

PÉTER ÁRPÁD

EGYEDÜL A GÉP ELŐTT, MILLIÓK A GÉPBE

Mindennapi videojátékaink

■ 2012. június 17-én felkavaró hírt tett közzé a *The Australian* online kiadása: egy tajvani ifjú életét vesztette, miután negyven órán keresztül szinte megszakítás nélkül videojátékozott. A lapszerkesztők az alig tizennyolc esztendőes fiú elhunytának okaként a természetellenesen hosszú ideig tartó, megerőltető üldögélés által okozott keringési zavarokat nevezik meg.¹ Szintén a negatívumok doméniumából, az Óperencián túlról, a kurta pus-kacsövű bankrablók és a hosszú számlakivonatú hollywoodi hírességek mitikus földjéről is folyton olyan hírek érkeznek öreg (rokkant, haldokló?) kontinensünkre, melyek szerint a videojátékokat kedvelő fiatalok (esetenként gyerekek) rendeztek tömegmészárlást iskolákban, nyilvános helyeken...² Ám az ultracivilizált Nyugat-Európa sem mentesült az ilyenszerű ámokfutásoktól. Valószínűsítjük, hogy nem elég egyetlen példaként megemlíteni a winnendeni iskolában történt lövöldözést³ ahhoz, hogy általánosíthassunk, ám megfelel arra, hogy illusztráljuk: globalizált világunkban könnyedén azonosíthatunk, találhatunk hasonló gyökerű és hasonlóan megnyilvánuló viselkedési paramétereket földrajzilag egymástól távol eső területeken is. Az általunk említett cikkek – legtöbbször szakértőkre hivatkozva – megemlítik, hogy az ilyen típusú lövöldözéseket kezdeményező fiatalokorú elkövetők nagyon sok időt töltöttek videojátékok – és azok közül is az ún. „shooterek”, tehát lövöldözős szerepjátékok – használatával. Emellett a 2011. július 22-én, Norvégiában bombamerényletet és tömeggyilkosságot elkövető Anders Behring Breivik (32 éves) esetében is megállapították, hogy használt videojátékokat ahhoz, hogy



...nemcsak „beteg”,
„sérült” pszichéjű
egyének használják
ezeket, hanem olyanok
is be-bekapcsolódnak a
virtuális tér ezen
eseményhőmpölygéseibe,
akik egyszerűen csak kíváncsiak
azokra a(z alternatív)
tapasztalatokra,
melyeket csupán szimulált
közegek tudnak nekik nyújtani...

felkészüljön a merényletekre,⁴ ugyanakkor a sajtó közli azt is, hogy esetében a számítógépes „lövöldözős” játékokat nem kell kiváltó oknak tekinteni.⁵ Simon Parkin 2012 áprilisában teszi közzé előbb idézett cikkét, amelyben elfogadható módon érvel amellelt, hogy Breivik indítékait nem a digitálisan generált virtuális világokban kell keresni, hanem jóval komplexebb és *empirikus* okok indították pusztító útjára.

A videojátékok amúgy is „rossz priusszal”, rossz sajtóval és rossz közmegejtélés-sel rendelkeznek, igazán nem hiányzott a numerikus-vizuális-interaktív szórakoztatást biztosító iparnak az a számos szélsőséges esemény, amelyből mi is idéztünk néhányat. Ahhoz, hogy rossz a videojátékok megítélése, hozzájárulhatott az is, hogy tömegesedésük kezdeti szakaszai játéktérmekekhez kötődtek, ahol általában egy-egy program futtatására épített analóg-digitális pénznyelő masinákra akaszkodva kiskorúak és „jobb sorsra érdemes” felnőttek tucatjai vesztegettek el látszólag céltalanul és eredménytelenül mérhetetlen időt, energiát és anyagiakat. Ezt a tendenciát erősíti az a tény is, hogy a számítógépes játékok hosszú ideig kívül estek a tudományos elemzések látókörén, és csak kevés érdembeli analízis született erről a nagyon fiatal *new media*-típusról.⁶ Így Jonas Smith 1999-ben arról panaszkodik, hogy a videojátékokat „elfeledte” a tudományos diskurzus, ezen belül is a médiakutatás.⁷ Rá hivatkozva hasonlót állapít meg James Newman is 2004-ben, ám ő már jelzi, hogy a 2000-es évek első felében komoly paradigmaváltás következett be a számítógépes játékokról szóló tudományos beszédben, főleg amiatt, mert a szórakoztató médiaipar ezen új ága a világ majdnem összes országában robbanásszerű számban és műfajbeli változatban jelent meg, így egyre több pénz termelődött ezen médiumon belül,⁸ valamint egyre észlelhetőbb, egyre pregnánsabb volt a kultúrákra tett hatása is. Így szerinte méltánytalanak ítélné az, hogy a tudomány oly sok ideig marginális, jellegtelen médiatípusként kezelte,⁹ holott a számítógéppel való interakciónak ezen módja már a „genre” fejlődésének egészen korai szakaszában közkedvelt volt.¹⁰ Ehhez képest a harmadik évezred első évtizedének vége felé már jelentős számú, komoly, filológiai igényvel megírt, legtöbbször társadalomtudományi, történelemtudományi vagy esztétikai diskurzusba illeszthető könyv jelent meg a számítógépes játékokról, emellett rengeteg olyan kötet látott napvilágot, amely a videojátékok készítésének, programozásának rejtelseibe vezeti be az informatikusokat.

