

A videójáték mint narratíva



GAME STUDIES-TANULMÁNYOK

Bevezetés

Már a számítógép megalkotásakor felmerült az igény, hogy valamilyen formában a játszás szolgálatába állítsák az akkor még újnak számító technológiát. Rövid idejű, de annál nagyobb léptékű fejlődésük során a videójátékok nemcsak a háztartásokba, de az ezredfordulóra a felsőoktatási intézményekbe és a kutatóközpontokba is eljutottak. 2001-ben Espen Aarseth vezetésével létrejött a Game Studies online folyóirat, ahol a videójátékok kutatásával foglalkozó írások egy, a témának dedikált platformon jelennek – és azóta is jelennek – meg.¹ A kutatók meglévő, tudományos háttere ugyanakkor jelentősen befolyásolta azt, hogy milyen kérdésfeltevésekkel közelítettek az új médium felé. Az elsősorban irodalom-, film- és kultúratudományi képzettségű elemzők a történetmesélés lehetőségeit vizsgálták a játékokban, míg az ún. *ludológusok* a narratív struktúra dogmatikus alkalmazását próbálták megszüntetni: azt hangsúlyozták, hogy a videójátékokat sokkal inkább önmagukban kellene elemezni. Mindez pedig elvezetett egy tudománytörténeti vitához, amelyet a ludológusok és narratológusok szembenállásaként szoktak emlegetni.² Magyar nyelven a *Narratívák* sorozat 7. kötete mutatja be a témát, elsősorban a ludológusok szövegein keresztül.³

A videójáték-kutatás mai álláspontja szerint a megoldás valahol a két szemlélet között helyezkedik el: a videójátékok nem korlátozhatók pusztán történetre, figyelembe kell venni egyedi megoldásaikat és sajátosságaikat, ugyanakkor tagadhatatlanul rendelkeznek narratív potenciállal. Napjaink videójáték-kutatásait főként a *game studies*, vagyis *játéktudomány/játékkutatás*⁴ kifejezéssel szokták jelölni, amelyre a nemzetközi, interdiszciplináris párbeszéd a jellemző. 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 Hungary* (GSH) levelezőlista és közösségi oldal 2021-ben azzal a céllal jött létre, hogy platformot biztosítson azoknak a magyar kutatóknak, szakembereknek, akik játéktudománnyal foglalkoznak, érdeklődnek a témakör iránt. A közösségszervezésen túl a csoport célja, hogy minél szélesebb körben ismertté válhasson a külföldön már jelentős hagyománnyal bíró játékkutatás.

¹ Elérhető: <http://gamestudies.org>

² Habár Frans Mäyrä szerint nem volt ilyen szembenállás, kötetében alapos tudománytörténeti áttekintést biztosít, ezt a témát is érintve. Frans Mäyrä: *An Introduction to Game Studies. Games and Cultures*, SAGE Publications, London, 2008, valamint többek között 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>.

³ Lásd: *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós, Kijárat, Budapest, 2008.

⁴ Fontos elkülöníteni a játékelmélet és játékkutatás terminusokat. Előbbi a matematikai, közgazdaság-tudományi megközelítést takarja.

Változatok egy témára

2021-ben az *Apertúra* filmtudományi szempontból nyitott a téma felé, naprakész, magyar nyelvű publikációkat kínálva ezzel a közönségnek.⁵ A következő blokk, melyet örömmel ajánlunk az olvasók figyelmébe, mérföldkőnek tekinthető a hazai kutatások palettáján, hiszen a *Tiszatáj* mint legrégibb óta megjelenő irodalmi folyóirat biztosított platformot ennek a kurrens, előremutató tudományterületnek. A GSH csapatát is erősítő négy szerző ugyanazon témát – videójáték mint narratíva – dolgozta fel, miközben más és más perspektívából szemléltek a tárgyat. Munkásságuk szerteágazó és innovatív elméleti megfontolásokat mozgósítva nemcsak a hazai, de a külföldi kutatókkal is lépést tart.

Fejes Richárd a *The Beginner's Guide* sétaszimulátoron (*walking simulator*) keresztül tárja fel, hogy miképpen jelenhet meg az elbeszélő diskurzus egy videójátékban, miközben a klasszikus strukturalista narratológia úttörőinek – mint például Gérard Genette vagy Seymour Chatman – elméleteit is beépíti az értekezésébe. A narratív struktúrák és mechanikák azonosításán túl a szerző egy háromszögmodellt mutat be, amelyben a *narratív*, *térbeli* és *akcionális* dimenziók képeznek fajsúlyos pontokat. Hogyan kapcsolódhatnak a videójátékok az irodalmi hagyományokhoz és a felkínált elemzési modell miképpen járulhat hozzá a videójátékok kutatásához?

O. Réti Zsófia három videójáték elemzésén keresztül mutat rá arra, hogy az időhurok (*time loop*) mechanikát alkalmazó videójátékok milyen módon viszik színre a jövő múlt nélküli elgondolásának lehetetlenségét, és hogyan valósítható meg a továbblépés egy átélt trauma után. A tanulmány nemcsak az időhurok-játékokban rejlő vonzerőről fest átfogó képet, de többek között Bényei Tamás elmélete mentén a nyomozás, a traumatikus emlékezet és a Mark Fisher-i hauntológia időhurkait is göröcső alá veszi.

Pólya Tamás a kultivációs modell felől közelíti meg a videójátékokat: tanulmányában két játékot elemez, miközben George Gerbner elméletére támaszkodik, illetve tovább is gondolja azt. Hogyan képesek a videójátékok arra, hogy bevonják vagy épp eltávolítsák az „olvasójukat”, miközben arra is megvannak az eszközeik, hogy derűt és már-már fojtogatóan súlyos problémákat taglaljanak? A tanulmány a mediális sajtóosságok – videójáték és irodalom – összevetését is előtérbe helyezi.

Bódi Bettina munkája James J. Gibson *affordancia-elmélete* köré épül, amelyet az interakció-dizájn, Don Norman adaptált digitális kontextusra. A tanulmány szerzőjének célja, hogy saját elméleti keretrendszer segítségével járuljon hozzá ahhoz, hogy a videójátékok narratív potenciáljának elemzése leválhasson más, elbeszélő médiumok fogalom- és szótáráról. Hogyan segíthet ebben a *narratív-dramatikus ágencia* és mit takar pontosan ez a terminus? Az értekezés több példán keresztül válaszolja meg ezeket a kérdéseket.

Hol találhatóak tehát a narratíva és a videójátékok kapcsolódási pontjai és milyen határok figyelhetők meg közöttük? A következő négy tanulmány a videójáték-kutatások szerteágazó világának egy izgalmas szeletét mutatja be, miközben egyetlen központi témára összpontosítanak, eltérő megközelítéseket alkalmazva.

JANCSOVICS KLAUDIA

Az összeállítás vendégszerkesztője

⁵ *Apertúra*, XVI. évfolyam, 3. szám, 2021. <https://www.apertura.hu/2021/tavasz>