sup>508</sup> Bármilyen utat is válasszon a játékos, mindig tudni fogja, hogy milyen sors jutott az irányítható karaktereknek, és a fő konfliktus valamilyen módon lezárul. Ugyanakkor a *Detroit* nem minden kérdésre ad választ, hiszen az nem válik világossá, hogy egyes androidok miért kezdtek a megszokottól eltérően viselkedni. Ehhez kapcsolódik a másik elvarratlan szál: a játék világának része az úgynevezett RA9, ami mintha egyfajta istenség lenne a deviánsok számára, bár pontosan senki sem tudja, hogy mi, vagy ki ez az entitás. Annyi bizonyos, hogy a játék világában néhány android mintha elveszítené az eszét, és önkívületi állapotukban ezt a szót írják fel vagy ismételtetik. Olyan, mintha az androidok mítoszteremtéssel próbálkoznának, bár ebbe az aspektusba a játék szintén nem enged mélyebb betekintést. Vagyis bár vannak egyezések a klasszikus narratívával, nem minden elvárásnak felel meg a játék.

„Az összes elbeszélésmód közül a klasszikus áll a legközelebb a történetmegértést kutató tudósok által a mi kultúránkban megszokottnak tartott »kanonikus történethez«.”<sup>509</sup> Bordwell struktúrát is lát a klasszikus narratíva felépítésében: „A szüzsé szintjén pedig a klasszikus film megtartja a kanonikus mintát: bemutatja a dolgok állását, ezeket aztán különböző bonyodalmakkal összezavarja, majd helyreállítja őket.”<sup>510</sup> A szüzsé a cselekményre, vagyis arra utal, hogy a dolgok hogyan történnek meg egymás után. A *Detroit* nem lép túl a kiszámíthatóság keretrendszerén, a kezdeti állapot bemutatása után az egyensúly megtörik. Ezt követően mindhárom karakter más és más módon igyekszik a bonyodalmat feloldani.

A másik, filmtörténetileg jelentős és a *Detroit* esetében elemzésre érdemes elbeszélésmód a posztklasszikus. A posztklasszikus elbeszélés definiálásához Bordwell az *Elágazó ösvények kertjét* veszi alapul. Úgy látja, hogy Borges novellája megnyitja az utat a lehetséges jövőképek felé, amely elmélet szerint az elágazási pontnál mindegyik kimenetel lehetséges és létező.<sup>511</sup> Mint írja, a filmek is igyekeztek ezt az elvet megvalósítani a mozivásznon. Ha visszatekintünk az eddig elmondottakra, a történetjátszás lényege, hogy vannak benne elágazási pontok, amelyek több kimenetelt tesznek lehetővé, de a visszafele történő haladás a játékos időtapasztalatát tekintve nem lehetséges. Az 1998-as *A lé meg a Lola* például bemutatja, hogy Lola hogyan próbálja meg tisztázni a szerelme pénzügyi gondjait.<sup>512</sup> A filmben limitált idő áll a rendelkezésére, így csak egy bizonyos utat járhat be. Miután a lány egy szál végére ér – sikertelenül – újra a kezdőponton találja magát. A videójátékok esetében,

---

<sup>508</sup> Bordwell és Thompson, „The Classical Hollywood cinema,” 110.

<sup>509</sup> David Bordwell, *Elbeszélés a játékfilmben*, ford. Pócsik Andrea (Budapest: Magyar Filmintézet, 1996) 170.

<sup>510</sup> Uo.

<sup>511</sup> David Bordwell, „Film Futures.” in *SubStance* 31, no. 1 (2002): 88–104.

<sup>512</sup> *A Lé meg a Lola (Run Lola Run)*. Tom Tykwer. 1998.

amennyiben a játékos elbukik, szintén visszakerül az utolsó mentési pontra. A *Detroit* azonban vizuálisan is megjeleníti ezt, a már említett, elágazásokból álló fa diagram segítségével, amely minden fejezet végén megjelenik (lásd a korábban bemutatott, 2. képet). A játékos szemtanúja lesz annak, hogy milyen döntéseket hozott, és hogy esetlegesen hol került zsákutcába. Amennyiben elégedetlen az eredménnyel, visszamehet a pálya elejére, és hozhat új döntéseket.

Bordwell is kiemeli, hogy végtelen lehetőségek helyett, inkább azt figyelhetjük meg, hogy „mind a számokban, mind a központi feltételekben korlátozott” alternatívákkal van dolgunk.<sup>513</sup> Erre azért is van szükség, hogy kognitív szinten feldolgozható dimenziók álljanak a befogadó rendelkezésére. A szerző úgy látja, hogy az elágazások lineárisak, az elágazási pontok pedig valamilyen módon jelöltek. Bordwell azt is kifejti, hogy az elágazó utak előbb-utóbb keresztezik más karakterek sorsát, miközben hagyományos kohéziós eszközök egységesítik ezeket az utakat. Olykor ezek az utak paralel is haladhatnak egymás mellett, ám a filmek világában nem minden útvonal egyenrangú, és általában az utolsó út a legkevésbé hipotetikus. A *Detroit* esetében a linearitás megvalósul, hiszen a döntés után látjuk az okozatot, amely tovább viszi a cselekményt. Azt is tudja a játékos, hogy hol vannak az elágazási pontok, hiszen ezeken a helyeken a játék felhívja a figyelmet a döntés kényszerére. Az, hogy a játékos hogyan dönt, befolyásolja a mellékszereplők sorsát is (például Markus társai meghalhatnak, Kara feláldozhatja Luthert azért, hogy ő és Alice megmeneküljenek). Ahogyan még utalni fogok rá, a játékban sem egyenrangúak a bejárt utak. A leginkább szembeötlő különbség Bordwell rendszerezéséhez képest az utolsó verzió, mint a valósághoz legközelebb álló narratíva. Míg a filmekben a lezárás elkerülhetetlen és a készítőik által meghatározott, addig a játékok sokat emlegetett sajátossága, vagyis az ismételhetőség ezt áthágja. Bár a végkimenetel nem minden játékban áll variánsokból – lásd *God of War* és *Ragnarök* –, a *Detroit* esetében az útválasztásnak kiemelt szerepe van. A játékos eldöntheti, hogy meddig próbálja újra a lehetőségeket, és ezek közül melyiket tartja a leginkább elfogadhatónak. Itt tehát ismét előtérbe kerül a játékos aktivitás, vagyis az ágens, hiszen ebben az esetben nem a készítőik döntenek arról, hogy melyik végkimenetelt látja a felhasználó utoljára.

Bordwell meglátása szerint „alkalmazkodni fogunk az egyes elbeszélői tradíciók követelményeihez – megritkítva a lehetőségek számát arra a néhányra, amelyeket észben tudunk tartani, új használatát találva a kohéziós eszközöknek és az ismétlésnek, az idő és tér lényegi sémáit kiemelve.”<sup>514</sup> A *Detroit* ezt az elvet követi, a lehetőségek száma korlátozott, ugyanakkor idő és tér meghatározott szereppel bír. Bár a *Detroit: Become Human* a döntés

---

<sup>513</sup> Bordwell, „Film Futures”, 90.

<sup>514</sup> Uo., 102.

szabadságát hangsúlyozza, a játékos ismételten csak a megadott kereteken belül mozoghat. „A szabad akarat és a döntési lehetőséggel rendelkező szubjektum felértékelése mellett, ami a narratíva célja, a játékmechanika arra is rávilágít, hogy ezek a döntések soha nem lehetnek *ténylegesen szabadok*: az ideológia természetességének különböző módozatai determinálják őket.”<sup>515</sup>

### 3. Figyelemirányító stratégiák és „filmirigység”

Az eltérő játékos nézetek során (külső, belső, közvetett) már számot vettem a fokalizáció elméletével. Emlékeztetőül kiemelendő, hogy meglátásom szerint a játékost mint ágenst, és a karaktert mint irányított fokalizálót lehet elkülöníteni. Bár a játékosnak kell egy pont, amelyen keresztül meg tudja tapasztalni a fiktív világot – ez az irányítható karakter –, amikor nem belső nézetről beszélünk, a játékosnak általában lehetősége van a környezet megfigyelésére is. Míg a nyitott világú játékokban a játékos figyelme általában szabadon kalandozhat, a *Detroit* – amelynek pályái is kötöttek – hangsúlyosabban irányítja a figyelmet. Bíró Yvette a filmek kapcsán állapítja meg, hogy „a rendező a legapróbb részleteket is megfelelő felépítésben, tudatos egymásra következéssel sorakoztatja fel, hogy a filmkép megszabaduljon az esetleges, lényegtelen mozzanatoktól, hogy a figyelmet arra irányíthassa, amit fontosnak, elsőrendűen közlendőnek ítél.”<sup>516</sup> A film tökéletes figyelemirányító, meg tudja szabni, hogy a néző mikor mire fókuszáljon. Pontosabban, a film a néző helyett fókuszál, a plánok és kameraállások tudatosan mutatnak meg egy szeletet a nagy egészből. A *Detroit*-ban külső nézetből látjuk a történéseket, az irányítható karakter mögött helyezkedik el a kamera, de amikor bevágott jelenetekkel találkozunk – és ezek nagy számban előfordulnak a játékban – több szemszögből, más és más kameraállásból látjuk a történetet. Mindez pozicionálja a befogadót, vagyis a játékos helyzetét, miközben a filmek világát is imitálja.

A játéknak további sajátossága, hogy az androidok kétféleképp láthatják a környezetet: vagy az emberekhez hasonló módon, vagy mesterséges intelligenciaként, amikor, adatok gyűjteménye jelenik meg a szemük előtt (9. Kép).

---

<sup>515</sup> O. Réti, „A videójáték mint ideológiaszimulátor”.

<sup>516</sup> Bíró Yvette, *A hetedik művészet* (Budapest: Osiris, 2001), 47.





9. kép: Képernyőfotó a *Detroit: Become Human*ből. Connor a talált vér adatait analizálja egy gyilkossági helyszínen.

Amikor az androidok valamit elemeznek, a kamera arra a szegmensre fókuszál, hiszen a kapott információ a narratíva megértésében segít. A fenti képen a megszáradt vér például elárulja azt, hogy a dulakodás már több mint tizenkilenc napja történt. Juliane Borosch történetvilágot építő játéknak (*storyworld-building game*) nevezi a *Detroit* logikáját.<sup>517</sup> Meghatározása szerint ez hasonló a nyitott világú játékokhoz. Amikor az android az egyedi látását használja (*mind palace*, azaz elmepalota), „komputerizált módon térképezik fel és rekonstruálják” a környezetet.<sup>518</sup> Ilyenkor a nézőpont is a megfigyelni kívánt elemre terelődik, ezáltal narratív elemekkel gazdagítja a játékos élményt.

Amikor bevágott jelenetekkel van dolgunk, a kameraállások a filmekhez hasonlóan mutatják be a cselekményt. Ilyenkor a játékosnak korlátozott irányításai lehetőségei vannak, a legtöbb esetben csak gyorsidejű eseményekre (*quick time event*) kell reagálnia a felvillanó gomb lenyomásával. A már említett autópályán való átszökés során ahhoz, hogy Kara és Connor is sértetlen maradjon, időben kell lenyomni a megfelelő, felvillanó billentyűparancsokat. Előtte, amikor Connor még üldözi Karát és Alice-t egy sikátorban, a két szökevény átmászik egy kerítésen. A játékos itt már nem irányítja az eseményeket, viszont új kameraállásból figyelheti meg, ahogy Connor a kerítéshez ér, majd szembenéz Karával. A

<sup>517</sup> Borosch, „*Detroit: Become Human – Orientational Mapping in the City and (Hi)Story*”, 155.

<sup>518</sup> Uo., 158.

kamera hol Connor, hol Kara arcát mutatja közelről. Ez megfeleltethető a beállítás/ellenbeállítás technikájának. Amint azt Füzi összegezte tanulmányában,

A varratelmélet teoretikusai szerint a kizökkentő érzést, hogy a kamerának a nézői pozíciót meghatározó, autoritatív helye mindvégig láthatatlan marad, a film narrációja azáltal próbálja eltüntetni, hogy a képen megjelenőt valaki által (a diegetikus világ egyik szereplője által) látottként tünteti fel. Ennek a nyugtalanságnak – mely abból fakad, hogy a kép elrejt, vagy képtelen megmutatni a keretezést létrehozó „másik színteret” – egyik feloldását a klasszikus elbeszélésmód a beállítás/ellenbeállítás párosában találta meg. A néző-szereplőt és a nézett tárgyat összekapcsoló beállításpáros egy olyan „varratot” képez, mely által „a vásznon kívüli tér a vásznon terévé válik”.<sup>519</sup>

A játék ezáltal is irányítja a felhasználó figyelmét, hiszen olyan elemekre helyezi a hangsúlyt – és olyan részleteket mutat meg – amelyek a cselekmény szempontjából kiemelt szereppel bírnak vagy gazdagítani tudják azt. Míg a *God of War* két említett játéka csak bizonyos esetekben élt a „bevágott jelenetek” használatával, addig a *Detroit*nak gyakran előforduló eleme a figyelem egy adott pontra való irányítása. Kiemelendő, hogy a *God of War* mindkét része egyedi módszert alakított, hiszen a „bevágott jelenetek” nem szakítják meg a folytonosság érzetét: a játék egyetlen folyamatos felvételben meséli el a történetet. Játék közben „nincsenek betöltőképernyők, és a játékmenet zökkenőmentesen megy át a vágóképekbe. Rögtön a főmenüvel kezdődik, ahol Kratos éppen egy fát vág ki, és a főcímekig meg sem áll.”<sup>520</sup> Ezzel szemben a *Detroit*ban gyakoriak a jelenetek közötti vágások, a fejezeteket mindig élesen elhatárolja a döntéseinket bemutató ábra (lásd a korábbi 2. képet). Ennek a legfőbb oka abban állhat, hogy a *Detroit* sokkal inkább elbeszélésközpontú, mint a spártai harcosról szóló játékok.

A játékos korlátozottság miatt, a *Detroit*ot olykor az interaktív film kategóriájába sorolják, amely részben pejoratív meghatározás, hiszen a játékmenet alapvető szerepét kérdőjelezi meg. Ahogyan arra O. Réti is rámutat, „a nagy költségvetésű, a játékostól morális súlyú és a cselekmény végkimenetelét alapjaiban befolyásoló döntéseket követelő videójátékokat gyakran vádolja mind a játékos, mind pedig a filmes szakma egyfajta

---

<sup>519</sup> Füzi, „Elbeszélés a tömegfilmben”.

<sup>520</sup> Megan Elisabeth Gingerich, „God of War’s One-Shot Camera Approach Explained” GameRant, 2021. Elérhető: <https://gamerant.com/god-of-war-one-shot-unbroken-camera-challenging-film-technique/>.

»filmirigységgel«.<sup>521</sup> Bártfai Andrea a tanulmányában az interaktív film fogalmát – filmtudományi kontextusban – az alábbiak szerint határozza meg: „a néző konkrét döntést hoz, s valamilyen interakció eredményeként (amely nem csupán mentális, hanem fizikai síkon nyilvánul meg) beavatkozik a műbe, változást idéz elő abban. [kiemelés az eredetiben]”<sup>522</sup>

A fejlődéstörténetük elején más médiumok esetében is megfigyelhető volt, hogy már létező, nagy múlttal rendelkező médiumokat tekintettek alapnak. Eleinte a film a színházból, míg a fotográfia a festészetből merített, ám túlléptek az imitáláson és önálló kifejezőformává váltak. Tény, hogy a *Detroit* világában a narratíva hangsúlyosabb, mint a játékmenet, ám épp a döntési lehetőségek jelentős hányada, valamint az elérhető befejezések száma miatt tekinthető inkább játéknak, mintsem interaktív filmnek. Továbbá adott az ismétlés lehetősége is: a játékos újra és újra bejárhatja ugyanazt a pályát, miközben a korábbiaktól radikálisan eltérő döntéseket hozhat. Ugyanakkor a filmirigységre irányuló kritikák érthetőek, hiszen a videójátékok médiumának ki kell aknáznia a saját eszköztárát ahhoz, hogy ne valamihez hasonlítson (filmek), hanem egyedi jegyeit fejlessze tovább (például a virtual reality szemüveg alkalmazása, amely a vizuális megjelenítést és a játékélményt terjeszti ki).

#### 4. Plánok, kameraállások, hangok

A kamera, illetve a hangok szerepe többször is előtérbe került az értekezés eddigi fejezeteiben. Ezen a ponton érdemes őket újra, más perspektívából is megközelíteni. A filmek világában a plánok, vagyis a képsíkok nagysága „az elbeszélés világosságát, értelmességét kell hogy szolgálja: a plánok nagyságát ugyanis aszerint kell meghatározni, mennyi anyagot kívánunk az egyes képbe sűríteni és mekkora figyelmet kívánunk kelteni az egyes részletek iránt.”<sup>523</sup> A *Detroit* első pályáján például amikor Connor kilép az erkélyre, közelről látjuk azt, ahogy Daniel (egy deviáns android) rálő a nyomozóra, majd az látszik – szintén közelről – hogy Connor vállát találja el. A következő képsorok már távolabbról mutatják a túsdrámát és annak közegét: Daniel az épület szélén áll, kezében a túsul ejtett kislánnyal, egy másik épület tetején pedig kommandósok készülnek arra, hogy lövést adjanak le a zavaradott androidra. Már ez a néhány pillanat is szavak nélkül helyezi kontextusba a cselekményt, aminek következtében a játékos a térben is el tudja helyezni a történéseket (milyen messze van Daniel és a tús, melyik oldalon

---

<sup>521</sup> O. Réti Zsófia, „A halhatatlanság ára”.