Áttekintő tudományos vizsgálatok nélkül, empirikusan is megállapítható, hogy korunk nyugati típusú, globalizált társadalmában mindennapos az *új médiák*¹¹ használata, ám ahhoz, hogy értelmezni tudjuk a videojátékok jelenünkben betöltött szerepét, szükségünk van pl. Ananda Mitra könyvére, ahol a szerző többek közt ismerteti a számítógépes játékok nagy közönségsikerét,¹² valamint ennek az elterjedtségnek a főbb okait.¹³ Az idézett könyv mellé természetesen számos egyéb volument is kereshetünk, és az említett, tudományosan (főleg a pszichológia meg a szociológia segítségével) bizonyított népszerűségi okokon kívül feltételezésekbe is bocsátkozhatunk. Így elképzelhetőnek tartjuk azt is, hogy a számítógépes játékok nemcsak azért olyan sikeresek, mert ügyes marketing támogatja őket, valamint nemcsak „beteg”, „sérült” pszichéjú egyének használják ezeket, hanem olyanok is be-bekapcsolódnak a virtuális tér ezen eseményhőmpölygéseibe, akik egyszerűen csak kíváncsiak azokra a(z alternatív) tapasztalatokra, melyeket csupán szimulált közegek tudnak nekik nyújtani, esetenként ki akarnak *olvasni* belőlük egy új (világ)értelmezési modellt, netalán a numerikus (*világ*)teremtés ontológiai implikációi felől érdeklődnek. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy aki a „kalkulátorokat” játékokra is használja, nem feltétlenül deviáns, a társadalom elől elzárkózott, agresszív egyén, és aki *él* is ezekkel a *new media*-lehetőségekkel, nem válik szükségyszerűen ilyenné.¹⁴

A szinte kezelhetetlenül rövid, reflexióra csak alig szusszanásnyi időt adó történelmi táv miatt még szinte lehetetlen felmérni, hogy milyen *antropológiai* hatással van

ránk, a *Homo sapiens sapiens* faj tagjaira a számítógépes játékok megjelenése és gyors, majdnem robbanásszerű elterjedése. A pszichológusok egy része főleg a másolt minták elméleteire támaszkodva arról beszél, hogy ezek a médiumok erőszakosságot indukálhatnak – főleg kisgyerekekben és kamaszokban¹⁵ –, míg más kutatók azt bizonygatják, hogy nem a játék indukálja az erőszakosságot, hanem az eleve erőszakos gyerekek választják kedvenc időtöltésükül ezeket a vér- és egyéb testnedvfröcsögtetős játékokat.¹⁶ Laikusokként, lélektanhoz és főleg pszichiátriához csak hályogkovács szinten érhető bölcsészekként ki merjük jelenteni, hogy az igazság valahol középen kell legyen, tehát elképzelhető, hogy az erőszakra hajlamos gyerekeket serkentheti a szabad gyilkolás megromlás lehetőségét megadó komputerjáték, míg a szelídeket, a fájdalom okozásának gondolatától is irtózókat elijeszti vagy hidegen hagyja...

Érdekesebb lenne azonban azt vizsgálni, hogy miképpen alakul a világkép, miképpen fejlődik ki egy új világpercepció, amely számára az a premissza, hogy pár köbcentiméternyi dobozba végtelen virtuális tereket lehet „csomagolni”, hogy egy huszonnét colos képernyőn olyan világ születésének vagy halálának lehetünk tanúi, amely – a program által *megadott* – méreteiben a világunknak több ezerszerese, sőt: több százezerszerese is lehet.

Sajnos az a tény, hogy hosszú ideig a magyar médiatudományok majdnem teljesen ignorálták az új médiák családjának ezt a fiatal, de hihetetlen lendülettel „izmosodó” tagját, és az, hogy a róla való beszéd szubkultúrákat kiszolgáló réteglapokba szorult, mint pl. a *PC Magazin* vagy a *GameStar* magyar nyelvű kiadásai, nagyon rossz fényben tüntette fel a videojátékokat az amúgy is számtalan aktuális, valamint a közel- és régmúltban gyökerező, megoldatlan gondon emésztődő magyar köztudat előtt. Az egyik legkorábbi, valóban tudományosnak nevezhető látlelet a Leufer Gábor és Képes Gábor alkotta szerzőpáros nyújtotta a *Technikatörténeti Szemle* XXVII. számában (2005–2006), *Egy orvos és a számítógép* címmel. A szubjektív nézőpontból íródott, ámde tartalomgazdag, szellemes és tanulságos cikk az interneten is elérhető¹⁷ több videojáték technikai, kezelhetőségi, esztétikai, de orvosi szempontú¹⁸ elemzését is tartalmazza, és paradigmaváltónak is tekinthetjük a nyomtatott (tehát hagyományos médiában megjelent), magyar nyelvű számítógépesjáték-szakirodalomban.

Amíg azonban a tudomány által hitelesnek elismert, magyar nyelvű hagyományos médiák ignorálták ezt a jelentős számú magyar által is használt komplex új médiumot, addig a világhálón erős zsongás övezte a videojátékokat. Ide tartoznak a komoly hangvételű, 2002-ben indult Ludologia.hu vagy az iPon.hu periodikusan megjelenő, rangos, témánkat tárgyaló szakcikkei, de meg kell említenünk a játékelményre, illetve ennek megosztására kialakult nem professzionális fórumokat is, melyek – akárcsak maguk a játékok – nagy népszerűségnek örvendenek.¹⁹

Az élmény utolérhetetlen: gép, személytelen entitás reagál a mozdulatainkra, elébe megy a potenciális szándékunknak, kicselez bennünket, tanul tőlünk, becsap minket... Talán valami animisztikus hittöredék lel új médiumra bennünk, amikor életre keltünk egy *kódot* vagy akár több ezret is, és irányítjuk vagy csak egyszerűen *figyeljük*, hogy mi is történik a szabadjára eresztett virtuális világban. Így például az 1997-ben megjelent *GTA*-ban (*Grand Theft Auto*) már gyakorlatilag teljes városok álltak a gamerek rendelkezésére, ahol az előre kiszabott feladatok mellett lehetett szabadon bolyongani, illetve mellékküldetéseket teljesíteni, a 2010-ben megjelenő *S.T.A.L.K.E.R.*-széria harmadik tagjánál pedig már szinte végtelenek az interakciós lehetőségek. A játékosnak nagyobb terület áll rendelkezésére, mint amennyit hetek alatt „gyalog” be lehetne barangolni, és a „terepeken” szinte minden objektum, beleértve a „földet” is – nem beszélve a rajta vagy benne elhelyezkedő tereptárgyakról –, valamilyen módon reagál a játékos(ok) célirányos vagy véletlen cselekedeteire.