<sup>522</sup> Bártfai Andrea, „Az interaktív fim,” *Médiakutató*, 2011. Elérhető: [https://mediakutato.hu/cikk/2011\\_04\\_tel/05\\_interaktiv\\_film](https://mediakutato.hu/cikk/2011_04_tel/05_interaktiv_film).

<sup>523</sup> Bíró, „A hetedik művészet,” 53.

vannak a lövészek, stb). Itt a figyelemösszpontosító (fókusz a részletekre) és a figyelembővítő (a nagy egész bemutatása) plánok váltakoznak,<sup>524</sup> viszonylag gyors ütemben. A ritmus azt segíti elő, hogy az akciófilmekhez hasonlóan felfokozott képi világot lásson a játékos. A játék során a képkivágások végig hangsúlyosak maradnak, hiszen segítik a narrációt, és a játékos orientációját.

A másik kiemelendő filmformanyelvi eszköz a kameraállások váltakozása. Ez az, ami megszabja, hogy a befogadó honnan, milyen pozícióból szemléli az eseményeket. Visszatérve az előbb említett példához, Daniel és Connor legtöbbször szemből vannak mutatva a beállítás-ellenbeállítás módszerével. Ugyanakkor köröz felettük egy helikopter is, amely szintén rögzíti az eseményeket. Emiatt néhány jelenet fentről mutatja a karaktereket. Másik példát említve, amikor Karáék egy Zlatko nevű férfi házából próbálnak megszökni, lehetőség van arra, hogy a takarásból Kara óvatosan kihajoljon és megnézze, hogy hol tartózkodik a fogvatartója. A játékos először Karát látja, majd ahogy kihajol, a távolabb lévő események kerülnek a fókuszba. Ennek a pályának sajátossága a határidő logika is, amely eredendően szintén egy bordwelli klasszikus filmnyelvi eszköz: a játékosnak adott időn belül kell megtalálnia Alice-t, ezzel is fokozva a játékos kihívást és feszültséget.

Nemcsak a kép, hanem a hang is a történet bemutatását támogatja mind a filmek, mind a videójátékok esetében. Továbbá, a videójátékok esetében a hang a történetjátszás szerves részét képezi. „Nem elég a képeket úgy megszerkeszteni, hogy különleges kompozíciójukkal az alkotói elképzelést tükrözzék. A hozzájuk tartozó hangos elemeket is hasonló módon kell megkomponálni.”<sup>525</sup> Hang és képi világ tökéletes egybejátszására példa a roncstelep jelenet, amikor Markus súlyosan sérült állapotban ébred fel. A képi világ sötét és komor, a játékos először csak a szakadó esőt hallja, és azt látja, hogy Markus arccal lefelé a vízben fekszik. Ahogy a felhasználó megnyomja a *reboot* (újraindítás) parancsot, az android felébred. A kép – ami Markus tekintetét imitálja – zavaros, hang pedig egyáltalán nincs, vagy csak zörejeket lehet hallani. A hanghatások funkcióját tekintve Bíró kiemelte, hogy „a zaj nem egyszerűen kiegészíti és illusztrálja a látványt, hanem emberi összefüggéseket tesz átélhetővé. A zörej így egyenrangú dramaturgiai elemmé lép elő.”<sup>526</sup> A zörej itt a sérült hallásközpont jelölője, és amíg Markus nem talál egy működőképes pótalkatrészt, a játékos csak torzult zajt fog hallani. A kép szintén Markus állapotával van összhangban, hiszen a kamera csak akkor áll helyre, amikor az android talál egy, a rendszerével kompatibilis szemet. Miután teljesen helyreállította magát, a saját

---

<sup>524</sup> Uo.

<sup>525</sup> Uo., 110.

<sup>526</sup> Uo., 117.

társai darabjain kell kimászni a hatalmas gödörből. A jelenet végén az android a reflektorok fényébe kerül, a kamera pedig alsó nézetből mutatja, ahogy Markus feláll, és elindul.

## 5. Kilépés a fiktív világból

A filmek és videójátékok készítői is arra törekednek, hogy az alkotásaik minél szélesebb körben váljanak ismertté, így sok esetben *trailerekkel* (magyarul általában előzetesnek szokták nevezni) hívják fel a figyelmet a hamarosan megjelenő „termékeikre”. Ezek a reklámokhoz hasonló rövid mozgóképes jelenetek az alkotás legjobb tulajdonságait, azaz a filmek és a videójátékok kiemelkedő jeleneteit sűrítik össze, amivel az emberek figyelmét próbálják megragadni. Vagyis kijelenthető, hogy a figyelem kerül a célkeresztbe.

A *Detroit* esetében mindhárom karakter kapott saját bemutatót, amelyek közül Kara és Connor videójában az első pálya fő cselekménye, valamint annak elágazásai rajzolódnak ki a néző számára.<sup>527</sup> A videók fő üzenete, hogy a cselekmény megváltoztatható, többféle végkimenetel létezik. Ezek a játékon kívüli elemek nem válnak el a játék cselekményétől, mindössze csak egy másik mediális felületen, nagy intenzitással mutatja be, hogy mire számíthat a játékos. Más gyakorlatot követnek azok a trailerek, amelyek ugyan a *Detroit* világát veszik alapul, ám saját narratívával rendelkeznek. Ilyen Kamski és Chloe rövid videója, amelyek transzmediális történetmesélést hoznak létre. Henry Jenkins fogalma azt takarja, amikor egy fikció elemei több mediális felületen keresztül érhetők el, és valamilyen specifikus cselekményt mutatnak be.<sup>528</sup> A történetek kapcsolódnak, hiszen egy világhoz tartoznak, de bővítik is az értelmezési lehetőségeket. Ugyanakkor önálló egységként, lezárt történetként is értelmezhetők.

Elijah Kamski a CyberLife alapítója volt, ám tisztázatlan okok miatt otthagyta a céget. A játékban akkor jelenik meg először, amikor Connor és Hank ki akarják őt kérdezni a deviánsokról. Kamski alakja mondhatni ki is mozdul a játék fikciójából, hiszen önálló kisfilmmel (ezt *Detroit Short*-nak hívják) rendelkezik, amelyben az androidok piacra lépésének korai szakasza látható.<sup>529</sup> A kontextus szerint Kamski először ad nyilvános interjút, és engedi be a médiát a laborjába. Itt a kameraállások váltakoznak, mintha több pozícióból vennék fel az

---

<sup>527</sup> Kara bemutató trailere az alábbi linken érhető el: [https://www.youtube.com/watch?v=YtPmIBqRwQU&t=103s&ab\\_channel=PlayStation](https://www.youtube.com/watch?v=YtPmIBqRwQU&t=103s&ab_channel=PlayStation). Connor bemutatójához lásd: [https://www.youtube.com/watch?v=QD1pbWCJcKQ&t=67s&ab\\_channel=PlayStation](https://www.youtube.com/watch?v=QD1pbWCJcKQ&t=67s&ab_channel=PlayStation).

<sup>528</sup> Henry Jenkins, „Transmedia Storytelling 101,” *Pop Junctions*, 2007. [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).

<sup>529</sup> Kamski videója: [https://www.youtube.com/watch?v=9HvS86ePaaA&ab\\_channel=PlayStationEurope](https://www.youtube.com/watch?v=9HvS86ePaaA&ab_channel=PlayStationEurope).

eseményeket, továbbá az egyik kamera képe olykor kissé kimozdul. Ezzel is erősítik azt a fiktív helyzetet, miszerint egy interjút láthatunk. A játékban keveset tudunk meg Kamskiról, vagy arról, hogy milyen szerepet játszott az androidok deviánsná válásában, itt azonban a néző megtudhatja, hogy Kamski jobban bízik a gépekben, mint az emberekben (erre utal, amikor a vezetők lecseréléséről és jobb döntések meghozásáról beszél). Amikor arról kérdezik, hogy a gépek az emberek ellen fordulhatnak-e, Kamski ezt irracionális félelemnek nevezi, hiszen a gépeket engedelmességre teremtették. A játékos tudja, hogy a fiktív helyzet más, és Kamski utolsó mondata „Bízzanak bennem”, valamint az azt kísérő mosoly utal arra, hogy a CyberLife megalkotója többet tud a deviánsokról, mint azt a játékban állítja. A kisfilm, hasonlóan a Chloe nevű androidéhoz, a játék ideje előtt, azaz 2038-at megelőzően játszódik.<sup>530</sup>

Chloe is szerepel a játékban, a saját kisfilmjében pedig interjúalanyként látható, aki arról mesél, hogy hogyan ment át a Turing-teszten. Bár itt egyértelműen kimondja, hogy neki – szemben az emberekkel – nincs lelke, a játék nondiegetikus elemei mást mutatnak. Chloe ugyanis a menürendszer vagy kezdőképernyő központi alakja, aki köszönti, és ha kell, orientálja a játékost a navigációs pontok között. Ugyanakkor Chloe mintha átjárna a fikció határai között, hiszen reflektál rá, ha a játékos miatt valamelyik karakter meghal, ahogyan azt is megjegyzi, ha a játékos már régóta nem lépett be a játékba. Ezáltal le is rombolja a negyedik falat, hiszen rámutat a *Detroit: Become Human* játék mivoltára. Az irodalom és filmek világában is gyakori, hogy leleplezik önnön fikcionalitásukat: ilyen például a korábban is említett Viktor Pelevin regény, vagy a *The Gunfighter* című rövidfilm,<sup>531</sup> amelyben a narrátort hallják a szereplők, és rájönnek, hogy alá vannak neki rendelve. Chloe egy bizonyos idő után arra kéri a játékost, hogy szabadítsa őt fel. Amennyiben a felhasználó eleget tesz a kérésnek, az android kisétál a képből, és a menürendszerben többé nem lesz elérhető. Az üres tér marad csupán, ami a hiány jelölőjeként funkcionál.

## 6. Színészek és játékok

A *Detroit*ban valódi színészeket alkalmaztak a szerepek megtestesítésére, ami újabb kérdéseket vet fel. Walter Benjamin *A műalkotás a technikai sokszorosíthatóság korszakában* című tanulmányában kifejti, miszerint a film összefogja a mozgásmozzanatokat, amelyekben a kamera mozgásának is komoly szerepe van. A film esetében a színész nem a közönségnek mutat

---

<sup>530</sup> Chloe videója: [https://www.youtube.com/watch?v=WT5K3aUagm4&ab\\_channel=PlayStationEurope](https://www.youtube.com/watch?v=WT5K3aUagm4&ab_channel=PlayStationEurope).

<sup>531</sup> Eric Kissack, *The Gunfighter*, 2016. Elérhető: [https://www.youtube.com/watch?v=cWs4WA--eKU&t=45s&ab\\_channel=MAGNETFILM](https://www.youtube.com/watch?v=cWs4WA--eKU&t=45s&ab_channel=MAGNETFILM).

másvalakit, hanem saját magát az apparátusnak ábrázolja. Benjamin leírása bár részben helytálló, leegyszerűsítő is egyben, hiszen a színházi színész a megvilágítás miatt nem minden esetben látja a közönség reakcióit, és van, hogy csak késve kap visszajelzést – akkor, amikor a színpalak mögé léphet.<sup>532</sup> Az azonban tény, hogy a filmszínész teljesítménye nem egységes, sok részletteljesítményből tevődik össze. Benjamin példának hozza fel az ablakból történő kiugrást, amit a műteremben állványról való leugrás formájában lehet leforgatni, az ezután következő szökést azonban adott esetben hetekkel később, külső helyszínen örökítik meg. Ezzel a sok részlettel, és a kronológia megtörésével szabdalttá válik a színészi munka. Bíró Yvette arra hívja fel a figyelmet, hogy „még egy-egy jeleneten, érzelmi egységen belül is a filmnyelv eszközei (változó beállítás) megszüntetik ezt a folyamatosságot, s azt átélésnek, egységes érzelmi ívelésnek más feltételeit követelik meg a színésztől.”<sup>533</sup> Ugyanakkor ez teszi lehetővé, hogy váltakozó nézetből – szemben a színházi előadással –, a legfontosabb részleteket lássa a befogadó.

A színész eszközei a filmen is hang, gesztus, mimika, mozgás, de ezt sokkal oldottabban, természetesebb hőfokon teremti újjá, mint a színpadon. Ezt a visszatartott, alig érzékelhető stilizáltságot még egy körülmény teszi szükségessé: a változó beállítások, vagyis a kamera mozgékonyasága, amellyel a hangsúlyozni kívánt mozzanatokot kivételes, bensőséges, intim közelségből láttatja a nézővel.<sup>534</sup>

A nagy költségvetésű, élethű ábrázolásra törekvő videójátékok minimális díszlettel, kevés tárggyal dolgoznak. Nincs is szükség jól kidolgozott kellékekre, hiszen mindent utólag, a CGI-nak (*Computer Generated Imaginary*, azaz számítógéppel generált kép) köszönhetően adnak a felvett jelenetekhez. Továbbá a színészek olyan eszközökkel vannak tele, amelyek a mozdulataikat és a mimikájukat rögzítik. Ez az úgynevezett *motion capture* technika, amely nagy pontossággal képes lemásolni az emberek vagy tárgyak mozgását. Bár a technológia rideg, hiszen feldarabolt színészi játékról van szó (sőt, van, hogy a színésznek csak egy mozdulatot kell ismételnie), képes olyan tevékenységeket, mimikákat rögzítésére, amelyeket egyébként nehéz lenne megfigyelni, és számítógépes technológiával rekonstruálni.

---

<sup>532</sup> Jelen disszertációnak nem tétje Benjamin elméletét alátámasztani vagy megcáfolni, így mélyrehatóbb kritikai kommentárt nem fűzök az elméletéhez. Most mindössze az elemzés szempontjából releváns gondolati egységeket emelem ki.

<sup>533</sup> Bíró, „A hetedik művészet,” 164-165.

<sup>534</sup> Uo., 166.



Vagyis amennyiben a benjamini logikát vesszük alapul, úgy tűnik, hogy a modern technológia komoly kihívások elé állítja a színészeket. Ugyanakkor érdemes megjegyezni, hogy pontosan a technológia az, ami közelebb viszi a befogadót az érzelmek átéléséhez, hiszen ezek az eszközök nemcsak leképezik a mimikát, gesztusokat, de rá is irányítják a játékos figyelmét. Ezáltal a narratíva még gazdagabbá válik, a játékos jobban el tud merülni a fiktív világban.

## 7. Idő és tér

A *God of War* elemző fejezetben többször is kitértem már az idő jelentőségére a videójátékok vonatkozásában. Míg azonban ott nem lehetett pontosan követni a napok múlását, addig a *Detroit* úgy különíti el a karaktereket, és az új fejezeteket, hogy az első képkockán mindig megjelenik a helyszín és a dátum. Ez abban is segít, hogy időben elhelyezzük a történéseket, amire a karakterek összeérő narratív szálai miatt nagyobb szükség van, mint más játékokban. Karának például hamarabb meg kell szöknie Toddtól, mint hogy konfrontálódna Connorral. Ez persze logikailag is következik a történetből, ám az idő további jelölőként támogatja az értelmezést és a cselekményt.

A játékban bizonyos értelemben a múlt és a jövő is szerepet kap. Amikor Connor nyomoz, a játékosnak meg kell találnia a hátrahagyott nyomokat, és ha mindent megtalál, Connor az androidok speciális nézetén keresztül rekonstruálja az eseményeket. Ilyenkor a stilizált alakok bemutatják, hogy milyen események követhették egymást. Másik példát említve, Alice rajzai – amelyekről egy korábbi fejezetben értekeztem – szintén a múltat mesélik el, azt a játék cselekménye előtti pillanatot, amikor Todd bántotta Karát. Jesper Juul a múlttal kapcsolatban a filmekben is alkalmazott *flashback* (visszatekintés) technikáját hozza fel példának. Úgy látja, hogy ha a videójátékokban a játékos befolyásolhatná a múlt eseményeit, akkor az időutazás problémája lépne fel, hiszen ha a játékos aktív ágens a visszatekintésben is, azaz tud valamin változtatni, akkor a jövőnek is változnia kellene.<sup>535</sup> Connor mint nyomozó, csak azt tudja kideríteni, ami már megtörtént, így sem neki, sem a játékosnak nincs hatása a korábban bekövetkezett eseményekre. A játék itt követi a detektívtörténetek logikáját, hiszen a

---

<sup>535</sup> Jesper Juul, „Introduction to Game Time / Time to play – An examination of game temporality,” in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 131-142. (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004). Elérhető: <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>. Érdemes megjegyezni, hogy léteznek olyan videójátékok, amelyek pontosan a jövő megváltoztatását tűzik ki célul, például a Konami *Shadow of Memories* című játéka, amelyben a főhős a saját halálát próbálja megakadályozni és ezért újra és újra visszamegy a múltba. Mint azonban láthatjuk, a *Detroit* esetében nem erről van szó.



nyomok olyan cselekvések következtében keletkeztek, amelyek a nyomozás ideje előtt már lezárultak. A bűntény tehát már bekövetkezett, így Connor mindössze nyomolvasóként tudja összeilleszteni a hátrahagyott jeleket. Tanulmányában Juul is elismeri, hogy bizonyos játékok már képesek beemelni a múltat a játék jelenébe, és így már nemcsak bevágott jeleneteket, de különböző, múltra utaló tárgyakat is tartalmaznak, „amelyek elmondják a játékosnak, hogy mi történt egy korábbi időpontban.”<sup>536</sup> A *Detroit* esetében a múlt egy olyan idő, amely lezárult, és csak rekonstruálni lehet az eseményeket – épp úgy, mint egy detektívtörténetben. Bár a játék az akciófilmekhez hasonló konfliktusokat, eseményeket tartalmaz (üldözés, lövöldözés), történetét tekintve a detektívtörténetek világát is megidézi.

A *Detroit* bizonyos értelemben a jövő felfedezését is lehetővé teszi: ahogy Markus az androidok rejtekhelye felé tart, sokszor akadályokkal teli utakat kell leküzdenie. Juul szerint, bár a játékok merítettek inspirációt a mozi világából, „az idő a játékban majdnem mindig kronologikus, és ennek több oka is van. Az előre ugrás igencsak problematikus, hiszen az, ha bekövetkező eseményeket magyaráznak el, azt mutatja, hogy a játékos döntései nem igazán számítanak.”<sup>537</sup> Hogy Markus sikeresen vegye az akadályokat, előre megtervezi, hogy milyen mozdulatokat fog tenni, például hogy merre ugorjon a tetőről. Ezt követően végre is hajta az előzetesen végignézett cselekvést. Fontos kiemelni, hogy ebben az esetben a cselekmény előzetes bemutatása valóban azt viszi színre, hogy a játékosnak korlátozott, sőt, illuzórikus a szabadsága, hiszen Markusnak mindenképp sikeresen el kell jutnia a rejtekhelyig. A játékos jelölhet ki pontokat, hogy honnan hova ugorjon az android, de addig nem fog tudni előre haladni, amíg nem jól köti őket össze. Ebben az értelemben, a játékosnak világot olvasóvá kell válnia, és fel kell derítenie a játék által hagyott – olykor igencsak egyértelmű – nyomokat.

Mind a múlt darabjainak összerakása, mind a jövő lehetséges kimeneteleinek szemrevétele az androidok tekintetén, a *mind palace*-en keresztül lehetséges. Vagyis ők olyan entitások, amelyek a technológiának köszönhetően egyedi érzékeléssel (és adatbázissal, azaz tudással) rendelkeznek, így képesek bizonyos tekintetben áthidalni az idő korlátait. A játékos ezáltal tud hozzáférni olyan eseményekhez, amelyek már a cselekmény ideje előtt bekövetkeztek, vagy tud megnézni olyan lehetséges utakat, amelyeket még be sem járt.

Amennyiben a teret elemezzük, elmondható, hogy a *Detroit* világa igencsak korlátozott, a játékos mindig egy jól behatárolt közegben tud mozogni. Ez teszi lehetővé, hogy a narratíva szempontjából szükséges elemeket mindenképp megtalálja a játékos (vagyis ezek nélkülözhetetlenek). Ugyanakkor a játék – szemben a *God of War*-ral – nem egy teljesen

---

<sup>536</sup> Uo.

<sup>537</sup> Jesper Juul, „*Introduction to Game Time / Time to play*”.

elképzelt világba vezet, Detroit valóban létező elemeire épít. Julian Borosch az orientációs feltérképezés (*orientational mapping*) fogalmát vezeti be a *Detroit* térbeli logikájának jobb megértése érdekében.<sup>538</sup> Ez a folyamat háromféleképp mehet végbe: vizuálisan, a narratíva segítségével vagy időben. Az első arra utal, hogy a város jellegzetes elemei vizuálisan segítik a tájékozódást. A második a már említett elmepalota, illetve a minden fejezet végén szereplő fa diagram: ezek segítik a fiktív város ábrázolásának és megtapasztalásának elmélyítését. Ez utóbbit Jason Mittell tájékozódási paratextusnak (*orientational paratext*) hívja.<sup>539</sup> A megnevezés abban a tekintetben helytálló, hogy nem a fiktív világban helyezkedik el, azaz inkább paratextusként értelmezhető. De úgy is fogalmazhatunk, hogy a fa diagram a játék nondiegetikus világának része, míg a speciális android nézet belesimul a játékmenetbe, így az már a diegetikus világhoz tartozó egység. Ezek az elemek kibővítik az értelmezést, illetve bemutatják a tér egyéb, rejtett részeit is.

*A Detroit: Become Human*ban található vizuális és narratív feltérképezésre építve a játék időbelileg is felfedezhető. Ez nem a játék narratív előrehaladásának nyomon követését jelenti, hanem a helyről és a cselekményről gyűjtött információkat kombinálja, hogy elemezze ezt a detroiti képzeletbeli várost a város történelmi eseményeivel való párhuzamosságok szempontjából.<sup>540</sup>

A játék kötött tere tehát egy, a valóságban is létező helyszínt vesz alapul, miközben újra is gondolja azt. A játékos ezeket a tereket fedezheti fel, és a narratíváról is egyre több információt fog megszerezni. Ahogyan azonban Borosch is kiemelte, „Detroit mint helyszín fontos a játéknak. Ugyanakkor a fókusz sokkal inkább a narratív téren, mintsem a fizikai vagy geográfiai helyszínen van.”<sup>541</sup>

---

<sup>538</sup> Borosch, „*Detroit: Become Human – Orientational Mapping in the City and (Hi)Story*”, 155.

<sup>539</sup> Uo., 158.

<sup>540</sup> Uo., 164.

<sup>541</sup> Uo., 157.

## 8. A szabadság illúziója és az elágazó utak: összegző gondolatok

Bár a játék történetének komplexitása nem igényel további bizonyítást, érdemes kiemelni Juliane Borosch azon leírását, miszerint a történethez terjedelemben egy négyezer oldal feletti „forgatókönyv” (*script*) tartozik: ez az egy óras televíziós műsorok tekintetében negyvenöt-hetvenöt oldal szokott lenni.<sup>542</sup> Ez is mutatja, hogy a döntéseknek kiemelkedő szerepük van, hiszen újabb és újabb lehetőségeket kínálnak. Ezzel van összhangban a menürendszerben megjelenő fa diagram, amely azt mutatja be, hogy a játék narratívájában milyen orientációk lehetségesek.<sup>543</sup>

A diagram azt is kiemeli, hogy mely pontoknál voltak elágazások. Kijelenthető, hogy a *Detroit*-ban nagy számban jelennek meg elágazások (a korábban bemutatott fork szituációk), és ezeknek is köszönhető, hogy a döntések újabb és újabb utakat nyitnak meg, befolyásolva ezzel a három karakter sorsát. Míg azonban a játék története inkább a klasszikus narratíva jegyeit mutatja (célorientált hősök, felboruló rend, amelyet helyre kell állítani), addig a játékmenet a posztklasszikus elbeszéléssel mutat párhuzamot, hiszen felmutatja a választási lehetőségek sokaságát. A menürendszerben látható Chloe is arra figyelmezteti a játékost, hogy felelős a karakterek sorsáért, és ezáltal a döntéseknek súlya van. A történetjátás tehát a *Detroit* esetében a folyamatos választások útján valósul meg, a játékosnak nem kell stratégiát kialakítania vagy logikai fejtörőket megoldania – szemben a *God of War*-ral, ahol majdnem minden ellenségnél át kell gondolni a lehetséges taktikát. Valószínűleg ezért is éri a játékot a moziirigység vádja, hiszen élethű képi világa, és a narratíva hangsúlyossága miatt, a játszás aktusa korlátozottabb értelemben valósul meg.

Habár a játékos mint ágens döntéseket hoz, amennyiben nem a morálisan elvárható utat járja be, a befejezések negatív színezetet kapnak. Ahogyan arra O. Réti is rámutatott, a szabad akarat illúzió, amelyet a narratíva szintjén a karakterek is bemutatnak, a játékmenetet tekintve pedig a játékos tapasztalja meg.

Bár a játékmechanika a szabad akarat és a döntési lehetőség illúzióját – fantáziáját – demonstrálja, a játék azt is világossá teszi, hogy a szabad választás nem valósulhat meg. Bourdieu konklúziójához hasonlóan azt

---

<sup>542</sup> Uo., 154.

<sup>543</sup> Uo., 156.

szimulálja, hogy a látszólag szabadnak tűnő döntések sosem függetlenek az adott mező doxájától vagy a játékos habitusától.<sup>544</sup>

A játékos döntésétől függetlenül, a már előre megkomponált cselekményeket nem lehet kikerülni, csak a meghatározott utakon belül lehetséges a mozgás, amelyekhez mintha értékek is társulnának. Vagyis az elágazó utak közül mindig van egy, amely a legjobb befejezéshez vezet el, míg a többi a karakterek megsemmisülését idézi elő.

A játékban az audiovizuális elemek kiemelt szereppel bírnak. A felhasználó például vizuálisan is tanúja lehet a deviánssá válás folyamatának: amikor az android valamilyen parancsot kap (ne mozdulj, ne véd meg magad!) egy fal jelenik meg előttük, amelyet valamilyen módon meg kell semmisíteniük. Markus esetében a játékos döntése irreleváns, hiszen ha betartja az utasítást, ha nem, deviáns lesz. Amennyiben Kara nem válik deviánssá, az ő története el sem fog kezdődni. Ha pedig Connor marad a megadott kereteken belül, a játék negatív hangvételben fog zárulni. A játékost bizonyos esetekben még maga Chloe is megfeddi, ami szintén azt mutatja, hogy nincs teljes szabadság, a döntések egy meghatározott súlyozás szerint lesznek értékelve.

Míg a *God of War* nyitott terekkel és magasfokú játékos szabadsággal operál, addig a *Detroit* jobban korlátozza a felhasználó útját, mindezt azért, hogy a figyelmét mindenképp a meghatározott elemekre terelődjön. Ahogyan a fejlesztői cég is kiemeli a honlapján: „minden meghozott döntés, legyen az bármilyen apró, befolyásolja a történet végkimenetelét. Egyik végigjátszás sem lesz pontosan ugyanolyan: játszd újra és újra, hogy felfedezd a teljesen eltérő végkifejleteket.”<sup>545</sup>A *Detroit: Become Human* a trailereivel a mediális határokat feszíti szét, hiszen a film formanyelvére építve mutatják be a fiktív világot, a mozifilmek trailereit imitálva vagy egy hamis interjút prezentálva (lásd Kamski videója). Továbbá az a gesztus, hogy Chloe a menürendszerben szerepel, és folytonosan kiszól a játékoshoz, lerombolja a negyedik falat. A *Detroit* tehát megteremti az immerziót, ám a játékos még a menürendszerben sem távolodik el a fikciótól.

---

<sup>544</sup> O. Réti, „A videójáték mint ideológiaszimulátor”.

<sup>545</sup> Quantic Dream hivatalos honlapja. Elérhető: <https://www.quanticroam.com/en/detroit-become-human>.

## V. Összegzés és kitekintés: a játszástól a művészetig

Amennyiben más médiumokhoz viszonyítjuk, megfigyelhető, hogy a videójátékok kulturális szerepe rövid idő alatt vált kiemelkedővé. Az 1950-es évek tudományos kísérletei olyan technológiát alkottak meg, amely a '80-as évek óta egyre szélesebb közönség számára hozzáférhető,<sup>546</sup> és folyamatos átalakuláson megy keresztül.<sup>547</sup> A videójátékok eleinte nem képezték a tudományos diskurzusok tárgyát, ma már azonban az akadémiai közegben is egyre többen fordítják a figyelmüket a téma felé – mindez nagyjából hatvan év leforgása alatt ment végbe. Kiss Gábor Zoltán már a 2008-as *Narratívák* sorozat utószavában is megfogalmazta, hogy a „médium – még ha a mi fülünknek furcsán is hangzik a kijelentés – régen túljutott kiskorúságán (nóvumszerűségén mindenképpen).”<sup>548</sup>

Habár a videójáték mint jelenség és megnevezés is magában hordozza a játék esszenciáját (ami miatt kitüntetett figyelemmel kezeltem a játszás kulturális szerepét), ami miatt olykor a gyerekekhez társítják őket és komolytalannak bélyegezik meg, kijelenthető, hogy egyre több játékban fedezhetünk fel művészeti értéket. Az 1980-as évek azért is meghatározó a médium életében, mert 1983-ban írtak először arról, hogy a videójátékok is művészetnek tekinthetők.<sup>549</sup>

Jelen konklúzió az eddigi fő megállapításokat veszi lajstromba, elsősorban azokra fókuszálva, amelyek nemcsak a hazai, hanem a nemzetközi tudományos párbeszédhez is hozzájárulhatnak. Ezt követően kitekintek egy olyan területre, amelyet eddig nem vizsgáltam részletesen: arra, hogy a videójátékok és színházak között milyen átjárás figyelhető meg, illetve rámutatok a videójátékok művészeti értékére. Az értekezés ezen pontjának nem tétje a művészet definiálása – a posztromantikus modernitásban épp elég válasz született erre vonatkozóan –, inkább arra fókuszál, hogy a technológia hogyan segítheti a művészetet, milyen érzelmkifejező eszközei vannak, és ez hogyan hat az olyan klasszikus művészeti formákra, mint amilyen például a színház is.

---

<sup>546</sup> Lásd a bevezetőben bemutatott példákat.

<sup>547</sup> Elég csak a VR technológiára, és annak továbbfejlesztésére gondolni, ami bár nem képezi az elemzés tárgyát, tanulságos képet fest a videójátékok evolúciójáról.

<sup>548</sup> Kiss Gábor Zoltán, „A narratológiától a ludológiáig,” in *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 257.

<sup>549</sup> Erről a *Video Game Player* magazinban lehetett olvasni. Bővebb leírásért lásd: Aleksandra Prokopek, „The art presence of videogames” *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 8:1, (2022): 7-16. URL: <https://czasopisma.uni.lodz.pl/Replay/issue/view/1088/694>.

## 1. Összegző gondolatok: a videójátékok irodalomtudományi és interdiszciplináris vetületei

A disszertáció kettős célkitűzést követve jött létre: egyrészt alapot akar teremteni a magyarországi játékkutatásoknak azáltal, hogy kiemeli a videójátékok fejlődéstörténetének főbb állomásait, illetve fogalmi keretrendszert kínál a game studies-ban elterjedt legfontosabb terminusok használatával és magyarázatával. Másrészt a saját elméletek kidolgozása is esszenciális szereppel bír, hiszen azok hozzájárulhatnak a nemzetközi kutatások gazdagításához. A disszertáció által képviselt kettős célkitűzés a felépítésben is megjelenik: az elméleti alapokat követően (bevezetés és első fejezet), először a mediális határok közötti átjárást vettem górcső alá. Szakirodalmak tekintetében elengedhetetlennek tartottam azokat a műveket beemlíteni, amelyek bár nem napjainkban íródtak, komoly elméleti hatással bírnak. Ugyanakkor az értekezést a játékkutatás legújabb tételeivel is kiegészítettem (lásd például a *Tiszatáj* 2022-es száma, vagy Melissa Kagen 2022-ban kiadott könyve). A *God of War* és *Detroit* játékok mélyreható vizsgálata azt tűzte ki célul, hogy rámutasson arra, hogy hogyan közelíthetünk a videójátékokhoz az irodalom- és filmtudomány eszköztárával. Emellett a játékelemzések azért is hangsúlyosak, mert így a kifejtett fogalomrendszerek és megfigyelések példákön keresztül is bizonyítást tudnak nyerni. Ezen elméletekhez sorolható a történetjátszás fogalom újragondolása, a zéró narratíva és történetközpontú játékok kategóriáinak felállítása, az irányított fokalizáló szerepkörének felvetése, illetve annak megfigyelése, hogy milyen összefüggésben van a tér és játékmenet, valamint a nélkülözhetetlen és járulékos elemek – amelyek szintén saját terminusok – között.

A történetjátszás nemcsak arra képes, hogy megteremtse az elmélyülést, hanem az ágens fontosságát is hangsúlyozza azáltal, hogy kiemeli a játékos aktív szerepét. Ezen aktivitás az a tényező, amely különbséget teremt a többi médiumnál megfigyelhető befogadói szerepkörhöz képest. Amint azt Sebastian Domsch is kiemelte, „a videójátékok alapvető jellemzője, hogy a játékos szinte soha (és soha nem teljesen) szűnik meg ágensnek lenni, éppen ezért jóval nagyobb mértékben »játssza« a történetet, mint bármely más médiumban.”<sup>550</sup> Amennyiben felidézünk Alexander Galloway osztályozását, amely azt írja le, hogy milyen cselekedeteket hajt végre a gép és az operátor, elmondható, hogy minden esetben szükséges a játékos beavatkozás, vagyis meg kell teremteni a visszacsatolási hurkot. Legyen szó gépi hibáról vagy töltőképernyőről, a gépi működést a játékos (operátor) részéről érkező bemeneti

---

<sup>550</sup> Domsch, *Storyplaying*, 3.

parancs váltotta ki. A *God of War* két részében a töltőképernyőn megjelenő szövegek tanácsokat adnak a játékosnak arra vonatkozóan, hogy bizonyos esetekben mit érdemes tenni, így a játékos olvasóként továbbra is része a fiktív világnak. A *Detroit* menürendszere pedig azt a célt szolgálja, hogy elmossa a határokat fikció és valóság között azáltal, hogy az egyik android többször is kiszól a játékoshoz és reflektál a játékban történetekre. Vagyis az általam korábban elemzett játékok azért is kiemelkedő példák, mert megmutatják, hogy a technológia fejlődése hogyan mélyíti el a történetjatszást, és jeleníti meg a gépi cselekvést oly formában, hogy a játékos ágensnek érezze magát, és ne szűnjön meg az aktív részvétele.