A számítástechnika még nem engedte meg azt, hogy a világunkat globális játéktérre alakítsuk – gondoljunk itt a *Mátrix-univerzumra*²⁰ vagy egy tipikus, Bruce Willis főszereplésű filmre, amely a *Surrogates (Hasonmás)* címet viseli, és amelyben az emberek otthonról irányított robotok segítségével ismerik meg a világot, és élik mindennapjaikat²¹ –, de a műszereink számítási kapacitásának jelenlegi növekedési üteme mellett pár évtizeden belül várható, hogy a „második élet” *teljesebb* virtualitásban is elérhető legyen, mint amilyent lehetővé tesz ma az online és a digitális tárolási megadatfeldolgozási kapacitás.²²

Emellett megállapíthatjuk, hogy a modellezés és a virtualizáció nem idegen az embertől, ezt bizonyítják már a lascaux-i barlangrajzok vagy a sok fennmaradt kőkori szobrocska, viszont a nagymértékben, realizisztikusan *interaktív virtualizációt* csak a 20. század végére sikerült kifejleszteni. Az új eszközök, az új technika új médiumokat teremtettek ennek az elemi modellezési hajlamnak, és immár se szeri, se száma a mindennapjainkat, „realitásunkat” alapul vevő vagy esetenként azok elveitől mérföldekre elrugaszkodó virtuális világoknak, amelyek immár nemcsak szemlélhetőek, nemcsak értelmezhetőek, nemcsak alakíthatóak, hanem *élhetőek* is, azzal a különbséggel, hogy míg a valós világból meg tudjuk szerezni a fizikai fennmaradásunkhoz szükséges energiát, addig a virtuális világok csak szellemünket képesek táplálni, ám hiába töltjük fel magunkat a virtuális terek végtelenségével, a számítógép bekapcsolásához szükséges fizikai erőt nem tudunk nyerni ebből.

A szellemileg teremtett virtuális világok azonban mindig így működtek, médiumtól függetlenül látták el a kultúrákat olyan projekciós mintákkal, amelyeknek a személységbe történő beledolgozása tagadhatatlan hatással volt a *nem képzelet szülte* világ dolgaira is. Az alteritás szóbelisége, a reformáció és a felvilágosodás nyomtatványai, a múlt század derekán globális léptékűvé vált televíziózás és az 1970-es évek óta meghatározó jelenléttel bíró számítógépes játékok ebből a szempontból egymással analóg médiumok, hiszen mindegyik olyan alternatív világokat kínál fel, melyek különböző mértékű, a bennük vagy velük való aktív fizikai cselekvés eredményeképpen *létükben változtatják meg* az őket befogadókat. Jauss katharsziszértelmezésének²³ a numerikus szórakoztatásra való alkalmazása még nem jogosítja fel a komputerjátékokat arra, hogy automatikusan hozzájuk rendeljük az idáig a művészetekre alkalmazott esztétikai kategóriákat, de beláthatjuk azt, hogy az interaktív narrációk ezen sajátos, digitális mediálást igénylő alfaja rendelkezik azokkal a vonásokkal, melyek „szépészeti” hozzáfordulást kívánnak. Nem föltétlenül abból kifolyólag, hogy mindegyik komputerjáték szép, vagy ilyennek kellene lennie, hanem abból eredően, hogy a megtapasztalásuk csak olyan interfészen keresztül lehetséges, amelynek ahhoz, hogy használható vagy egyáltalán felismerhető legyen, (heideggeri értelemben) *kézhez állóként* kell megmutatkoznia, és ilyenként lehetővé kell tennie a játékos és a kibervilág közti mediálást. A hiperterek belső rendszerei önmagukban referenciálisokként működnek, és a használóik, befogadóik óhatatlanul külső vonatkozásrendszerek szolgáltatta kognitív kapaszkodók alapján ültetik át őket mindennapjaik nem digitális létgyakorlataiba. Ebből kifolyólag a videojátékok „létváltoztató” dimenziója csak a digitális és a fizikai világok találkozási folyamatában bontakozik ki, amely szükségszerűen *megcsinált*, tehát artefaktum, és mint ilyen visszakereshetjük rajta ennek a készítésnek a kidolgozottság mögé elrejtett folyamatát – a felhasználó optimális esetben nem látja a kódot, hanem csak kezeli azt, esztétizált interfész segítségével. Az immerzió sajátos élménye egyre komplexebbé válik a hiperterek részletgazdagságának növekedésével. Az utolsó generációs, háromdimenziós megjelenítésű, „real time” szimulátorok – főleg különböző realizisztikus működésű terminálokhoz kapcsolva²⁴ – meg tudják teremteni az *ottlét* érzését, a *nálalét* egy sajátos módját, amelyről azonban Jauss terminológiáját használva kijelenthetjük,

hogy megtapasztalásába tetemes mennyiségű esztétikai és zsigeri természetű *önélmény* is vegyül.²⁵

Azonban értelemszerűen óvatosan bánunk ezzel az „önélmény”-tel, hiszen (egyelőre) lehetetlenség lekövetni azt, hogy mi is történik egy játékos fejében, hiszen (szintén egyelőre) nem rendelkezünk azzal a műszaki felszereltséggel, amely lehetővé tenné az idegműködés és a gondolatok közti kapcsolatok teljes körű vizsgálatát, ám amennyiben a „*textuális élmény*” jelentésszűkítésnél maradunk, el tudjuk fogadni ezt a befogadói magatartásról szóló leírást. Textuális élményen meg nem szükségszerűen a szöveg anyagságának (értsd: a szövegmediálás sajátosságainak), a történetnek – esetünkben a játék története – az élményét értjük, hanem inkább a narráció történetként való felismerésének örömét, és így az – esetünkben – ebben a történetben való *aktív* részvétel lehetőségének kihasználása által keltett pozitív érzelmek meglétére következtethetünk.

A videojátékok tulajdonképpen *interaktív világszerű szimulációk*, és ezek olyan kulturális vagy akár geográfiai tájékozódási pontokat teremtenek, amelyek esetenként akár felül is írhatják a „valós” világ empirikus hozzáféréseiből származó érzetléseket, és olyan *hozzáférési gyakorlottságot* igényelhetnek, amely nem minden esetben implementálható a digitálisan generált tereken kívül. Viszont, mint Breivik „példája” is nyilvánvalóvá teszi, a digitális játékokban elsajátított készségek alkalmanként igen hangsúlyosan interferálódhatnak a valós történések zajlásával. Természetesen meghatározottabbak a kevésbé pregnáns esetek, ám társadalmunk tendenciája a kiugró eseményekre való figyelés, mialatt a determináló, kondicionáló működések gyakorlatilag reflexió nélkül érvényesülhetnek. Mint rámutattunk, mind a médiatudományok, mind a viselkedéstudományok, illetve a kultúratudományok késve reagáltak a videojátékok globális léptékű effektusaira, következtetések oroszlánrészét pedig sajnos ezekben a szélsőséges egzemplumokból vonták le. Ugyanakkor az avatlan, kulturális kánonokat társadalmi javak tranzakciós piacain és fórumain való viselkedésükkel szabályozó intézmények számára fokozottan improduktívnak tűnt a játszásnak ez az implikálódott, a játész fejlődését láthatóan nem a társadalom javára elmozdító formája.

Gadamer a játékot mint *par excellence* hermeneutikai tevékenységet jellemzi, melynek során a szubjektum vállalja a játszás folyamatának való teljes alávetettség állapotát, ami révén előnyben részesíti a játék inherens teleológiáját.²⁶ Ebből a perspektívából legitim nemcsak a videojátékok használata, de mindenféle *játékszerű* tevékenység, mely célját önmaga működési rendszerén belül azonosítja, csakhogy mint bevezető sorainkban is jeleztük, sorozatos, nagy médiavisszhangot kiváltó eseményeknek „köszönhetően” a videojátékokat megbélyegezte a közvélemény, és hosszú ideig méltatlanul ignorálta a tudomány – amely, tehetjük hozzá rosszmájúan, egyúttal elhanyagolta azok hermeneutikai legitimitását szolgáló elméletek kidolgozását vagy felhasználását is. Holott kétségtelen, hogy a komputermédiumú, interaktív virtuális világok a tudományok elhúzódo idegenkedése és a közvélemény negatív viszonyulása ellenére egyre inkább meghatározó részei mindennapjainknak, és immár magától értetődőnek kell elfogadnunk azt a tényt, hogy a digitális eszközök közegébe, az internet robbanásszerű elterjedése és közönséggé válása után született nemzedékek számára természetesebb dolog az *Elders Scrolls* birodalmaiban bolyongani hetekig, mint naponta levinni a szemetet.

Azonban amint tudományos háttérinformációk nélkül is megállapíthatjuk, a virtuális terek sem mentesek a „fizikai világ” ideológiáitól, és a komputerjátékok is nagyobb mértékben *piaci játékosok*, mintsem társadalmi akkomodációt, szocializációt elősegítő entitások, bár az kétségtelen, hogy mind az egyedül lefolytatott játékok, mind a tömegek szimultán részvételét lehetővé tevő internetes megajátékok sajátos,

újszerű világtapasztalattal látják el azok művelőit, megélőit, mely tapasztalatok esetenként közös referenciákként szolgálhatnak a játékok virtuális világain kívül is. Sajnos a videojátékosokat tévesen illetik számos sztereotípiával – főleg a hollywoodi rémálomgyár butuska filmjeinek köszönhetően jogtalanul minősíti őket a közvélekedés szobájukba zárkózott, túlsúlyos, frusztrált és mosdatlan különcöknek, jobb esetben „csodahackereknek”. Elég egyetlen pillantást vetni bármelyik *működő* online vagy multiplayer (több élő szereplőt felvonultató) játékra, és könnyedén beláthatjuk, hogy a blőd politikával és a mindennapi túlélésért való küzdés jegyében tett kisszerű kompromisszumokkal töltött mindennapjainkkal párhuzamosan félelmetes méretű és komplexitású *virtuális birodalmak* bontakoztak ki a végtelen lehetőségek hipertereiben. Az is sztereotip ítékezés eredménye, hogy a mindenkori játékosokat a kiskorú fiúk között kell keresnünk. Részletes kimutatást valószínűleg csak a tömeges online játékokat működtető cégektől lehetne szerezni (a szűrőpróbaszerű, mondjuk kérdőíves vizsgálatok nem valószínű, hogy fel tudnák tárni a jelenség léptékét), amit azok valószínűleg üzleti titkokra hivatkozva nem adnának ki, ám magának Laufer Gábornak az élménybeszámoló is arról szól, hogy akár felnőttek is használhatnak egyszemélyes vagy „tömeges” videojátékokat.

Az egyre gyakrabban rendezett videojáték-bajnokságoktól kezdve az áttekinthetetlen összetettségű szimulált világokig számtalan olyan formális és informális „gamer”-fórum teremtődött – még idehaza, a Nemzetközi Valutaalap által szorongatott hazáinkban is –, amelyek egyre nagyobb mértékben határozzák meg a „mindenholi” kultúrák megélését. A globalizáció egyik áldása a digitális eszközök, kommunikációs csatornák bolygót átszövő komplexitásúvá fejlődése,²⁷ amely egyfelől a kultúrák konvergenciáját katalizálta, másfelől új kultúramodellek keletkezésében játszott meghatározó szerepet.