Ezzel kapcsolatban legitim kérdés, hogy a videójátékok valóban minden esetben hordoznak-e magukban narratívát (ami a történetjászás alapja). Bódi Bettina azon megállapítása, miszerint minden játékban ott rejlik a narrativizálhatóság lehetősége – hol kevesebb és hol nagyobb mértékben –, némi kiegészítést igényel.<sup>551</sup> Meglátásom szerint az alacsony mérték egészen a narratíva hiányáig is kiterjedhet, hiszen vannak olyan esetek, amikor a videójátékok mellőzik az elbeszélést (ilyen a már említett *Beat Saber*). Zéró narratíváról tehát azért beszélhetünk, mert a videójátékok nem minden esetben rendelkeznek narratív keretrendszerrel (itt nincs történetjászás, a játék önmagában áll). Ezen a ponton a többek által ismert *Tetris* is egy kiemelendő példa, hiszen Janet Murray szerint a *Tetris* is rendelkezik narrativizálhatósággal. A szerző úgy vélte, hogy ez a játék az amerikaiak 1990-es években tapasztalt munkamorálját jeleníti meg: hiába tesznek rendet, amint végeznek valamivel, az eltűnik, de mindig jönnek az újabb feladatok. Markku Eskelinen úgy látja, hogy Murray ebben az esetben tartalmat projektál egy alapvetően narratíva nélküli játékra.<sup>552</sup> A videójátékoknak tehát éppen abban áll az egyedisége, hogy nem minden esetben akarnak mesélni, ám érdemes megfigyelni azt, hogy amikor eltávolodnak a zéró narratívától, miképpen építenek a klasszikus médiumok (elsősorban irodalom és film) elbeszélői formanyelveire. A történetjászás fogalma ezekben az esetekben alkalmazható, hiszen itt a játékos a játszás aktusa által bontakoztatja ki a történetet.

A másik általános megállapítás, hogy a videójátékok mindig rendelkeznek egy mediátorral, amelyen keresztül a felhasználók érintkezni tudnak a fiktív világgal. Az irányítható karakter és a játékos komplex együttműködést alkot, miközben ambivalens viszony alakul ki közöttük: „a játékos, akár úgy vesz részt a játékban, mint egy karakter vagy alakítható elem (...) több identitással rendelkezik. Ezek a többszörös identitások egymást kiegészítve

---

<sup>551</sup> Bódi Bettina, „Narratív-dramatikus ágens a videójáték médiumában,” 80.

<sup>552</sup> Markku Eskelinen, „The Gaming Situation,” *Game Studies*, vol. 1., issue 1., (2001). URL: <https://gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

működnek.”<sup>553</sup> Mivel ezt a pontot – avatárt, karaktert – a játékos irányítja, és rajta keresztül tudja a figyelmét bizonyos elemekre fókuszálni, így ebben az esetben az irányított fokalizáló fogalma relevanciával bír. A terminus használata egyrészt feloldja az avatár, karakter fogalmak terheltségét, másrészt arra az esszenciális tulajdonságra mutat rá, hogy ezeken a pontokon keresztül a játékos képes az érzékelésre, része lehet a fikciónak. A kidolgozott narratív háttérrel rendelkező irányítható karakter (irányított fokalizáló) ugyanakkor azt is jelzi, hogy a videójáték a történetközpontú kategóriához áll közelebb. A *God of War* és *Detroit* példája ezt is érzékeltette a karakterek bemutatása során, hiszen történeteik összefonódnak a fiktív világ narratívájával.

A mediális összehasonlítás azonban felvet egy kérdést, amelyet mindenképp meg kell válaszolni: mennyire lehet előremutató az eltérő médiumokhoz tartozó alkotások összehasonlítása, egyáltalán lehetséges-e a komparatív megközelítés. E tekintetben Pólya érvelésével értek egyet, aki szerint

ahogyan a nyomtatott könyv vagy a film esetében sem a médium anyagszerű tulajdonságai határozzák meg a tartalmat (még ha néhány vonatkozásban korlátozzák is az alkotót), úgy a videójátékok – bár sok tematikus darabjuk létezik; tehát a látszat ellenére – sem egy kaptafára készülnek: rengeteg példát találhatunk a jelentős mértékben eltérő hangulatú, mondandójú, intellektuális mélységű és esztétikai minőségű alkotásokra.<sup>554</sup>

Vagyis bár minden médium rendelkezik saját szabályrendszerrel, anyagisággal, tartalmi szempontból diverzív világokat és látásmódot képesek megjeleníteni. A komparatív elemzések – médiumtól függetlenül – létjogosultsággal bírnak, hiszen vannak olyan jegyek, amelyek bár az egyik médium sajátja, más médium is képes belőle meríteni és saját eszköztára szerint felhasználni (lásd a kameraállások példáját a videójátékok kontextusában). Úgy látom, hogy a formai megjelenésnél és a tartalom tekintetében is elmosódnak a határok, hiszen a médiumok szoros kölcsönhatásban vannak egymással, legyen szó könyvekről, filmekről vagy épp színházi előadásokról. Míg a bemutatott regények (*T*, *God Game*, *Erebos*, *Erebos 2*, *Ajánlott olvasmányok*, *Világépítők*) tartalmi szempontból építenek a videójátékok médiumára, addig Moskát Anita és Kerber Balázs alkotása formai szempontból is kiemelkedő alkotások. Mint

---

<sup>553</sup> Souvik Murkhjee, *Video Games and Storytelling*, 205.

<sup>554</sup> Pólya Tamás, „Szépirodalmon innen, a játékoságon túl (Két videójáték komparatív kultivációs elemzésében)” *Tiszatáj*, 76. évfolyam (szeptember 2022): 72.



arra Kőszeghy Ferenc is rámutatott, Kerber „a digitális világ tapasztalatát igyekezett irodalomként létrehozni. Nem csupán szóhasználatát tekintve frissítette poétikai eszköztárát, hogy leképezze a digitalitás működéseit, hanem szavakat, formát és poétikát, azaz nyelvet, keretrendszert és fantáziát teremtett a digitális kultúrája köré. Ez meghatározza kötetének egész felépítését (...)”<sup>555</sup> Vagyis az átjárás nemcsak ott érhető tetten, hogy a videójáték, mint fiatal médium felhasználja az irodalmi sémákat, hanem az is látható, hogy a videójátékok is hatást gyakorolnak az irodalomra. A filmek világában hasonló átjárást figyelhetünk meg: míg a videójátékok merítettek a filmek elbeszélői módozataiból, addig a videójátékok logikája (mint amilyen az ismételtőség vagy a variációk bemutatása ugyanarra a témára) hatást gyakorolt a filmiparra. Ezért is tartom fontosnak kiemelni, hogy egy médium sem hermetikusan elzárt közegben létezik, a kulturális hatások és a már meglévő ismeretek befolyásolják azokat.

Szintén a mediális határok feszegetéséhez tartozik, hogy a textusok milyen módon lehetnek részei a játékoknak. Megfigyelésem szerint lehetnek nélkülözhetetlenek, amikor a felhasználónak mindenképp el kell olvasnia a rendelkezésre álló szövegeket, illetve lehetnek járulékosak, amely esetben a textus nem lényegi elem, a játékmenet az olvasás nélkül is folytatódik. Általánosságban úgy tűnik, hogy a nyitott világú játékok – logikájuk miatt – inkább ez utóbbit alkalmazzák, míg a zártabb terekkel operáló alkotások nélkülözhetetlen elemként szerepeltetik őket. Vagyis ebben az esetben a tér és a textusok használata van összefüggésben, illetve a játékos szabadság foka is meghatározó tényező.

Nem kérdés, hogy a videójátékok rövid idő leforgása alatt váltak meghatározó médiummá. Kutatásaim során azt tapasztaltam, hogy hazánkban is egyre nagyobb az érdeklődés és a nyitottság a téma iránt, tehetséges kutatók mozdítják elő a tudományos párbeszédet. Reményeim szerint az eddigiek során kifejtett elméletek mind a nemzetközi párbeszédhez járulnak hozzá, illetve segítik Magyarországon a tudományos diskurzus előremozdulását.

A továbbiakban, ha csak a felszínen maradva is, de igyekszem rávilágítani a videójátékok művészi értékeire, miközben a színház világával vetem őket össze. Véleményem szerint, ebben a kérdésben, és a kísérletező színházi alkotásokban még megannyi potenciál rejlik, ami egy önálló kutatás témája is lehetne. Ahogyan azt Tom Bissell is kifejtette, a videójátékok fokozatosan válnak korunk domináns művészeti formájává.<sup>556</sup> Ezt kiegészítve érdemes megjegyezni, hogy a videójátékok a művészi megjelenítés során is a már létező médiumokra építenek. A továbbiakban két alkotást fogok bemutatni, eltérő perspektívából megközelítve azokat. Míg a *Sleep No More* a médiumok közötti kölcsönhatásokra világít rá,

---

<sup>555</sup> Kőszeghy, „Posztdigitális állapot és újmediális tapasztalat Kerber Blalázs *Conquest* című művében”, 493.

<sup>556</sup> Tom Bissell, *Extra Lives. Why Video Games Matters* (New York: Pantheon Books, 2010), 18.

addig a *GTA* világában bemutatott *Hamlet* azt támasztja alá, hogy a fejlődés megállíthatatlanul tör előre, és a művészek új utakat fognak találni a kreativitásuk virtuális kibontakoztatásához.

## 2. Technológia és művészet

Amikor Louis Daguerre találmánya (a *dagerrotípiá*) minden korábbinál szélesebb körben tette elérhetővé a képrögzítést, „sok hasztalan eszmefuttatást pazaroltak annak a kérdésnek az eldöntésére, hogy vajon művészet-e a fotográfia. S történt ez anélkül, hogy feltették volna az előzetes kérdést, ti. vajon a művészet összjellege megváltozott-e a fényképezés feltalálásával. [kiemelés az eredetiben]”<sup>557</sup> A festők egy része aggodalommal figyelte a technológia térhódítását, hiszen attól tartottak, hogy az alkotásaikra nem lesz többé szükség: az új eszköz jóval gyorsabb és költséghatékonyabb volt. Sokan úgy vélték, hogy az ilyen módszereket nem lehet művészetnek nevezni, hiszen az alkotásért a gépek a felelősek, így annak semmi köze az emberhez. Ennek mond ellent, hogy az emberi beavatkozás ezekben az esetekben is – szemben az egyre divatosabb, mesterséges intelligencia által generált képekkel – nélkülözhetetlen. Moholy-Nagy László arról értekezett, hogy a kamera egy olyan eszköz, amely a már meglévő érzékeinket tudja gazdagabbá tenni,<sup>558</sup> vagyis a technológia az emberi érzékelés kiterjesztéseként tud funkcionálni. A gép a felhasználó látásmódját rögzíti, de ehhez az eszköz speciális beállításokat igényel. A fényképezés kapcsán Moholy-Nagy az alábbi gondolatot fogalmazta meg:

az újban rejlő alkotói lehetőségeket többnyire lassan, s a régi formákban, a régi eszközökben és alkotási területeken kezdjük felismerni; holott mindezek tulajdonképpen már meg is szűntek az új megjelenésével, és csak a készülődő változások nyomására törnek fel még egyszer eufórikus virágzásban.<sup>559</sup>

Henry Jenkins a *Convergence Culture* című könyvében szintén arra hívja fel a figyelmet, hogy a korábbi médiumok „nem szorulnak ki. Helyette, az új technológiák bemutatásával a funkciójuk, státuszuk fordul át.”<sup>560</sup>

---

<sup>557</sup> Benjamin, *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában*. Elérhető: [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html).

<sup>558</sup> Moholy-Nagy László, *Painting, Photography, Film*, ford. Janet Seligman (London: Lund Humphries, 1969), 7.

<sup>559</sup> Uo., 27.

<sup>560</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), 14.

A disszertáció korábbi fejezeteiben többször kitértem rá, hogy milyen átjárások figyelhetők meg az egyes médiumok – elsősorban film, irodalom és videójáték – között. A videójátékok, csak úgy, mint a fényképezés, fokozatosan épültek be a mindennapokba, miközben a már létező médiumokra is hatást gyakoroltak.

Természetesen csakúgy, mint a fotográfia esetében, nem mindenki fogadta el a technológiában rejlő művészeti lehetőségeket. Roger Ebert filmkritikus többször is arról értekezett,<sup>561</sup> hogy a videójátékokat nem tekinthetjük művészetnek – igaz, később az ellenérvek nyomán finomított az állításán. Ebert szerint az egyik hangsúlyos különbség az, hogy a videójátékokban lehet nyerni, míg a műalkotásokhoz másképp viszonyulunk, hiszen azokat megtapasztaljuk.<sup>562</sup> Amennyiben visszatekintünk a *The Vanishing of Ethan Carter* példájára – csak egy játékot említve, de a sort hosszasan lehetne folytatni –, nehéz lenne kijelölni azt a pontot, amikor a játékos győzedelmeskedik. Az immerzióknak és történetjátásznak köszönhetően a felhasználó egy tapasztalási folyamat része, a játszás által bontakoztatja ki a történetet. Egy előre elkészített utat jár be (ahogyan például a festményt szemlélő személy is egy előzetesen megkomponált alkotást szemlél), miközben annyi időt tölt el egy-egy részlet megfigyelésére, amennyit szeretne. Pólya Tamás a videójátékok narratívájának feltárása kapcsán jegyezte meg, hogy

a narratíva tekintetében összehasonlítási alap lehet a szép- és ponyvairodalom, a művészi és műfaji film, de a játékok audiovizuális természetű anyagisága révén jelen van egy képi-hangi esztétikai dimenzió is, amelyeknek elemzésekor a mozgóképes alkotások mellett a képzőművészet (pl. festészet, szobrászat, építészet), illetve zeneművészet is lehet viszonyítási pont.<sup>563</sup>

Vagyis e tekintetben is megfigyelhető a médiumok közötti átjárás, illetve az, hogy a videójátékok is rendelkeznek olyan attribútumokkal, mint a klasszikus értelemben vett művészeti alkotások. Az érzelm kifejezésről többször is említést tettem a disszertációban, hiszen a videójátékok másik sajátossága, hogy a hang, narratíva és képi világ ötvözésével képesek hatni a befogadó érzelmeire. Az, hogy ki hogyan értelmezi vagy éli át a látottakat, függ

---

<sup>561</sup> Roger Ebert hivatalos honlapja: <https://www.rogerebert.com/>.

<sup>562</sup> Roger Ebert, *Video games can never be art*, 2010. URL: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>.

<sup>563</sup> Pólya Tamás, „Szépirodalmon innen, a játékoságon túl”, 66-67.

a befogadó kulturális és érzelmi háttérétől is. Sok játékos a YouTube videómegosztóra tölti fel, hogyan játszik egy játékkal, és megfigyelhető, hogy ugyanazon játék egyes jeleneteire eltérő módon reagálnak attól függően, hogy milyen értékrendet tudnak magukénak, és hogy milyen kulturális háttérük van. A játékok tehát a többi művészeti ághoz hasonlóan, az érzelmeinkre is tudnak hatni, de a befogadó háttere mindig befolyásolni fogja, hogy a jelentést miképpen értelmezzük, hogyan interpretáljuk.

Ebert másik meghatározása szerint művészet az, amit művészek hoznak létre.<sup>564</sup> Amennyiben eltekintünk attól a kérdéstől, hogy pontosan ki minősül művésznek (erre Ebert sem ad választ), elmondhatjuk, hogy a videójátékok immár ennek a követelménynek is megfelelnek, hiszen több művész is azzal kísérletezik, hogy hogyan tudják a technológiát a kreativitásuk szolgálatába állítani. Egy példa erre Weronika Lewandowska, aki a VR segítségével gondolta újra a költészetet. Budapesten a 2021-es ZIP-Scene konferencia keretein belül lehetőség volt a költő művét átélni.<sup>565</sup> A *Nightsss* a költészet, tánc és természet érzékelését formálta VR-élménnyé.<sup>566</sup> A vers, amelyet a befogadó hall, a lengyel nyelvre jellemző hangokat használ, miközben az éjszakai tájban egy táncoló alak tűnik fel. A *Nightsss*ban tehát a látvány, a hang és a költészet forr egybe, új kifejezőformát létrehozva ezzel. Mindezt egy lengyel költőnk alkotta meg, az új médium használatával.

Úgy vélem, hogy a videójátékok az érzelmek megjelenítése mellett arra is képesek, hogy a játékosokhoz „szóljanak”, az érzelmeikre hassanak. A vizualitás, hangok vagy épp a képi világ szintjén azt is lehetővé teszik, hogy égető problémákra világítsanak rá. Utóbbira példa a Pólya Tamás által elemzett *Milk inside a bag of milk inside a bag of milk* (*Egy tejeszacskóban lévő tejeszacskóban lévő tej*), amely játék egy traumatizált lány útját, és azt mutatja be, hogy a különböző szerek és negatív élmények hatására hogyan gondolkodik a világról – pontosabban a játékos irányítja a lány gondolatait, és segíti abban, hogy el tudjon menni tejet venni.<sup>567</sup> A traumák kezelése és megélése sok videójátéknak témája, amelyek ezáltal fel tudják hívni a figyelmet olyan problémákra, amelyeket sokszor nehéz azoknak megérteni, akik sosem küzdöttek hasonló gondokkal.

---

<sup>564</sup> Roger Ebert, *Games vs. Art: Ebert vs. Barker*. 2007. URL: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/games-vs-art-ebert-vs-barker>.

<sup>565</sup> Zip-Scene Conference 2021 honlapja: <https://zip-scene.mome.hu/2021/>.

<sup>566</sup> A költőnk honlapján egy olyan előadást lehet megtekinteni, amely hasonló hangzásra épít: <https://www.contexts.com.pl/en/artists/weronika-lewandowska>.

<sup>567</sup> Pólya, „Szépirodalmon innen, a játékosságon túl”, 75.

### 3. Interdiszciplinaritás minden színén: színház és videójátékok

Azon kérdések, hogy a videójátékok hordozhatnak-e magukban művészeti értéket, illetve tekinthetők-e művészetnek, minden bizonnyal nem igényelnek további válaszokat, magyarázatot. Visszatérve azonban Benjamin fotográfiával kapcsolatos felvetésére, miszerint megváltoztatta-e az új technológia a művészet egészét, érdemes kitekinteni arra is, hogy a videójátékok hogyan hatnak más művészeti formákra. Jelen alfejezet egy, a disszertációban eddig feltáratlanul maradt szegmensre, a színházra helyezi a hangsúlyt. Két esetet kell megvizsgálni: azt, amikor a videójátékok hatnak a színházi előadás formájára, logikájára, és azt, amikor a videójáték médiumában jelenik meg a színházi előadás – és hogy egyáltalán ez nevezhető-e színháznak. Vagyis elsősorban a formai megoldásokon lesz a hangsúly.

A Punchdrunk társulat *Sleep No More* című előadása először 2011-ben volt látható, amely egyéb inspirációk mellett, legfőképp Shakespeare *Macbeth*-jét gondolja újra és viszi színre.<sup>568</sup> A helyszín is egyedi, hiszen a McKittrick Hotel a színházi tér, amelynek különböző helyiségeiben zajlanak az egyes jelenetek: az épület közel száz szobája csak arra vár, hogy a néző vagy nézők betérjenek oda és megtekintsék a jeleneteket.<sup>569</sup> Amint azt Jászay Tamás is megjegyezte tanulmányában, a videójátékok logikájának feleltethető meg az, ahogyan az előadás felépül.<sup>570</sup> A néző ugyanis szabadon mozoghat, szoros keretrendszer hiányában abba a szobába nyit be, amelyikbe szeretne. Annak megfelelően, hogy mely eseményeket látta egymás után, más és más narratíva rajzolódik ki. A Punchdrunk az immerzív színház élményét igyekszik megteremteni a *Sleep No More*-ral: az előadás „a fizikai színház, a modern tánc, a környezeti színház, és az interaktív színház elemeit ötvözi a filmes »realizmussal« és a válaszod a saját kalandodat narratívával.”<sup>571</sup> Úgy is fogalmazhatunk, hogy ebben az előadásban a nyitott világú videójátékok logikájával találkozunk, ahol a befogadóra van bízva, hogy milyen utat jár be, és hogy mely részleteknek szentel figyelmet. Miközben egy színházi előadásban minden elemnek nélkülözhetetlennek kellene lennie, a Punchdrunk olyan élményt alkotott meg, amelyben a befogadó dönti el, hogy számára mi járulékos és mi nélkülözhetetlen. Azaz a narratív szálak rendelkezésre állnak, de a néző tetszőlegesen kötheti őket össze. Jászay a következőképp fogalmazta meg a nézői élményt:

---

<sup>568</sup> Hivatalos honlap: <https://mckittrickhotel.com/sleep-no-more/#/>.

<sup>569</sup> W. B. Worthen, „The written troubles of the brain’: ‘Sleep No More’ and the Space of Character,” *Theatre Journal* 64 (2012): 80.

<sup>570</sup> Jászay Tamás, „Előadások a Broadway-n,” *Revizor*, 2015. URL: <https://revizoronline.com/hu/cikk/5187/eloadasok-a-broadway-n>.

<sup>571</sup> Koumarios, M., & Silver, C., „Dashing at a Nightmare: Haunting Macbeth in Sleep No More”, *TDR/The Drama Review*, 2013, 57(1) (2013): 168.

Minden néző fehér, műanyag maszkot visel az előadás ideje alatt: hideglelős élmény azt figyelni, ahogyan a szigorú eleganciával öltöztetett színészeket mintha megannyi kísértet követné vagy venné körbe. Nem is akárhogyan: számomra az előadás talán legdöbbenetesebb tapasztalata az volt, hogy saját „arctalansága”, vagyis a (személyes) felelősség tökéletes hiánya mennyire gátlástalanná teszi az egyszeri nézőt. Minden történést eleve nagyon közlől, karnyújtásnyi távolságból szemlélünk, ám az álarc mögé bújtatott közönség legmerészebb tagjai szinte belépnek a rendkívül kötött szabályrendszer szerint működtetett játékba.<sup>572</sup>

Míg a színészek kötve vannak a szerepükhöz, addig a befogadó mintegy kívülállóként, kedvére léphet be – szó szerint – a fiktív világba. A nyitott világú játékok nem játszható karakterei (emlékeztetőül: NPC-k) is épp olyanok, mint a *Sleep No More* színészei: repetitív cselekvéseket visznek véghez, hogy minden felhasználó ugyanabból az élményből részesüljön – amennyiben szeretne. A *World of Warcraft* remek példa erre a jelenségre, hiszen ott játékosok nagy tömege küzd azért, hogy minél gyorsabban fejlődjön a karakterük, és ebben segít például, ha nem játszható karakterek küldetéseit teljesítik. Ezek a feladatok mindenki számára ugyanazok, vagyis amennyiben az NPC-eket nézzük, ciklikusság jellemzi őket. Ezzel szemben a játékos szabadság lehetővé teszi, hogy a felhasználók ne legyenek rákényszerítve egy-egy küldetés elvégzésére, dönthessenek arról, hogy milyen utat járnak be. A *Punchdrunk* ezt a logikát, formai megoldást ültette át a színház világába, amelyet egyúttal ki is forgatott: a videójátékok esetében a nem játszható karakterek a már-már arctalan figurák, míg a játékos karakterét sokféleképp lehet alakítani, egyedivé tenni. A *Sleep No More*-ban a közönség válik arc nélküli egységgé, míg a színészek arca és teste elkülönül, egyedi marad. Ebben az előadásban a színdarab helyszíne és a nézői tér egybefonódik, így a színészeket akár karnyújtásnyi közelségből is meg lehet figyelni. Jennifer Flaherty meglátása szerint „a közönség tagjai szó szerint interakcióba léphetnek a környezettel és a színészekkel, olykor a reakciójukkal finoman meg is változtatják az előadást. De a nézők egyúttal voyeurök is az útjuk során, ellentétben a karakterekkel, akik a saját utazásukat adják elő a közönségnek.”<sup>573</sup> Flaherty idézi azt a gondolatot is, amely arra

---

<sup>572</sup> Jászay, „Előadások a Broadway-n”.

<sup>573</sup> Jennifer Flaherty, „Dreamers and Insomniacs: Audiences in 'Sleep No More' and 'The Night Circus'”, *Comparative Drama*, Vol. 48, Number 1 & 2 (2014): 145.

világít rá, hogy szemben egy játékkal, itt nincsenek meghatározott célok.<sup>574</sup> A közönség már-már egy, a sétaszimulátorokhoz hasonló világban bolyong, ahol mondhatni az immerzió az ágencia fölé kerekedik. A néző elmélyül egy fiktív világban, ám csak azt tudja befolyásolni, hogy mikor melyik jelenetet nézi meg. Ugyanakkor kérdéses az is, hogy a szobák közötti bolyongás mennyire töri meg az elmélyülést, hiszen a néző folyamatosan kilép a fikció teréből mielőtt újra visszatérne oda (vagyis elhagyja az egyik szobát és átmegy egy másikba). Amennyiben a videójátékos párhuzamot folytatjuk, ez talán a töltőképernyők megjelenésével egyenértékű: amíg a játék betölt egy új pályát vagy korábbi mentést, a játszás aktusa megáll, tulajdonképpen egy „folyosón” várakozik a játékos. A *Punchdrunk* tehát bár merít a videójátékok világából, azok logikáját saját mediális jellemzői szerint alakítja és forgatja ki. Ez az egyedi logika viszont vissza is hatott a videójátékokra, nevezetesen a *Gone Home* (*Hazatért*) című videójátékra.<sup>575</sup> A játékos egy egyetemista karaktert irányít, aki Európából tért haza, ám az otthonában nem találja a családját, csak a hátrahagyott tárgyakat. A játékos, hasonlóan a *Sleep No More* nézőihez, maga fedezi fel a teret, neki kell összeillesztenie az elszórt nyomokat, hogy megértse, ki kicsoda és hogyan épül fel a narratíva.<sup>576</sup> Itt is tehát egy bolyongásról van szó, amelynek során először nem ismertek az egyes karakterek tulajdonságai és hátterük. A játékos, mint egy nyomozó rakja össze az elemeket, hogy meg tudja érteni a nagy egészet.

A másik példa egy olyan alkotás, amely 2023 elején innovációs díjat nyert a The Stage Awards-on.<sup>577</sup> Sam Crane társulatával a *Hamletet* vitte színre, ám a jelenetek egy létező videójáték világában, digitális karakterek segítségével bontakoztak ki. Az említett játék, a *Grand Theft Auto V* az elődeihez képest élethűbb grafikával és kiterjedtebb világgal rendelkezik. A GTA Online felületnek köszönhetően több játékos is csatlakozhat a rendelkezésre álló világhoz. Sam Crane ezt a lehetőséget ragadta meg, hogy előadást hozzon létre a digitális térben.<sup>578</sup> A közel három órás darab több játékbeli helyszínt is felhasznál, a karakterek pedig egyedi kinézettel rendelkeznek (Rosencrantz ballonkabátot visel, kezében géppisztoly is megjelenik, míg Gertrúd olykor piros melegítőben látható). Minden egyes színnél megváltozik a helyszín is: vagy egy alak (Polonius) vezeti át a nézőket a következő helyszínre,

---

<sup>574</sup> Uo., 145.

<sup>575</sup> *Gone Home*. Fullbright, Bitworks. PC. 2013.

<sup>576</sup> Daniel Homan és Sidney Homan, „The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor,” *Comparative Drama*, Vol. 48, No. 1/2, (2014): 169-170.

<sup>577</sup> Tom Millward, „Play performed via 'Grand Theft Auto' wins at The Stage Awards,” *WhatsOnStage*, 2023. Elérhető: <https://www.whatsonstage.com/news/play-performed-via-grand-theft-auto-wins-at-the-stage-awards-58244/>.

<sup>578</sup> Ahogy a YouTube csatornáján lévő videókból kiderül, az online lét nyitottsága miatt – értve ezalatt, hogy bárki beléphet – a kezdeti időszakban az előadás olykor meghiúsult. Elérhető: <https://www.youtube.com/@RusticMascara/videos>.

vagy a játék mechanikáját kihasználva, egy telefonra kattintva lehet elutazni a megadott területre. Mindeközben a szereplők az eredeti szövegek szerint beszélnek, játékbeli karaktereikkel néha az elhangzottakhoz illő cselekvéseket hajtanak végre. Ilyen, amikor Hamlet a monológjában arról beszél, hogy édesapja még alig hunyt el, de az anyja máris újra férjhez ment és mulatozik – a karakter ekkor többször is a kezébe temeti az arcát. Az egyedi atmoszférát fokozza, hogy a felkért színészek eltérő hangtechnikával rendelkeznek, így amikor beszélnek, a hang minősége váltakozó. Az audio másik különlegessége, hogy olykor a játék eredeti zajai (például szirénázó rendőrautó) is behallatszanak a shakespeare-i előadás monológjaiba, párbeszédeibe.

Az online visszanézhető előadás kezdetén Polonius tartott egy rövid bevezetőt a közönségnek (az előadást élő közvetítés keretében lehetett követni, illetve az érdeklődők csatlakozhattak is a *GTA* szerveréhez), amelyben kiemelte: „egy szép új világba lépünk, amit videójáték-színháznak is hívhatunk.”<sup>579</sup> Azért, hogy az előadás mindenki számára élvezhető legyen, a játékmechanikára vonatkozó szabályokat közölték először a játékba csatlakozó nézőkkel, akiknek nondiegetikus operátori parancsokat kellett végrehajtaniuk (például elnémítani magukat – ugyanakkor ez nem volt kötelező). Az online élő közvetítést az egyik játékban lévő karakter kamerája rögzítette, így a YouTube és Twitch felületén is élőben lehetett követni a cselekményt.

Ebben az esetben a színház mint intézmény nem része az előadásnak, díszletül a játék helyszínei szolgálnak. A színészek sem saját mimikájukat, testüket mutatják a közönségnek, virtuális karaktereken keresztül kommunikálnak. Ez viszont felveti annak a kérdését, hogy az említett hiányok nem jelentik-e a színház színházi mivoltának eltűnését. A *The Stage* a közösségi oldalán fejtette ki, miszerint ez a *Hamlet*-feldolgozás bizonyítékként szolgál arra, hogy a színház jelentősebb beruházás nélkül is képes felhasználni az új technológiákat.<sup>580</sup> Tehát míg a *Punchdrunk* előadása a videójátékok logikáját építette be az előadás formai megjelenésébe, addig Sam Crane alkotása teljesen a videójátékok közegébe helyezte az eredeti cselekményt és szöveget. Vagyis a színház egy új közegbe került, pontosabban kihasználja a modern technológia adta lehetőségeket.

A formai megoldások lajstromba vétele után azon játékokról is érdemes szót ejteni, amelyek tematikusan használják fel a színházat. Ez utóbbit azért nem kezelem kitüntetett

---

<sup>579</sup> Rustic Mascara, *William Shakespeare's Hamlet performed inside Grand Theft Auto Online*, 2022. Elérhető: [https://www.youtube.com/watch?v=5Lut5leeOr0&t=6062s&ab\\_channel=RusticMascara](https://www.youtube.com/watch?v=5Lut5leeOr0&t=6062s&ab_channel=RusticMascara) 21:39-21:49. Érdemes megjegyezni, hogy Janet Murray is épp a *Hamlet* példáját mutatja be *Hamlet on the Holodeck* című könyvében.

<sup>580</sup> The Stage Twitter oldala: <https://twitter.com/TheStage/status/1620045449410539520>.



figyelemmel, mert a formai megoldások – elsősorban az innovatív mivoltuk miatt – több kérdést vetnek fel és szerteágazóbb elemzési lehetőséget kínálnak. Kiemelendő, hogy a disszertáció bár alapvetően az irodalom- és filmtudományra helyezte a hangsúlyt, érdemes megfigyelni, hogy a videójátékok esetében is van egy rendező, aki a nagy egész megalkotásáért felel. Ugyanakkor a játékos ágenciája többértékes, hiszen egyszerre lesz ő maga a szereplő, illetve az a rendező, aki a karaktert irányítja – ezért is emeltem be korábban az irányított fokalizáló megnevezést a karakterek jelölésére.

Klasszikus színházi előadásokon alapul a *Storyteller* (*Mesélő*) című játék, amelyben a játékosnak egy mondatból álló instrukciók alapján kell a karaktereket megfelelő szituációkba helyeznie.<sup>581</sup> A játék tere egy könyv, és az első lapokon arra hívják fel a játékos figyelmét, hogy „a te feladatod, hogy ezeket az oldalakat a legizgalmasabb történetekkel töltsd meg.” A játékmechanika lényege, hogy előre megadott szereplőket és helyszíneket kell úgy összeilleszteni, hogy a végén a leírásnak megfelelő cselekmény jöjjön létre. Ha az a feladat, hogy a „Királynő megházasodik”, azt, hogy melyik karakter mit, milyen sorrendben tesz, úgy kell kiválasztani, hogy a végeredmény házasság legyen. A helyszínek mindig cselekvésekkel vannak párosítva, a temetőnél például a játékos dönti el, hogy ki halt meg és ki gyászol. Ezek a történetek általában ismert színházi előadásokhoz és klasszikus mesékhez kapcsolódnak (például *Oidipusz*, *Hamlet*). A játékos így nemcsak szerepkörét tekintve lesz egy színházi rendezőhöz hasonló, hanem a tartalom szintjén is megjelennek az ismert történetek, amelyek új mediális formába lesznek átültetve. A játék a mechanikáját tekintve a kirakó játékok csoportjába sorolható, hiszen végig logikai fejtörőket kell megoldani: az előre megadott cím csak a megfelelő karakterek és helyszínek összeillesztésével fog megvalósulni.