Említhetjük csak azt a több százszázalagos nagyságrendű tömeget, amely naponta belép a 2004-ben debütáló *World of Warcraft* középkori fantasy és hipermodern elemeket ötvöző párhuzamos világába, ahol komplett, a fizikai világ kultúráinak archetipusaira épülő alternatív mitológiák csábítják a játékosokat, de az 1998-ban piacra dobott, egyszerűbb játékmenetű és kevésbé mitizált sci-fi-stratégia, a *StarCraft* is képes még hatalmas tömegek megmozgatására. Hiába emelnénk ki a számtalan MMO²⁸ közül – melyek meghatározó százaléka tudományos-fantasztikus természetű – a legnagyobbat, a legsikeresebbet, a legtöbb profitot generálót, a legszebbet vagy a legvéresebbet, mert jelenleg rendelkezésünkre álló eszközeinkkel csak akkor tudnánk érdemleges kritikai narrációba foglalni őket, ha eltekintenénk minden megtapasztalás és minden használati mód egyediségétől, sajátosságától, ami révén azonban pontosan a játékelmény esszenciáját vétenénk el. A tömegeket bekapcsoló, hiperkultúrák fejlesztésére szakosodott virtuális világok működésükben szükségszerűen viszonyulnak a való világ egyes berendezkedéseivel – esetenként maga a program olyan, hogy elvárja az online játékosoktól, hogy alkalmazkodjanak „kintről” hozott elvárásrendszerekhez –, ám az a tény, hogy bármikor abbahagyhatóak, bármikor elhagyhatóak, megvonja tőlük a referenciális jelleget, és tulajdonképpen következménytelené minősíti ezeket. Mivel a legtöbb videojátéknak csak a saját virtuális terében szabad jutalmaznia a játékosokat (máskülönben az online szerencsejátékok vagy a társasági nyereményjátékok kategóriájába kellene sorolnunk mindegyiküket), ezt a *nem-valóságosságukat*, tehát azt, hogy a fizikumra ható következmények nélkül bármikor lekapcsolhatjuk őket, sajátos, lelki függőséget kiváltó mechanizmusokkal ellensúlyozzák, amelyekkel azt szeretnék elérni a játékok fejlesztői, hogy a bekapcsolódók minél több időt töltsenek az általuk épített és a világ minden sarkából származó emberek által „belakott” kibervilágaikban, illetve – legfőképpen az ingyenes portálok – nyílt vagy burkolt termékreklámozással igyekeznek fenntartani szervereiket

és személyzetüket. Mivel azonban ezek az eljárások általában üzleti titkok, be kell értnünk azzal, hogy empirikus tapasztalatainkat általánosítjuk. Viszont nem helyes minden (ingyenes) tömegjátékot gazdasági jellemzői mentén kifilézni, mert emellett minden csoportosulást igénylő online videójáték leírható az ott képződött csoportok viselkedése és ezen viselkedés egyéb médiumokba történő áttevődése mentén is. Hiszen akik a San Franciscóban működő Zynga által fejlesztett, Facebook alapú *Farmville*-t (2009-ben indult) vagy *CityVille*-t (2011) játsszák, valószínűleg más terekben – még ha csak más hiperterekben – is megtalálják egymást, viszont ezen találkozások, információcserék követése bármely tudomány számára etikátlan, hiszen mind a kiber köztéren, mind a privát chatszobában történő személyes interakciók követése tilos kellene legyen.²⁹ A birodalomhódító, háborúskodó vagy a békés építésekre, fejlesztésekre alapuló „géme” egyaránt megkövetelik a résztvevőktől, hogy *ottlétükkor* maximálisan figyeljenek a *benti* eseményekre, ám ugyanakkor nem mindig kínálnak olyan tartalmakat, melyek kongruensek lennének a játékos kultúrkonceptiója szerint meghatározható értékekkel.

Az önszervező, alig érezhető, esetenként rejtett „moderálású”, akár demokrati-kusnak is nevezhető világok mellett a videójáték-jelenség napjainkban hatalmas szervezeti keretekkel is rendelkezik. A New York-i székhelyű Major League Gaming vagy a Los Angeles-i Global Gaming League több millió online játékost szervez és mozgósít, emellett gyakorlatilag minden országban kiépült már a World Cyber Games videójáték-bajnokságokat rendező hálózata. Érdekességként megemlíthetjük azt is, hogy Brandon Beck, a digitális szórakoztatóipar egyik jelentős képviselője³⁰ azért lobbizik, hogy a 2016-os, Rio de Janeiró-i olimpiai játékokra a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (NOB) akkreditáljon videójáték-versenyeket, mérkőzéseket, megmérettetéseket.³¹ Beck paradigmaváltó kísérletét bemutató rövid cikkében Berta Sándor³² hivatkozik még Ted Owenre, a Global Gaming League mozgalom vezetőjére is, aki már a 2008-as pekingi olimpián ott szerette volna látni a videójátékokat. Az, hogy az olimpiákra még nem jutottak be a numerikus játékok, az elektronikus sportok, nem jelenti azt, hogy csak „rétegtevékenységként” űzik őket különböző, nehezen „tetten érhető” társadalmi rétegek, hanem feltételezhetjük, hogy sokak mindennapos tevékenysége a digitális játékokkal való időöltés. Többek közt Lars Konzack,³³ Benjamin Wai-ming Ng³⁴ és Thomas H. Apperley³⁵ tanulmányai arra mutatnak rá, hogy a digitális játékok „robbanásának” hatásai még a minimálisan informatizált társadalmakban is érződnek.³⁶ Ugyanakkor elfogadhatjuk azon megállapításaikat, melyek szerint a nagyobb „számítógép-lefedettségű” országokban, mint Nagy-Britannia, Franciaország, Németország, Finnország,³⁷ Hong-Kong, Dél-Korea vagy Japán³⁸ sokkal elterjedtebb gyakorlat a videójátékok használata, de a gyártása, előállítása is, mint például Közép-Afrika államaiban vagy Mongóliában.