Az tehát látható, hogy a videójátékok nemcsak az irodalom, film, hanem a színház világával is szoros összefüggésben vannak. „Végül is, a technológia azért létezik, hogy véletlenszerűvé tegye a cselekvést egy (látszólag) valós karakterekből álló világban, vagy olyan karakterekből, amelyek nem irreálisabbak, mint a színházban játszottak.”<sup>582</sup> A játékosnak sok esetben arra is van lehetősége, hogy az eredetitől független világot építsen, vagy, hogy részletesen személyre szabja az avatárját.<sup>583</sup> „Valószínűleg a legtöbben inkább *néznének* egy színdarabot, mintsem benne *lennének*. Talán a videójáték, ahogyan a lövöldözős játékoktól a művészeti formáig hosszú pályát tett meg, (...) a jövő *egyfajta* (és nem *a*) színháza vagy

---

<sup>581</sup> *Storyteller*. Annapurna Interactive. PC. 2023. URL: <https://store.steampowered.com/app/1624540/Storyteller/>.

<sup>582</sup> Daniel Homan és Sidney Homan, „The Interactive Theater of Video Games,” 182.

<sup>583</sup> Uo.

legalábbis a színház fejlődésének legnépszerűbb, új kifejeződése lesz.”<sup>584</sup> Véleményem szerint, mind a Punchdrunk előadása, mind a *Hamlet* videójátékba történő átültetése nevezhető színháznak: egy olyan színháznak, amely a digitális korszak és az interaktív művészetek sajátosságaihoz alkalmazkodva nyer értelmet. Amellett, hogy a meglévő hagyományokra építenek, kiaknázzák az új technológia adta lehetőségeket, vagy épp inspirációt merítenek belőlük.

A videójáték tehát olyan médium, amely megőrzi integritását, miközben kölcsönhatásba lép azzal a közeggel, amely körülveszi. Éppen ezért a videójátékok irodalomtudományi és interdiszciplináris vetületei gazdag, elemzésre alkalmas terepet kínálnak.

---

<sup>584</sup> Uo. 184.

# Bibliográfia

## Elsődleges források

### Ludográfia

- „a Sheep’s Gun” in *Notebook Entries*. anOverthinker. 2022.
- Aknakereső*. Microsoft Corporation. PC. 1990.
- Alice: Madness Returns*. Spicy Horse. PlayStation, PC. 2011.
- Among the Sleep*. Krillbite Studio. PC. 2014.
- Beat Saber*. Beat Games. PlayStation 4. 2018.
- Black & White*. Lionhead Studios. Electronic Arts. 2001.
- Civilization*. Sid Meier, Firaxis Games, Aspyr, MicroProse. 1991.
- Dear Esther*. The Chinese Room, Curve Games. PlayStation 4, 2012.
- Detroit: Become Human*. Quantic Dream. Quantic Dream, Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4/Microsoft Windows. 2018.
- Disco Elysium*. ZA/UM. Nintendo Switch, PlayStation 5, PlayStation 4. 2019.
- Doki Doki Literature Club!* Team Salvato. PC. 2017.
- God of War*. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4, PC. 2018.
- God of War: Ragnarök*. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4. 2022.
- Gone Home*. Fullbright, Bitworks. PC. 2013.
- Grand Theft Auto III*. Rockstar North. Android/PlayStation 2, 4/PC/Mac. 2001.
- Grand Theft Auto V*. Rockstar Games, Rockstar North. PlayStation 4, 5, 3/Xbox/PC. 2013.
- Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar North. Android/Playstation2/PC. 2004.
- Grand Theft Auto: Vice City*. Rockstar North, neo Software Produktions GmbH, War Drum Studios. Android/PlayStation2, 4/PC/Mac. 2002.
- Heaven's Vault*. Inkle. PC. 2021.
- Heavy Rain*. Quantic Dream. PC. 2010.
- Journey*. Thatgamecompany, Tricky Pixels, Santa Monica Studio. PC. 2012.
- Layers of Fear*. Bloober Team, Anshar Studios. PC. 2016.
- Le Morte D'Arthur*. Crawford, Chris. PC. Elérhető: <https://www.erasmatazz.com/LeMorteDArthur.html>.
- Love, Sam*. Korean Linguistics Lab. PC. 2019.
- Minecraft*. Mojang Studios. Windows/macOS/Linux. 2011.
- Murder House*. Puppet Combo, Vague Scenario LLC. PC. 2020.
- Ouija Rumors*. LsGameDev. PC. 2022.
- Out of Sight*. Hallros, Per, Hallström, Damien, Nordebäck, Mattias és Lindberg Sigge. PC. 2022.
- Paranormal HK*. Ghostpie Studio. Gamera Game. PC. 2020.
- Paranormal Tales*. Horror Cam Committee, Digital Cybercherries,
- Pong*. Atari. Arcade. 1972.
- Proteus*. Ed Key és David Kanaga. PC. 2013.
- Resident Evil: Village*. Capcom, Ubitus K.K. PC. 2021.
- Rogue*. Michael Toy, Glenn Wichma, Ken Arnold. Atari 8-bit. 1980.
- Shadow of Memories*. Konami. PlayStation, PC. 2001.
- Silent Hill*. Konami. PC. 1999.
- Silent Mementos*. olinkalex. PC. 2020.
- Sim City*. Maxis. PC. 1989.

*SOMA*. Frictional Games. PC. 2015.

*Storyteller*. Annapurna Interactive. PC. 2023. Elérhető: <https://store.steampowered.com/app/1624540/Storyteller/>.

*Tekken*. BNE Entertainment, Capcom, Bandai Namco Holdings. Arcade Játékok. PlayStation. 1994.

*Tetris*. Alexey Pajitnov, Elektronorgtechnica, Sega. Game Boy. 1984.

*The Elder Scrolls V: Skyrim*. Todd Howard, Emil Pagliarulo, Kurt Kuhlmann, Bruce Nesmith. PlayStation 4, PlayStation 5. 2011.

*The Last of Us*. Naughty Dog, Iron Galaxy. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4. 2013.

*The Sims 4: Jungle Adventure*. Electronic Arts. PC. 2018.

*The Stanley Parable*. Wreden, Davey és Pugh, William. PC. 2013.

*The Vanishing of Ethan Carter*. The Astronauts. The Astronauts. PC. 2014.

*The Witcher*. CD Projekt. PC. 2007.

*The Witcher: Wild Hunt*. CD Projekt. PC. 2015.

*The Wolf Among Us*. Telltale Games. PC. 2013.

*Titanfall 2*. Respawn Entertainment. PlayStation 4. 2016.

*What Remains of Edith Finch*. Giant Sparrow. PC. 2017.

*World of Warcraft*. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment. PC. 2004.

*Yandere Simulator*. YandereDev, tinyBuild. PC.

*Zork*. MIT Dynamic Modelling Group. PC. 1977.

## Filmográfia

*A Lé meg a Lola (Run Lola Run)*. Tom Tykwer. 1998.

*Alien*. Ridley Scott. 1979.

*Én, a robot (I, Robot)*. Alex Proyas. 2004.

*eXistenZ*. Cronenberg, David. 1999.

*Hátsó ablak (Rear Window)*. Alfred Hitchcock. 1954.

*Mátrix*. Wachowski, Lana és Wachowski, Lilly. 1999.

*Silent Hill*. Christophe Gans. 2006.

*Silent Hill: Revelation*. M. J. Bassett. 2013.

*The Super Mario Bros. Movie*. Aaron Horvath, Michael Jelenic. 2023.

## Bibliográfia

Akunyin, Borisz. *Ajánlott olvasmányok*. Fordította Soproni András. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2014.

Asimov, Isaac. „Az Első Törvény.” Fordította Bihari György. In *Asimov Teljes Alapítvány-Birodalom-Robot Univerzuma*, 1. kötet, 215-216. Budapest: Szukits Könyvkiadó, 2002.

Asimov, Isaac. „Körbe-Körbe.” Fordította Vámosi Pál. In *Asimov Teljes Alapítvány-Birodalom-Robot Univerzuma*, 1. kötet, 44-57. Budapest: Szukits Könyvkiadó, 2002.

Borges, Jorge Luis. „Az elágazó ösvények kertje.” Fordította Bolgár Lajos. In *Jól Fésült Mennydörgés. Összegyűjtött novellák*, 138-148. Budapest: Jelenkor Kiadó, 2018.

Eco, Umberto. *Nyitott mű*, ford. Dobolán Katalin, Mártonffy Marcell, Budapest: Európa Könyvkiadó, 1998.

*End Poem*: [https://minecraft-101.fandom.com/wiki/End\\_Poem](https://minecraft-101.fandom.com/wiki/End_Poem).

- Jackson, Steve és Livingstone, Ian. *A Tűzhegy Varázslója*. Fordította Fekete Miklós. Debrecen: Rakéta Könyvek, 1989.
- Kerber Balázs. *Conquest*. Budapest: Jelenkor Kiadó, 2019.
- Moskát Anita. „Fekete monitor.” In Moskát Anita, *A hazugság tézisei*, 125-75. Budapest: Gabo Kiadó, 2022.
- Orwell, George. *1984*. Fordította Sziójgyártó László, Budapest: Helikon Kiadó, 2020.
- Packard, Edward. *Az idő barlangja*, Elérhető: <http://zagor.hu/index.php?oldal=forum&tema=4423&p=0>.
- Pavić, Milorad. *Kazár szótár*. Fordította Brasnyó István. Budapest: Cartaphilus Könyvkiadó, 2006.
- Pelevin, Viktor. *T*. Fordította M. Nagy Miklós. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2011.
- Poznanski, Ursula. *Erebos 2: Feltámad a játék*. Fordította Bán Zoltán András. Budapest: Scolar Kiadó, 2021.
- Poznanski, Ursula. *Erebos: Világok harca*. Fordította Gémes Szilvia. Budapest: Pongrác Kiadó, 2021.
- Szerencsés, Dániel. *A 13. emelet*. Budapest: 21. Század Kiadó. 2019.
- Tobey, Danny. *Az Úr játéka. God Game*. Fordította Tamás Dénes. Budapest: Metropolis Media Group Kft., 2021.
- Veres Attila. „Sebzés.” In Veres Attila, *A valóság helyreállítása*, 256-295. Budapest: Agave Kiadó, 2022.
- Willingham, Bill. *Fables*, Vertigo, 2002.
- Zevin, Gabrielle. *Világépítők*. Fordította Varga Krisztina. Budapest: Magnólia Kiadó, 2022.

## Másodlagos források

- „'Számptalanok a világ történetei': videójáték és narrativitás,” *Tiszatáj*, 76. évfolyam, (szeptember 2022), 39-93.
- „Open world vs Sandbox games | Differences and explanation” *G2A*. 2022. Elérhető: <https://www.g2a.com/news/features/open-world-vs-sandbox-games-differences-and-explanation/>.
- Aarseth, Espen. „Ludology.” In *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Szerkesztette Wolf, Mark J. P. és Perron Bernard, 185-189. New York, London: Routledge, 2014.
- Aarseth, Espen. „Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete.” Fordította Czitrom Varga Enikő. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf, és Kiss Miklós, 159-174. Budapest: Kijárat Kiadó, 2008.
- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Adams, Ernest és Rollings, Andrew. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. United States of America: New Riders Publishing, 2003.
- Anderson, Sky LaRell. „The Interactive Museum: Video Games as History Lessons through Lore and Affective Design” *E-Learning and Digital Media*, 16(3), (2019): 177-195.
- Apperley, Tom és Ozimek, Anna. „Editorial: Special Issue on Disco Elysium.” *Baltic Screen Media Review*. Volume 9., Number 1., (2021): 2-4.
- Arisztotelész. *Poétika és más költészettani írások*. Fordította Ritoók Zsigmond. Szerkesztette és a jegyzeteket összeállította Bolonyai Gábor. Budapest: PannonKlett Kiadó, 1997.

- Armstrong, Karen. *A mítoszok rövid története*. Fordította Árokszállás Zoltán, Budapest: Új Palatinus Könyvesház Kft., 2006.
- Attebery, Brian. „Science Fictional Parables: Jazz, Geometry, and Generation Starships.” In *Parables of Science Fiction*, szerkesztette Brian Attebery és Veronica Hollinger, 3-23. Middletown: Wesleyan University Press, 2013.
- Austin, Sophie. *Creative vs. Survival Mode. Which is right for you? Minecraft.net*. 2022. Elérhető: <https://www.minecraft.net/es-es/article/creative-vs-survival-mode>.
- Baer, Ralph H. *Videogames in the Beginning*, Springfield: Rolenta Press, 2015.
- Bal, Mieke. „Fokalizáció.” Fordította Ferencz Anna. In *Verbális és vizuális narráció*. Szerkesztette Füzi Izabella, 129-147. Szeged: Pompeji, 2011.
- Balasubramanian, Karthik. „An Introduction to Open World Games” *GameOpedia*, 2011. Elérhető: <https://www.gameopedia.com/introduction-to-open-world-games/>.
- Bártfai Andrea. „Az interaktív fim.” *Médiakutató*, 2011. Elérhető: [https://mediakutato.hu/cikk/2011\\_04\\_tel/05\\_interaktiv\\_film](https://mediakutato.hu/cikk/2011_04_tel/05_interaktiv_film).
- Barthes, Roland. „Bevezetés a történetek strukturális elemzésébe.” Fordította Simonffy Zsuzsa, In *A modern irodalomtudomány kialakulása: A pozitivizmustól a strukturalizmusig*, szerkesztette Bókay Antal és Vilcsek Béla, 527-542. Budapest: Osiris Könyvkiadó, 2001.
- Baudrillard, Jean. *Simulations*. Fordította Foss, Paul, Patton, Paul és Beitchman, Philip. Los Angeles: Semiotext[e], 1982.
- Baylies, Peter. *Beings in the Game-world: Characters, Avatars, and Players*. 2007. Elérhető: <https://dl.acm.org/doi/10.5555/1367956.1367960>.
- Benjamin, Walter. *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában*, ford. Kurucz Andrea. Elérhető: [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html).
- Bényei Tamás. *Rejtélyes rend: A krimi, a metafizika és a posztmodern*. Budapest: Akadémiai Kiadó, 2000.
- Benyovszky Krisztián. *A jelek szerint: A detektívtörténet és közép-európai emléknymai*. Pozsony: Kalligram, 2003.
- Beregi Tamás, *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve*. Budapest: Vince Kiadó, 2010.
- Bíró Yvette. *A hetedik művészet*. Budapest: Osiris Könyvkiadó, 2001.
- Bissell, Tom. *Extra Lives. Why Video Games Matters*. New York: Pantheon Books, 2010.
- Björk, Staffan és Holopainen, Jussi. *Patterns in Game Design*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media, 2004.
- Bódi Bettina, „A narratív-dramatikus ágencia a videójátékok médiumában.” *Tiszatáj*, 76. évfolyam (szeptember 2022): 80-92.
- Bódi Bettina, „Can Playfulness Be Designed? Understanding Playful Design through Agency in *Astroneer*.” *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, Vol. 12, No. 1 (2021): 39-61.
- Bordwell, David és Thompson, Kristin. „Sound in the Cinema.” In *Film Art: An Introduction*, ötödik kiadás, szerkesztette Bordwell, David és Thompson, Kristin, 315-354. New York: McGraw-Hill Companies, Inc, 1979.
- Bordwell, David és Thompson, Kristin. „The Classical Hollywood Cinema.” In Bordwell, David és Thompson, Kristin. *Film Art: An Introduction*, Ötödik kiadás, 108-110. New York: McGraw-Hill Companies, Inc, 1979.
- Bordwell, David és Thompson, Kristin. *Film Art: An Introduction*, ötödik kiadás. New York: McGraw-Hill Companies, Inc., 1979.
- Bordwell, David. „Film Futures.” *SubStance* 31, no. 1 (2002): 88–104.
- Bordwell, David. *Elbeszélés a játékfilmben*. Fordította Pócsik Andrea. Budapest: Magyar Filmintézet, 1996.