Emellett megjegyezzük, hogy kutatásaink során sajnálatos módon nem bukkanunk jelentős magyar nyelvű, videójátékokról szóló *nyomtatott* összefoglalókra, kézikönyvekre, elemzésekre, leszámítva Beregi Tamás 2010-ben megjelent kismonográfiáját, amely a *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve*³⁹ címet viseli. Beregi leginkább technikai-történeti, keletkezéstörténeti aspektusokat vonultat fel, helyenként frappáns anekdotákkal oldva az adathalmazt. A *Pixelhősökkel* egy évben jelent meg Tristan Donovan írása, egy hasonlóképpen anekdotákkal teletűzdelt, oldott hangulatú, de lenyűgözően információgazdag könyv is,⁴⁰ amely a magyar szerzőéhez hasonló adatokat vonultat fel; de gondolhatunk Steven L. Kent egy évtizeddel korábban, 2001-ben kiadott, általunk szintén e-book-formátumban olvasott könyvére is,⁴¹ amely részletes rálátást biztosít a „videójáték-robbanás” kezdeteire. A külföldi szakirodalom tehát, a kezdeti langyos recepcióból feléledve, már valósággal „burjánzik”, és vele egyenes arányban, exponenciális mértékben nő a külföldi játékfejlesztő stú-

diók által kiadott címek száma is, míg idehaza, a nem mindig pozitív eredményű konzervativizmust promováló kultúránkban ritkán hallunk virtuális gátakat szaggató videojáték-fejlesztési kezdeményezésekről, holott az interaktív digitális világokban való jártasság megszerzése nagyon is segíthetné megmaradni a nemzetközi pénzintézetek kénye-kedvének egyre inkább kiszolgáltatottá váló kultúránkat. Emellett a videojátékok, az *életszerű*, interaktív szimulációk sokkal hatékonyabb múltmegőrző és értelmező közeget biztosítanak, mint a lassan már csak unott arcú és tavalyi öltönyeikből kihízott politikusok által látogatott szalagvágások. Elég megemlíteni Baltavári Tamás történészt (a Zrínyi Miklós Nemzetvédelmi Egyetem hallgatója) és Partigh Kis Rómeót (a Károli Gáspár Egyetem diákja), akik a Creative Assembly szoftverét alkalmazva elkészítették többek közt a mohácsi csata digitális, animált rekonstrukcióját. Ebbe a témakörbe illeszkedik a Történelmi Animációs Egyesület és a Magyar Nemzeti Digitális Archívum azon kezdeményezése is, amelynek révén „újrajátszhatókká” válnak a magyar történelem jelentősebb csatái.⁴² Azonban értelemszerűen visszás lenne a ludikus virtuális tereket és időket a valós történesek rehabilitálása céljából kisajátítani. Sokkal célszerűbb ezeket meghagyni *kvázi-magánvalóságukban*, pontosabban: minél inkább függetleníteni a nem mindig etikusan kódolt, történelmileg terhelt eszméktől és lehetővé tenni számukra a megtörténeésükben lezajló interpretálás szabadságát.

Míg a gazdasági válság után kínlódva éledező világpiacon már dübörögnek a numerikus szörnyek oszloplábai, és a világ négy sarkából felszálló kibersarkányok szárnya fedi el a szimulált napokat, addig egy idehaza programozott Neo nem biztos, hogy el tudna hajolni bármilyen Smith ügynök lövedékei elől. Az 1983-ban alapított Novotrade International (később Appaloosa Interactive) budapesti videojáték-fejlesztő cég 2006-ban zárta kapuit, a szintén budapesti Black Hole Entertainment az idén került súlyos anyagi gondokba, több mint egy évtizedes fennállás után, és a Philos Laboratories sem bírta ki tíz esztendeig a digitális interaktív szórakozást „szállító” cégek világpiacán. Még működik pl. a Zen Studios (korábbi nevén: Rubik Interactive), amely főleg játéktérmi gépek digitális emulációira szakosodott, de készít közepkategóriás lövöldözős játékokat is (pl. *The Punisher – No Mercy*, 2009). Kegyeletből kötelességünk megemlíteni a SoftView magyarországi játéktérfejlesztő csapatot is, amely – a Beregi Tamás könyvében közölt interjú tanúsága szerint⁴³ – oroszlánrészt vállalt a végül a System 3 neve alatt 1987-ben megjelent, legendássá vált *The Last Ninja* című, Commodore 64-re fejlesztett akció-kalandjáték fejlesztésében, és amelyet az amerikai System 3 „nagylelkűen” elmulasztott jutalmazni, emellett pedig eltulajdonította tőlük a világhírűvé lett, több folytatást megélt játék kódját. Úgy tűnik tehát, hogy sem a régi, sem az újabb kori virtuáliafejlesztők nem tudtak hangzatos, magyar „gyökerű” sikertörténeteket írni, ami később, a jelenlegi virtualizációs tendenciákat figyelembe véve még hátrányára is válhat a magyar kultúrának.

A komputerjátékok tereiben értelemszerűen nem hús-vér testünkkel veszünk részt, hanem gesztusainkkal, életbe léptetett szándékainkkal és természetesen jelölő viselkedésünkkel. Minden egyes játéktér saját szabályrendszerrel kényszerít rá az oda belépőkre, ám mindegyikük lehetővé teszi, hogy egyénként is megnyilvánulhassunk a bitek birodalmában. A digitális világba történő mediálódás megélése, vagyis a szubjektum numerikus médiumnak történő önszándékú alárendelődése azzal jár együtt, hogy virtuális cselekedeteiben a szimulált világot kell leképeznie, és amint fentebb is rámutattunk, ez nem kell feltétlenül összhangban legyen a valós világ elvárásrendszereivel. A digitáliák tehát *a priori* elmásítanak, és nem úgy, mint a korábbi médiumok, amelyek, még ha befogadásukhoz „egész embert” igényeltek is, nem tudtak olyan komplex empirikus világot teremteni, mint a videojátékok, amelyek – mivel sokkal több érzékszervet implikálnak, mint bármelyik analóg vagy akár

high-tech elődjük, és így több figyelmet követelnek – hipertereikben valósággal rabul ejthetik a játékosokat.