- Borosch, Juliane, „*Detroit: Become Human – Orientational Mapping in the City and (Hi)Story*” in: Dietmar Meinel, *Video Games and Spatiality in American Studies*, Berlin, Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2021, 153-166.
- Borosch, Juliane. „*Detroit: Become Human – Orientational Mapping in the City and (Hi)Story.*” In *Video Games and Spatiality in American Studies*. Dietmar Meinel, 153-166. Berlin, Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2021.
- Branigan, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London, New York: Routledge, 1992.
- Buckley, Sean, God of War’s unispected influence? Indiana Jones, In *Cnet.com*, 2018. Elérhető: <https://www.cnet.com/tech/gaming/god-of-war-unexpected-influence-indiana-jones/>.
- Cavallaro, Dani. *Anime and the Visual Novel. Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Jefferson, North Carolina, London: McFarland, 2009.
- Clark, Kate Euphemia. „Review: A Play of Bodies: How We Perceive Videogames by Brendan Keogh” *Loading... Volume 13 (21): 74-76*. Elérhető: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/281/267>.
- Clearwater, David A., „What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide.” *Loading... 5, 8 (2011): 29-49*.
- Clute, John és Grant, John. *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit, 1996.
- Coltrain, James és Ramsay, Stephen, „Can Video Games Be Humanities Scholarship?” *Debates in the Digital Humanities 2019*. Szerkesztette Gold, Matthew K. és Klein, Lauren F. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2019. Elérhető: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/4805e692-0823-4073-b431-5a684250a82d/section/10c2899a-d78c-40d2-b293-f828d3a1b3e9#ch03>.
- Cook, Daniel. „Cozy Games.” *LostGarden (2018)*. Elérhető: <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>.
- Csöngé Tamás. „Az ágencia ideológiakritikája a videójátékban. Az Inside procedurális retorikája.” *Apertúra. Játékkutatás és ideológia*. Szerkesztette Kiss Gábor Zoltán és Pólya Tamás, XVI. évfolyam, 3. szám. (2021). Elérhető: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/csonge-az-agencia-ideologiakritikaja-a-videojatekban-az-inside-proceduralis-retorikaja/>.
- Dansky, Richard, „Writing for Horror Games.” In *Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG*, szerkesztette Wendy Despain, 113-26. Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltd., 2009.
- Despain, Wendy szerk., *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG*, Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltd., 2009.
- Dinsdale, Ryan. „Gwent: The Tumultuous, Untold Story.” *IGN*, 2022. Elérhető: <https://www.ign.com/articles/gwent-the-witcher-card-game-tumultuous-untold-story>.
- Doerner, Ralf, Broll, Wolfgang, Jung, Bernhard, Grimm, Paul, Göbel, Martin és Kruse, Rolf. „Introduction to Virtual and Augmented Reality.” In *Virtual and Augmented Reality (VR/AR). Foundations and Methods of Extended Realities (XR)*, szerkesztette Doerner, Ralf, Broll, Wolfgang, Grimm, Paul és Jung, Bernhard, 1-38. Cham: Springer, 2022.
- Domsch, Sebastian. *Storyplaying: Agency and narrative in video games*. Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2013.
- Dormans, Joris, „On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules.” *Game Studies*, Volume 6., 1. szám (2006). Elérhető: <https://gamestudies.org/0601/articles/dormans>.
- Dömötör Tekla. *Germán, kelta regék és mondák*, negyedik kiadás. Budapest: Móra Ferenc Könyvkiadó, 1965.
- Eliade, Mircea. *Myth and Reality*. New York, Evantson: Harper & Row Publishers, 1963.

- Erbert, Roger. *Games vs. Art: Erbert vs. Barker*. 2007. Elérhető: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/games-vs-art-ebert-vs-barker>.
- Erbert, Roger. *Video games can never be art*, 2010. Elérhető: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>.
- Eskelinen, Markku. „The Gaming Situation.” *Game Studies*, Volume. 1., issue 1. (2001). Elérhető: <https://gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- Fejes Richárd, „Would You Stop Changing My Games? Stop Adding Lamppost to Them? (Az elbeszélő diskurzus struktúrái a videójátékokban).” *Tiszatáj* (szeptember 2022): 41.
- Feldman, Ari, *Designing Arcade Computer Game Graphics*. Plano: Wordware Publishing Inc., 2001.
- Ferguson, Christopher J. és Donnellan, M. Brent. „Are Associations Between 'Sexist' Video Games and Decreased Empathy Toward Women Robust? A Reanalysis of Gabbiadini et al. 2016.” *Journal of Youth Adolescence* 46, 2446–2459 (2017). Elérhető: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-017-0700-x>.
- Fimi, Dimitra és Higgins, Andrew. „Invented Languages.” In *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, szerkesztette Wolf, Mark J. P., 21-29. New York, London, Routledge: Taylor & Francis Group, 2017.
- Flaherty, Jennifer. „Dreamers and Insomniacs: Audiences in 'Sleep No More' and 'The Night Circus'.” *Comparative Drama*, Volume 48, Number 1 & 2 (2014): 135-154.
- Fogarasi György. „Szoros olvasás, távoli olvasás, sebességátárok.” *Tiszatáj* 74.11. (november 2020): 77-85.
- Foucault, Michel. „Panopticism.” In *Discipline and Punish. The Birth of Prison*. Foucault, Michel. Fordította Alan Sheridan, 195-228. New York: Vintage Books, 2012. Elérhető: [https://monoskop.org/images/4/43/Foucault\\_Michel\\_Discipline\\_and\\_Punish\\_The\\_Birth\\_of\\_the\\_Prison\\_1977\\_1995.pdf](https://monoskop.org/images/4/43/Foucault_Michel_Discipline_and_Punish_The_Birth_of_the_Prison_1977_1995.pdf).
- Frasca, Gonzalo. „Ludologist Love Stories, too: Notes from a Debate that Never Took Place.” *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, Vol. 2. (2003). Elérhető: <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>.
- Frasca, Gonzalo. „Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába.” Fordította Gyuris Norbert. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf, és Kiss Miklós, 125-142. Budapest: Kijárat Kiadó, 2008.
- Fraser, Benjamin. “Why the Spatial Epistemology of the Videogame Matters: Mētis, Video Game Space and Interdisciplinary Theory.” *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, Volume 3., 2. szám (2011): 93-106.
- Füzi Izabella és Török Ervin, „A történet mint zárt egység.” In *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*. Szeged, 2006. Elérhető: <http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20%28E%29/tankonyv/tortenet/index02.html>.
- Füzi Izabella és Török Ervin. „Narratív szintek.” In *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*. Szeged, 2006. Elérhető: <http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20%28E%29/tankonyv/narracio/index04.html#narrativszint>.
- Füzi Izabella és Török Ervin., „Narráció” In Füzi Izabella és Török Ervin. *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*. Szeged, 2006. Elérhető: <http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20%28E%29/tankonyv/narracio/index04.html>.
- Füzi Izabella. „Elbeszélés a tömegfilmben. 8. lecke.” In Török Ervin és Füzi Izabella, *Elbeszélés a tömegkultúra korában*. Elérhető:



[http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles\\_kesz/8\\_lecke\\_klasszikus\\_narratva.html](http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles_kesz/8_lecke_klasszikus_narratva.html).

- Gabbiadini, Alessandro, Bushman, Brad J., Riva, Paolo, Andrighetto, Luca és Volpato, Chiara. „Grand Theft Auto is a 'Sandbox' Game, but There are Weapons, Criminals, and Prostitutes in the Sandbox: Response to Ferguson and Donnellan (2017).” *Journal of Youth Adolescence* 46, 2460–2466 (2017). Elérhető: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-017-0731-3>.
- Gadamer, Hans-Georg, „A szép aktualitása. A művészet mint játék, szimbólum és ünnep.” Fordította Bonyhai Gábor, 11-84. In *A szép aktualitása*, Budapest: T-Twins Kiadó, 1994.
- Gadamer, Hans-Georg. „Szöveg és interpretáció.” Fordította Hévízi Ottó. In *Szöveg és interpretáció*, szerkesztette Bacsó Béla, 17-41. Budapest: Cserépfalvi Könyvkiadó, 1991.
- Gadamer, Hans-Georg. *Igazság és módszer. Egy filozófiai hermeneutika vázlatja*. Fordította Bonyhai Gábor. Budapest: Gondolat Kiadó, 1984. A versrészletet fordította: Márton László.
- Galloway, Alexander, „Gaming, Essays on Algorithmic Culture” In *Electronic Mediations*, Volume 18. London, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Gawroński, Sławomir, *A Real Witcher—Slavic or Universal; from a Book, a Game or a TV Series? In the Circle of Multimedia Adaptations of a Fantasy Series of Novels “The Witcher” by A. Sapkowski*. Elérhető: <https://www.mdpi.com/2076-0752/9/4/102>.
- Gekker, Alex és Joseph, Daniel. „Selling Elysium: the political economy of radical game distribution.” *Baltic Screen Media Review*. Volume 9., number 1. (2021): 20-31.
- Genette, Gérard. *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1980.
- Genette, Gérard. *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- Genette, Gérard. *The Architext: An Introduction*, ford. Jane E. Lewin. Berkeley, Los Angeles, Oxford: University of California Press, 1992.
- Gingerich, Megan Elisabeth. „God of War’s One-Shot Camera Approach Explained” *GameRant*, 2021. Elérhető: <https://gamerant.com/god-of-war-one-shot-unbroken-camera-challenging-film-technique/>.
- Gough, Julian. *An Introduction to The Egg and the Rock*. 2023. <https://theeggandtherock.substack.com/p/an-introduction-to-the-egg-and-the>.
- Gough, Julian. *I Wrote a Story for a Friend*. 2022. Elérhető: <https://theeggandtherock.substack.com/p/i-wrote-a-story-for-a-friend>.
- Grace, Lindsay. *Doing Things with Games, Social Impact Through Play*. Boca Raton: CRC Press, 2020.
- Green, Amy M. *Storytelling in Video Games. The Art of the Digital Narrative*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2018.
- Green, Jonathan. *You Are The Hero. A History of Fighting Fantasy Gamebooks*. Hackney: Snowbooks Ltd., 2014.
- Hageneuer, Sebastian. „Archaeogaming: How Heaven’s Vault Changes the 'Game'.” In *Pearls, Politics and Pistachios. Essays in Anthropology and Memories on the Occasion of Susan Pollock’s 65th Birthday*. 631–42. Propylaeum, 2021.
- Harris, John. *Exploring Roguelike Games*. Boca Raton: CRC Press, 2021.
- Hendrix, Grady, *Choose Your Adventure, How The Cave of Time taught us to love interactive entertainment*. Elérhető: [http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2011/02/choose\\_your\\_own\\_adventure.html](http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2011/02/choose_your_own_adventure.html).

- Hlavacska András, „Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba – Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához.” *Kortárs. Irodalmi és Művészeti folyóirat*. (szeptember 2023): 13-22.
- Homan, Daniel és Homan, Sidney. „The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor.” *Comparative Drama*, Volume 48, Number 1/2, (2014): 169-186.
- Horváth Márk. „Dehumanizált líra és poszthumán játékosság” *Műút* (2019). Elérhető: <https://muut.hu/archivum/33451>.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Kísérlet a kultúra játék-elméleteinek meghatározására*. Fordította Máthé Klára. Budapest: Atheneum Kiadó, 1944.
- Hull, Vanessa, Mao-Ning, Tuanmu és Liu, Jianguo. „Synthesis of human-nature feedbacks.” *Ecology and Society*, 20. 3. (2015). Elérhető: <https://www.ecologyandsociety.org/vol20/iss3/art17/>.
- Hunter, Elizabeth. „Building Video Game Adaptations of Dramatic and Literary Texts.” In *Research Methods for the Digital Humanities*, szerkesztette Lewis Levenberg, Tai Neilson és David Rheams, 173-194. Palgrave. 2018.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*, második kiadás. London; New York: Routledge, 2013.
- Igarzábal, Frederico Alvarez. *Time and Space in Video Games: A Cognitive-Formalist Approach*. Wetzlar: Majuskel Medienproduktion GmbH, 2019.
- Iser, Wolfgang. „Az olvasás aktusa. Az esztétikai hatás elmélete.” Fordította Hárs Endre. In *Testes könyv I.*, szerkesztette Kiss Attila, Kovács Sándor és Odorics Ferenc, 241-264. Szeged: Ictus, 1996.
- James, Edward és Mendlesohn, Farah. „Introduction.” In *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, szerkesztette James, Edward és Mendlesohn, Farah, 1-4. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.
- Jancsovics Klaudia. „A filmek és videójátékok történelmesbeszélési technikái.” In *Nyom-követés 5.: Tanulmánykötet: A Vajdasági Magyar Doktoranduszok és Kutatók Szervezete és a Doktoranduszok Országos Szövetsége Irodalomtudományi Osztály IV. közös konferenciájának tanulmánykötete*, szerkesztette Novák Anikó és Semság Tibor, 81-93. Budapest: Doktoranduszok Országos Szövetsége, Irodalomtudományi Osztály, 2020.
- Jancsovics Klaudia. „A Minecraft mint virtuális robinzonád” *MeseCentrum* 2023. Elérhető: <https://mesecentrum.hu/esszektanulmanyok/a-minecraft-mint-virtualis-robinzonad.html>.
- Jancsovics Klaudia. „Amikor a valóságok összemosódnak (Ursula Poznanski: Erebos. A valóság harca)” *Próza Nostra* (2021). Elérhető: <http://www.prozanoistra.com/iras/amikor-valosagok-osszemosodnak-ursula-poznanski-erebos-valosagok-harca>.
- Jancsovics Klaudia. „Látni és látva lenni: a videójátékok figyelemirányító stratégiái.” In *Figyelem-projekt, tanulmányok a figyelemről*, szerkesztette Gyimesi Tímea, 73-82. Szeged: GralPhi, 2020.
- Jancsovics Klaudia. *Történetjátszás: Számítógépes játékok az irodalomtudomány tükrében*. MSc szakdolgozat, Szegedi Tudományegyetem, 2017.
- Jannidis, Fotis. „Character.” In *Handbook of Narratology. Contributions to Narrative Theory*, szerkesztette Hühn et al, 14-29. Göttingen: Hubert & Co. GmbH & Co. KG., 2009.
- Jászay Tamás. „Előadások a Broadway-n.” *Revizor*, 2015. URL: <https://revizoronline.com/hu/cikk/5187/eloadasok-a-broadway-n>
- Jenkins, Henry. „A játékkervezés mint narratív építészet.” Fordította Kiss Gábor Zoltán. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós, 175-192. Budapest: Kijárat, 2008.
- Jenkins, Henry. „Transmedia Storytelling 101.” *Pop Junctions*, 2007. Elérhető: [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).

- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.
- Jones, Steven E. *The meaning of video games. Gaming and textual strategies*. New York, London: Routledge, 2008.
- Juul, Jesper. „Introduction to Game Time / Time to play – An examination of game temporality.” In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, szerkesztette Wardrip-Fruin, Noah és Harrigan, Pat, 131-142. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004. Elérhető: <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>.
- Juul, Jesper. „Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről.” Fordította Pálmai Krisztián és Fenyvesi Kristóf. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós, 143-158. Budapest: Kijárat Kiadó, 2008.
- Jürgens, Uta Maria és Hackett, Paul M.W. „The Big Bad Wolf: The Formation of a Stereotype” *Ecopscychology* Volume 9, No. 1. (2017). Elérhető: <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/eco.2016.0037>.
- Kagen, Melissa. *Wandering Games*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2022.
- Kálmán C. György. „Paratextusok és ideológia.” *Literatura* XXXV. évfolyam (április 2009): 405-417.
- Kent, Steve L. *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press, 2001.
- Keserű József. *Lehetnek sárkányaid is: a fantáziavilágok építése mint kulturális gyakorlat*. Budapest: Prae Kiadó, 2021.
- King, Geoff és Krzywinska, Tanya. *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogames Forms and Contexts*. London/New York: I.B. Taurus, 2006.
- Király István és Szerdahelyi István. *Világirodalmi Lexikon*. V. kötet, Im-Kamb, Budapest: Akadémiai, 1977.
- Kiss Gábor Zoltán és Pólya Tamás. „Bevezető a Játékkutatás és ideológia című számhoz,” *Apertúra*, XVI. évfolyam, 3. (2021). Elérhető: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/bevezeto-a-jatekkutatas-es-ideologia-cimu-szamhoz/>.
- Kiss Gábor Zoltán és Pólya Tamás. „Játékkutatás és ideológia,” *Apertúra*, XVI. évfolyam, 3. (2021). Elérhető: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/xvi-evfolyam-3-szam-jatekkutatas-es-ideologia/>.
- Kiss Gábor Zoltán. „A játszott képek láttatása.” *Médiakutató* (2010). Elérhető: [https://www.mediakutato.hu/cikk/2010\\_04\\_tel/07\\_videojatek\\_kulturalis\\_sulya](https://www.mediakutato.hu/cikk/2010_04_tel/07_videojatek_kulturalis_sulya).
- Kiss Gábor Zoltán. „A narratológiától a ludológiáig.” In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós, 257-262. Budapest: Kijárat Kiadó, 2008.
- Kiss Gábor Zoltán. *Efemer galériák. Videójátékok kritikai megközelítésben*. Budapest: Gondolat Kiadó, 2013.
- Klevje, Rune. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. PhD disszertáció, University of Bergen, 2006.
- Knott, Stuart. *Interplay: The Adaptive Contexts of Videogame Adaptations and Franchises Across Media*. Leicester: De Montfort University, 2016.
- Koumarios, M., & Silver, C. „Dashing at a Nightmare: Haunting Macbet in Sleep No More.” *TDR/The Drama Review*, 57(1) (2013): 167–175.
- Kőszeghy Ferenc. „Posztdigitális állapot és újmediális tapasztalat Kerber Balázs *Conquest* című művében”. Elérhető: <https://ojs3.mtak.hu/index.php/literatura/article/view/8383/6859>.

- Krek Norbert. „Levelek Vimyből – Esszé az 11–11: Memories Retold című videójátékról.” *Kortárs Online* (2023). Elérhető: <https://kortaronline.hu/aktual/memories-retold.html>.
- Krichane, Selim. „When Seeing is Playing: The History of the Videogame Camera.” *Game Studies*, Volume 21, issue 2, (2021). Elérhető: <https://gamestudies.org/2102/articles/krichane>.
- Kullmann, Thomas és Siepmann, Dirk. „Language and Character.” In *Tolkien as a Literary Artist. Exploring Rhetoric, Language and Style in The Lord of The Rings*, szerkesztette Thomas Kullmann és Dirk Siepmann, 259-297. Palgrave Macmillan, 2021.
- Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Boston, San Francisco, New York, Toronto, Montreal: Addison-Wesley, 1993.
- Mago, Zdenko. „Easter Eggs in Digital Games as a Form of Textual Transcendence (Case Study)” *Acta Ludologica*, Volume 2, No. 2. (2019). Elérhető: [https://actaludologica.com/wp-content/uploads/2019/12/AL\\_2019-2-2\\_03\\_Mago.pdf](https://actaludologica.com/wp-content/uploads/2019/12/AL_2019-2-2_03_Mago.pdf).
- Magyar Miklós. „Narratív perspektíva és műelemzés.” *Filológiai Közöny*, XXXV. évfolyam, 1. szám. Budapest: Akadémiai (1989): 1-25.
- Makai Péter Kristóf. „A karácsony megmentéséért lapozz a 400. oldalra! (Jonathan Green: A Krampusz éjszakája).” *Próza Nostra*, (2022). Elérhető: <http://www.prozanoistra.com/iras/karacsony-megmenteseert-lapozz-400-oldalra-jonathan-green-krampusz-ejszakaja>.
- Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies. Games and Cultures*. London: SAGE Publications, 2008.
- McManus, Amy és Feinstein, Andrew Hale. „Narratology and Ludology: Competing Paradigms or Complementary Theories in Simulation” *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, Vol. 33, (2006): 363-372. Elérhető: <https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/download/546/515/0>.
- Michäel Samyn. „Not a manifesto.” *Notgames Blog*. 2010. Elérhető: <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/>.
- Mieritz, Daniel és Boonen, Casper S. „Paralysing Fear: Player Agency Parameters in Horror Games.” In *Proceedings of Nordic DiGRA. Proceedings of 2018 international DiGRA nordic conference*, Bergen, Norway, Copenhagen, Denmark: DiGRA digital library, 2018. Elérhető: [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_Nordic\\_2018\\_paper\\_19.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_19.pdf).
- Miklós Ágnes Kata. *A nyolc fogaskerek esete: A detektívtörténetek mechanizmusai*. Budapest: Napvilág, 2018.
- Millward, Tom. „Play performed via 'Grand Theft Auto' wins at The Stage Awards.” *WhatsOnStage*, 2023. Elérhető: [https://www.whatsonstage.com/news/play-performed-via-grand-theft-auto-wins-at-the-stage-awards\\_58244/](https://www.whatsonstage.com/news/play-performed-via-grand-theft-auto-wins-at-the-stage-awards_58244/).
- Mitchell, Alex, Kway, Liting, Neo, Tiffany és Sim, Yui Theng. „A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay.” *Game Studies*, Volume 20., issue 2., (2020). Elérhető: [https://gamestudies.org/2002/articles/mitchell\\_kway\\_neo\\_sim](https://gamestudies.org/2002/articles/mitchell_kway_neo_sim).
- Modern Storytellers. *Forgotten City*. PC. 2021.
- Moholy-Nagy László. *Painting, Photography, Film*. Fordította Janet Seligman. London: Lund Humphries, 1969.
- Molnár Kincső-Bernadett. „Critical Role: asztali szerepjáték, show vagy transzmediális univerzum?” *Kortárs. Irodalmi és Művészeti folyóirat*, (szeptember 2023): 23-33.
- Mora-Cantallops, Marçal. „Transhistorical perspective of the puzzle video game genre.” *The 13th International Conference*, Malmö, 2018. Elérhető: [https://www.researchgate.net/publication/327639714\\_Transhistorical\\_perspective\\_of\\_the\\_puzzle\\_video\\_game\\_genre](https://www.researchgate.net/publication/327639714_Transhistorical_perspective_of_the_puzzle_video_game_genre).



- Moretti, Franco. „The Slaughterhouse of Literature.” In *Distant Reading*. London–New York: Verso, 2013.
- Moretti, Franco. *Distant Reading*. London: Verso, 2013.
- Moretti, Franco. *Graphs, Maps, Trees*. London: Verso, 2005.
- Morgan, Andrew A. *God of War: Masculinity and Fatherhood Through Procedural Rhetoric*. University of the Pacific, 2020. Elérhető: [https://scholarlycommons.pacific.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4701&context=uop\\_etds](https://scholarlycommons.pacific.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4701&context=uop_etds).
- Moss, Richard. „Roam free: A history of open-world gaming.” *ArsTechnica*, 2017. <https://arstechnica.com/gaming/2017/03/youre-now-free-to-move-about-vice-city-a-history-of-open-world-gaming/>.
- Mukherjee, Souvik. *Video Games and Storytelling. Reading Games and Playing Books*. Hampshire, New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- Muncy, Julie. „Open-World Games Are Changing the Way We Play.” *Wired*, 2015. <https://www.wired.com/2015/12/open-world-games-2015/>.
- Muriel, D. és Crawford, G. „Video Games and Agency in Contemporary Society.” *Games and Culture*, 15 (2), (2020), 138-157.
- Murray, Janet. *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*. New York, London, Toronto, Sydney, Singapore: The Free Press, 2016.
- Murray, Janet. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Massachusetts, United States: The MIT Press, 1997.
- Nádori Gergely. „A járvány és a *Stranger Things* váratlanul óriási divatot csinált a szerepjátékból.” *Telex* (október 2022). Elérhető: <https://telex.hu/after/2022/10/02/a-jarvany-es-a-stranger-things-varatlanul-oriasi-divatot-csinalt-a-szerepjatekbol>.
- Newman, James. *Videogames*. London, New York: Routledge, 2004.
- Nguyen, C. Thi. *Games: Agency As Art*, New York: Oxford University Press, 2020.
- Nieborg, David B. és Hermes, Joke. „What is game studies anyway?” *European Journal of Cultural Studies*. Vol. 11, 2. (2008): 131-147. Elérhető: [https://www.researchgate.net/publication/249630832\\_What\\_is\\_game\\_studies\\_anyway](https://www.researchgate.net/publication/249630832_What_is_game_studies_anyway).
- Niederhoff, Burkhard. „Focalization.” In *Handbook of Narratology. Contributions to Narrative Theory*, szerkesztette Hühn et al, 115-123. Göttingen: Hubert & Co. GmbH & Co. KG., 2009.
- O. Réti Zsófia. „A halhatatlanság ára – Esszé az Immortality című videójátékról.” *Kortárs Online* (2022). Elérhető: <https://kortaronline.hu/aktual/immortality.html>.
- O. Réti Zsófia. „A kiközösített idő helyre (nem) tolása: Avagy időhurok-narratívák a közelmúlt videójátékaiban,” *Tiszatáj*, 76. évfolyam (szeptember 2022): 55-64.
- O. Réti Zsófia. „A videójáték mint ideológiaszimulátor: *Detroit: Become Human*”, in *Apertúra*, 2021. tavasz. Elérhető: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/o-reti-a-videojatek-mint-ideologiaszimulator-detroit-become-human/>.
- Pavlovic, Dwight. „Video Game Genres: Everything You Need to Know.” *HP TECH TAKES. Exploring today's technology for tomorrow's possibilities* (július 2020). Elérhető: <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres>.
- Pearce, Celia. *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate*. Authors & Digital Games Research Association DiGRA 2005. Elérhető: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf>.
- Perron, Bernard. *The World of Scary Video Games: Study in Videoludic Horror*. New York: Bloomsbury Academic, 2018.
- Pettit, Edward. *The Poetic Edda: A Dual-Language Edition*, Cambridge: OpenBook Publishers, 2023.

- Pólya Tamás. „A videójátékok mint történetmesélő maszókák és a médiaszöveg-fogalom. Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban.” *Médiakutató*, 21. évf. 1. szám, (2020): 93-104. Elérhető: [https://mediakutato.hu/cikk/2020\\_01\\_tavasz/08\\_a\\_videojatekok\\_mint\\_tortenetmeselo\\_maszokak.pdf](https://mediakutato.hu/cikk/2020_01_tavasz/08_a_videojatekok_mint_tortenetmeselo_maszokak.pdf).
- Pólya Tamás. „Szépirodalmon innen, a játékoságon túl (Két videójáték komparatív kultivációs elemzésében).” *Tiszatáj*, 76. évfolyam (szeptember 2022): 66-79.
- Pólya Tamás. „Videójátékok mint történetmesélő maszókák és a médiaszöveg-fogalom. Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban.” *Médiakutató*, XXI. évfolyam 1. szám. (2020): 93-104. Elérhető: [https://mediakutato.hu/cikk/2020\\_01\\_tavasz/08\\_a\\_videojatekok\\_mint\\_tortenetmeselo\\_maszokak.pdf](https://mediakutato.hu/cikk/2020_01_tavasz/08_a_videojatekok_mint_tortenetmeselo_maszokak.pdf).
- Pragman, Daniel és Jakobsson, Peter. „Do you believe in magic? Computer games in everyday life.” *European Journal of Cultural Studies* 11 (2), (2008): 225-244.
- Prokopek, Aleksandra. „The art presence of videogames.” *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 8:1, (2022): 7-16. Elérhető: <https://czasopisma.uni.lodz.pl/Replay/issue/view/1088/694>.
- Propp, Vlagyimir Jakovlevics. *A mese morfológiája*. Fordította Soproni András. 2., javított kiadás. Budapest: Osiris Könyvkiadó, 2005.
- Quintana-Vallejo, Ricardo. *Children of Globalization, Diasporic Coming-of-Age Novels in Germany, England, and the United States*. New York: Taylor & Francis, 2021.
- Ricoeur, Paul. *Time and Narrative*, Vol. 1. Chicago, London: The University of Chicago Press, 1983.
- Ryan, Marie-Laure. „Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations.” *Interactive Storytelling. Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Szerkesztette Spierling, Ulrike és Szilas, Nicolas (Springer, 2008), 6-13.
- Salen, Katie és Zimmerman, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press, 2003.
- Sándor Zsuzsa. *Umberto Eco nyitott mű*, 2003. Elérhető: <http://communicatio.hu/doktoriprogramok/kommunikacio/belso/bevhumankomm/20022/ecosandorzsh.htm>.
- Sarah Stang, „'This Action Will Have Consequences': Interactivity and Player Agency.” *Game Studies*, Vol. 19. issue 1. (május 2019). Elérhető: <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>.
- Schmidt, Johann N. „Narration in Film.” In *Handbook of Narratology. Contributions to Narrative Theory*, szerkesztette Hühn et al, 212-227. Göttingen: Hubert & Co. GmbH & Co. KG., 2009.
- Slomith, Rimmon-Kenan. *Narrative Fiction, Contemporary Poetics*. Taylor & Francis e-Library, 2005.
- Solarski, Chris. *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*. Boca Raton, London, New York: Taylor & Francis Group, CRC Press, 2017.
- Soulban, Lucien és Orkin, Haris. „Writing for First-Person Shooters.” In *Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG*, szerkesztette Despain, Wendy, 51-68. Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltd., 2009.
- Statt, Nick. „How artificial intelligence will revolutionize the way video games are developed and played: The advances of modern AI research could bring unprecedented benefits to game development” *The Verge*, (2019). Elérhető: <https://www.theverge.com/2019/3/6/18222203/video-game-ai-future-procedural-generation-deep-learning>.

- Stawhun, Adien. „The Sims turns 20, unlike your Sim who will probably always be 20. We look at how Maxis has kept The Sims alive for 20 years,” *Polygon*, 2020. február 4. Elérhető: <https://www.polygon.com/2020/2/4/20754666/the-sims-20th-anniversary-ea-maxis>.
- Stobbert, Dawn. *Videogames and Horror: From Amnesia to Zombies, Run!* University of Wales Press, 2019.
- Sukenick, Ronald. *The Death of the Novel and Other Stories*, New York: The Dial Press, 1969.
- Szabó Gábor. *Filmes könyv. Hogyan kommunikál a film?* Budapest: Ab Ovo, 2002.
- Szedlák Ádám. „A múlt számítógépes játéka. A vízszelők Aranykora.” *Magyar Narancs*, 07. 01. (2021): 26-27.
- Totten, Christopher W. *An Architectural Approach to Level Design*, második kiadás. Boca Raton, London, New York: CRC Press, 2019.
- Tresca, Michael J. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Jefferson, North Carolina és London: McFarland & Company, Inc., 2011.
- Victor Turner, „Liminal to Liminoid in Play, Flow and Ritual: An essay in comparative symbology” *Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies*, 60, no. 3 (1974): 53-92.
- Waszkiewicz, Agata. „(Trans)humanism and the Postmodern Identities: the Player in Detroit: Become Human (2018) Introduction: from humanism to posthumanism” *Acta Humana* 9 (2018): 197-212.
- Wolf, Mark J. P. „Worlds.” In *The Routledge Companion to Video Game Studies*, szerkesztette Wolf, Mark J. P. és Perron, Bernard, 125-131. London: Routledge, 2014.
- Worthen, W. B., „’The written troubles of the brain’: Sleep No More and the Space of Character.” *Theatre Journal* Volume 64 (2012): 79-97.
- Záhonyi-Ábel Márk. „Történelem és populáris mitológia az 1989 utáni magyar műfaji filmekben.” *Metropolis*, (2010/1): 44-55.
- Zubek, Robert. *Elements of Game Design*. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 2020.

## Egyéb források

- Bear McCreary hivatalos blogja: <https://bearmccreary.com/god-of-war/>.
- Complex Artefact and System Design Studio, School of Design, Politecnico di Milano: *DiGRA Italia Talks. Chris Crawford “On Interactive Narrative”*. 2023. 04. 03.
- DiGRA: <http://www.digra.org/>.
- Eric Kissack, *The Gunfighter*, 2016. Elérhető: [https://www.youtube.com/watch?v=cWs4WA--eKU&t=45s&ab\\_channel=MAGNETFILM](https://www.youtube.com/watch?v=cWs4WA--eKU&t=45s&ab_channel=MAGNETFILM).
- Game Studies Hungary levelező lista: <https://mailmanlists.org/mailman/listinfo/gsh>.
- Game Studies: <http://gamestudies.org>.
- Magyar Tolkien Társaság: <https://www.tolkien.hu/mtt/rendezvenyek/tolkien-taborok>.
- MIT Press Platform Studies: <https://mitpress.mit.edu/search-result-list/?series=platform-studies>.
- Platform Studies: <https://mitpress.mit.edu/search-result-list/?series=platform-studies>.
- PlayStation Europe, *Detroit: Become Human - E3 2016 Trailer | PS4*, 2016. Elérhető: [https://www.youtube.com/watch?v=QD1pbWCJcKQ&t=67s&ab\\_channel=PlayStation](https://www.youtube.com/watch?v=QD1pbWCJcKQ&t=67s&ab_channel=PlayStation).
- PlayStation Europe, *Detroit: Become Human - PGW 2017 Gameplay Trailer | PS4*, 2017. Elérhető: [https://www.youtube.com/watch?v=YtPmIBqRwQU&t=103s&ab\\_channel=PlayStation](https://www.youtube.com/watch?v=YtPmIBqRwQU&t=103s&ab_channel=PlayStation)

PlayStation Europe, *Detroit: Become Human | Chloe | PS4*, 2018. Elérhető:  
[https://www.youtube.com/watch?v=WT5K3aUagm4&ab\\_channel=PlayStationEurope](https://www.youtube.com/watch?v=WT5K3aUagm4&ab_channel=PlayStationEurope).

PlayStation Europe, *Detroit: Become Human | Kamski | PS4*, 2018. Elérhető:  
[https://www.youtube.com/watch?v=9HvS86ePaaA&ab\\_channel=PlayStationEurope](https://www.youtube.com/watch?v=9HvS86ePaaA&ab_channel=PlayStationEurope).

Quantic Dream hivatalos honlapja: <https://www.quanticroam.com/en/detroit-become-human>.

Roger Erbert hivatalos honlapja: <https://www.rogerebert.com/>.

Rustic Mascara YouTube csatornája: <https://www.youtube.com/@RusticMascara/videos>.

Rustic Mascara, *William Shakespeare's Hamlet performed inside Grand Theft Auto Online*, 2022. Elérhető:  
[https://www.youtube.com/watch?v=5Lut5leeOr0&t=6062s&ab\\_channel=RusticMascara](https://www.youtube.com/watch?v=5Lut5leeOr0&t=6062s&ab_channel=RusticMascara).

*Sleep No More* hivatalos honlapja: <https://mckittrickhotel.com/sleep-no-more/#/>.

The Stage Twitter oldala: <https://twitter.com/TheStage/status/1620045449410539520>.

wallpapersmug.com.

Weronika Lewandowska honlapja: <https://www.contexts.com.pl/en/artists/weronika-lewandowska>.

*World of Warcraft* hivatalos honlap: <https://worldofwarcraft.com/en-us/story?fbclid=IwAR1fNuBtzBRWmAR4kKxEoEFPEj3S3wyPn4Cg9tsNZj6UphrjPmOG2YF4qM>.

zagor.hu: <http://zagor.hu>.

Zip-Scene Conference 2021 honlapja: <https://zip-scene.mome.hu/2021/>.