Nem szeretnénk most részleteiben elemezni a videojátékok világát vonzóvá és addiktívva tevő okokat, mert amellett, hogy egy átfogó, lélektani és szociális tényezőkre rákérdező vizsgálódás találna néhány olyan elemet, mely alapján életkor, társadalmi csoporthoz való tartozás, iskolázottság stb. alapján fel lehetne osztani a „gamereket”, minden egyes játékos viselkedését valószínűleg általánosíthatatlan okokra vezethetnénk vissza, és minden egyes esetben sajátos, egyéni világmegélésekkel kellene szembesülnünk, ami – már csak adatmennyisége folytán is – a számszerűsítésekre alapozó diskurzusoktól megvonná a koherens érvrendszer kiépítésének lehetőségét.

A *való világ* közvéleménye által disszociáló tényezőként megbélyegzett videojátékok mára komplex, generációk életét átszövő tevékenységekké fejlődtek, tehát nemcsak pattanásos suhancok által belakott gyerekszobák vagy „árkádok” (játéktermek) főszereplői. A harmadik évezred elejére a videojátékok is kinőtték kamaszkorukat, és globális médiavállalatok meghatározó termékeivé, aktivitásaivá fejlődtek. Céljuk, mivel játékok, elsősorban a *játék maga*, ám a gazdasági és társadalmi impaktjuk is egyre nagyobb (hozzátesszük, szerintünk nem minden vonatkozásában számszerűsíthető), és akár érdekeket is visszakereshetünk a hiperterek történései mögött. Általánosan azonosítható tendencia, hogy a *világszerű interaktív hiperterek*, amelyeket legtöbbször „videojáték” névvel illetünk, egyre nagyobb szerepet kapnak mind az egyének, mind a közösségek kibontakozásában. Túl rövid a videojátékok megjelenése óta eltelt idő ahhoz, hogy egyértelműen kidomboruló analóg/digitális interferenciákra tapinthatunk rá, de azt már megállapíthatjuk, hogy az egyre meghatározóbbá váló digitalizáció, virtualizáció felé haladnak a glóbuszunkon lezajló tevékenységsorozatok. Nem bocsátkozunk jóslásokba, de feltételezzük, hogy ez a tendencia erősödni fog, és valószínű, hogy nem lépünk majd be a Mátrixba, viszont elképzelhetőbb az, hogy a Mátrix fog majd a valós történések zajlásába közbelépni.

Emellett szerintünk fontos elfogadni azt, hogy egyes társadalmi berendezkedések miatt a digitális játékok sem űzhetőek jelenleg kizárólag *belső örömök kedvéért*, és az ezzel az elfogadással felszabadított tudattal érdemes belevágni az új típusú végtelen terek, idők és képlékeny identitások *szép új világainak* felfedezésébe.

■ JEGYZETEK

1. <http://www.theaustralian.com.au/news/breaking-news/taiwan-teen-dies-after-gaming-for-40-hours/story-fn3dxix6-1226428437223>. Letöltés dátuma: 2012. aug. 15.
2. Sajnos itt valóban sok példát idézhetnénk, ám illusztrációként csak néhány eseményt veszünk számba: 1999. ápr. 20. A columbine-i líceumban történt mészárlás. Elkövetői Dylan Klebold (18 éves) és Eric Harris (17 éves). <http://www.history.com/this-day-in-history/columbine-high-school-massacre>. Letöltés dátuma: 2012. szept. 2.
2012. júl. 20. Az aurorai mészárlás. Elkövető James Eagan Holmes (25 éves). A kriminalisták véleménye szerint a videojátékok is befolyásolhatták a lövöldözőt tette elkövetésében. <http://www.examiner.com/article/criminal-profiler-says-video-games-are-to-blame-for-colorado-movie-shooting>
3. 2009. márc. 11. A winnendeni iskolai mészárlás. Elkövető Tim Kretschmer. <http://www.spiegel.de/international/germany/winnenden-investigation-father-helped-german-school-killer-to-buy-bullets-a-648802.html>. Letöltés dátuma: 2012. szept. 2.
4. Helen Pidd: *Anders Breivik 'trained' for shooting attacks by playing Call of Duty. Breivik tells court he practised his shot using a 'holographic aiming device' while playing video game.* In: <http://www.guardian.co.uk/world/2012/apr/19/anders-breivik-call-of-duty>. Letöltés dátuma: 2011. szept. 20.
5. Simon Parkin: *Don't blame video games for Anders Behring Breivik's massacre.* <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2012/apr/22/video-games-anders-breivik-massacre>. Letöltés dátuma: 2012. szept. 20.
6. Az első komoly hangvételű összefoglalók között megemlíthetjük a Donald D. Spencer által írt *Game Playing With Computers* (Spartan Books, New York, 1968) című opuszt, amely az alig két évtizede létező konceptus társadalmi és műszaki vonatkozásait bontja ki.
7. Jonas H. Smith: *The Forgotten Medium* (1999). <http://game-research.com/index.php/articles/the-forgotten-medium>. Letöltés dátuma: 2012. szept. 23.
8. James Newman: *Videogames*. Routledge, London and New York, 2004. 3, 5–7.

9. Uo. 6.
10. Tény, hogy létezett primér, tudományos recepció, ám ez nem kanonizálódott, a metamedialis diskurzusok perifériáján maradt.
11. Az új médiák definíciójához lásd Glen Creeber – Royston Martin: *Digital Cultures. Understanding New Media*. Open University Press, Maidenhead, 2009. 14–21. Az új médiák megjelenése és „robbanása” a posztmodernhez kötődik.
12. Lásd pl. Ananda Mitra: *Digital Games. Computers at Play*. Infobase Publishing, New York, 2010. 13.
13. Lásd uo. 81–83. Itt a szerző a videojátékok egyik „hipermédiát”, a számítógépes szórakoztatóeszközök piacát és annak működési törvényeit vázolja. Ezt követően a szerző a videojáték-függőség szociopszichológiai okait ismerteti (87–90).
14. Lásd pl. David Edery – Ethan Mollick: *Changing the Game: How Video Games Are Transforming the Future of Business*. Pearson Education Inc., Upper Saddle River (New Jersey), 2009. 26. A szerzőpáros elemzése rávilágít arra, hogy a videojátékok használata nem minden esetben jár együtt a társadalomra vagy magára a játékosra gyakorolt káros hatásokkal. Így pl. egy erőszakos film negatívabban csapódik le a médiafogyasztóban, mint egy hasonló ingerküszöbű videojáték. Emellett azt állítják, hogy az eleve antiszociális, labilis egyének esetében valószínűbb az, hogy egy „vérengző” játék gonosz cselekedetekre ragadja őket, míg a békésebbeket inkább elriasztja a motiválatlan agresszió.
15. Emellett érvel pl. Craig Anderson – Douglas Gentile – Katherine Buckley: *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*. Oxford University Press, Oxford, 2006.
16. Lásd pl. Lawrence Kutner – Cheryl K. Olson: *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth about Violent Video Games and What Parents Can Do*. Simon & Schuster, New York, 2008.
17. <http://www.gondola.hu/cikkek/56256>. Letöltés dátuma: 2012. szept. 2.
18. Az orvosi véleményezés azért hiteles, mert Laufer Gábor orvos. Igaz, hogy szülész-nőgyógyász...
19. Itt csak a <http://www.pcguru.hu> honlapot említjük, mely a nyomtatott magazin online kiadása, és a <http://jatek.lap.hu> által összegyűjtött hivatkozásokat említjük (2012 szeptemberében több tucat ilyen fórum- és blogszerű oldal volt elérhető innen).
20. *Matrix* (1999). Rendezte Larry (2010 óta „Lana”) és Andy Wachowski.
21. *Surrogates* (2009). Rendezte Jonathan Mostow.
22. <http://secondlife.com>
23. A „saját affektusok azon élvezetét nevezhetjük [katharszisznak], amely egyaránt vezethet a hallgató és néző meggyőződésének megváltozásához, illetve indulataitól, szenvedélyeitől való megváltozásához”. Hans Robert Jauss: *Recepcióelmélet – esztétikai tapasztalat – irodalmi hermeneutika*. Osiris Kiadó, Bp., 1999. 175.
24. Pl. kormánykerék, repülőgép botkormánya, pisztoly agya stb.
25. Lásd Jauss: i. m. 172–173.
26. Hans-Georg Gadamer: *Philosophical Hermeneutics*. University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London, 1976. 53.
27. Kivéve természetesen a szélsőséges eseteket – pl. Afrika gazdaságilag elmaradott, belháborúk által sújtott övezetei (Szomália), Észak-Korea kommunista cenzúra által bénított közéleti kommunikációs rendszere stb.
28. Massively multiplayer online game – tömegesen játszható online játék.
29. Elméletileg az is, a gyakorlatban meg nem nagyon szoktunk törődni azzal, hogy most megjegyzi-e az internetszolgáltató, a használt program vagy a mellettünk ülő ember azt, amit épp közlünk „virtuális felebarátunkkal” – természetesen az esetekben csak, amikor nem kell valóban értékes adatokra vigyáznunk.
30. A Riot Games társalapítója. Lásd <http://www.riotgames.com>. A Riot Games széles tevékenységi spektrummal rendelkezik. Vezető termékeiknek az online játékokat tekinthetjük.
31. <http://www.vg247.com/2012/08/16/brandon-beck-believes-e-sports-will-be-an-olympic-event>. Vagy Berta Sándor: *Megjelenhetnek-e a következő olimpián az e-sportok?* (2012) http://www.sg.hu/cikkek/91612/megjelenhetnek_a_kovetkezo_olimpian_az_e_sportok. Letöltés dátuma: 2012. aug. 28.
32. Uo.
33. Lars Konzack: *Video Games in Europe*. In: Mark J. P. Wolf (ed.): *The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press, Westwood (Connecticut) – London, 2008. 203–201.
34. Benjamin Wai-ming Ng: *Video Games in Asia*. In: Wolf (ed.): i. m. 211–222.
35. Thomas H. Apperley: *Video Games in Australia*. In: Wolf (ed.): i. m. 223–227.
36. Szeretnénk jelezni, hogy a videojátékok társadalomban való elterjedésének, népszerűségének vizsgálatát szükségszerűnek tartjuk, viszont dolgozatunkban nem a szociológiai, illetve pszichológiai szempontok a meghatározóak. Értelmezéseinkhez néhol felhasználunk társadalomtudósok, történészek, (tömeg)pszichológusok által végzett felméréseket is, de a videojátékokra vonatkozóan meghatározó megközelítési módunk a diskurzuselemzés.
37. Konzack: i. m. 205, 208.
38. Wai-ming Ng: i. m. 214–217.
39. Beregi Tamás: *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve*. Vince Kiadó, Bp., 2010.
40. Tristan Donovan: *Replay. The History of Video Games*. Yellow Ant Publishing, Hove, 2010. Az általunk konzultált példány ún. epub típusú e-book, tehát elektronikus kiadvány, amely rendelkezik ISBN-számmal (978-0-9565072-2-8), de „fizikai testtel” nem. Megnyitható pl. a Mozilla Firefox böngészőre telepíthető plug-innal, a Moon Reader e-book olvasóval (Android operációs rendszerre kifejlesztett olvasó) stb.
41. Steven L. Kent: *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon - The Story Behind The Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Prima Publishing, Roseville (CA), 2001. (.epub típusú digitális kiadvány)
42. <http://www.origo.hu/techbazis/szamitogep/20120327-ingenyes-jatek-keszul-a-nagy-magyar-csatak-bol.html>. Letöltés dátuma: 2012. szept. 2.
43. Beregi: i. m. 194–209.