

FEJES RICHÁRD



Would You Stop Changing My Games? Stop Adding Lampposts to Them?

AZ ELBESZÉLŐ DISKURZUS STRUKTÚRÁI A VIDEÓJÁTÉKOKBAN¹

Bevezetés

A játéktudományt – mint a (többnyire) videójátékok tanulmányozására szolgáló interdiszciplináris területet – nagymértékben befolyásolják a legkülönbözőbb tudományágak keretei és módszertanai. Jelen kutatás elsősorban az úgynevezett „sétaszimulátorok” (*walking simulator*) műfajára fókuszál, amellyel kapcsolatban Jesper Juul egy konferencia-előadásában a következőket jegyezte meg: „[...] a játékok és a művészet ellentétes irányba haladnak: [Bizonyos] videójátékok [...] megpróbálnak a hagyományos művészetekből kölcsönözni, de a művészettörténet jelentős része olyan művészekkel foglalkozik, akik játékokból kölcsönöztek [ötleteket].”² Ezt a bizonyos videójáték-műfajt korábban antijátékoknak vagy nem-játékoknak (*notgames*)³ nevezték, amelyek túllépnek a játékok „vélt szükségszerűségein”, „különösen a győzelem vagy a vereség koncepcióján”,⁴ ráadásul a játékos-avatár lehetőségeit a játékvilágban csak a játékban való sétálásra – vagy az egyéb módon a virtuális környezet bejárására – és bizonyos tárgyakkal korlátozott módon interakcióba léptetésre korlátozzák.

Ezek a korlátozások azonban előtérbe helyezik a játékos mint kognitív lényt, és motiválják a játéksituáció⁵ való töprengésre, értelmezésre és reflexióra mint (érdektelen [ahogy Juul Kantot idézi]) esztétikai élményre irányuló tevékenységre. Ezek a hatások a sétaszimulátor műfaját Astrid Ensslin irodalmi játékkonceptiója felé tolják, megnyitva a diskurzust az irodalomelmélet és a narratológia módszertana előtt. Ez az explicit kapcsolat az ilyen típusú játékok és az irodalom között kulcsfontosságúnak

¹ A tanulmány az alábbi könyvfejezet kivonata és fordítása: Fejes Richárd: *Would You Stop Changing My Games? Stop Adding Lampposts to Them? Structures of Narrative Discourse in Video Games*, in *Multidisciplinary Perspectives on Narrative Aesthetics in Video Games*, szerk. Deniz Denizel – Deniz Eyüce Sansal – Tuna Tetik, Peter Lang, Berlin, 2021.

² Jesper Juul: *The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization* (konferenciaelőadás, 12th International Conference on the Philosophy of Computer Games, Copenhagen, 2018. augusztus 13.), URL: www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/. (Juul saját kiemelése)

³ Michäel Samyn által a Notgames blogon 2010. március 19-én felvetett kifejezés. (A *Not a manifesto* c. írás elérhető a <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/> linken keresztül.)

⁴ Sebastian Domsch: *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, Walter de Gruyter, Berlin–Boston, 2013, 180.

⁵ Markku Eskelinen: *The Gaming Situation*, in *The International Journal of Computer Game Research* 2001, 1, sz. 1.

fog bizonyulni a vizsgálat során, mivel e tanulmány célja az Everything Unlimited Ltd. *The Beginner's Guide* című (továbbiakban: *TBG*) játékának narratív struktúráinak és mechanikáinak azonosítása. A tanulmány a videójátékok jelentésalkotási folyamatának háromszögmodelljét mutatja be, amelynek kulcspontjai a narratív, a térbeli és az akcionális dimenziók. Jelen vizsgálat ezt a modellt a videójáték bizonyos fejezetein (chapters) és a *TBG* elbeszélői aktusainak egyes episztemológiai problémáin keresztül mutatja be.

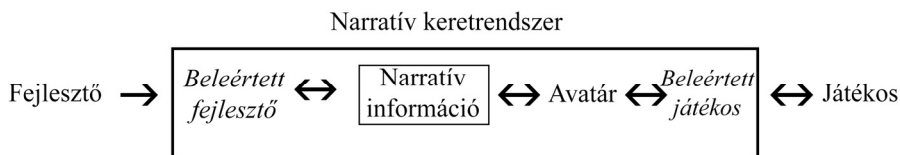
A narratív keretrendszer

Az értekezés megkezdéséhez célszerű tisztázni az elemzés tárgyát. Először tehát azt kell leszögezni, hogy mit nem vizsgál részletesen e kutatás, majd az alapvető definíciókat és módszereket szükséges részletezni. Ez a munka elsősorban a *TBG* narratív keretrendszerére (1. ábra) koncentrál,⁶ ami azt jelenti, hogy a vizsgálat elsősorban a narratív struktúra azon aspektusait vizsgálja, amelyek a diegézis részét képezik, tehát nem a valós fejlesztő(k)re és a valós játékosra helyezi a hangsúlyt. A tárgyalás tehát nem érinti azokat a problémákat és kérdéseket, amelyeket a virtuális környezet és az alkotó, illetve a játékos avatárja és a játékkal játszó valós személy közötti interakció vet fel. Ez azt jelenti, hogy a tanulmány nem foglalkozik a történetvilág és az azon kívüli (ön)életrajzi események közötti kapcsolatokkal és kölcsönhatásokkal.

Amint azonban az 1. ábrán és a Bevezetésben is látható, számos olyan szerkezeti elem merül fel, amelyek további tisztázásra szorulnak. A narratív-kommunikáció módosított modellje (Seymour Chatman eredeti modelljéből származtatva) a videójáték-diskurzus egészének heurisztikus keretét igyekszik felállítani. Ennek a kezdetleges ábrának a segítségével könnyen elképzelhetők a videójáték-narratíva legfontosabb elemei. Balról jobbra: a fejlesztő az az absztrakt figura, aki a mű virtuális környezetét megteremti, így ez a sajátos komponens a narratív kereten kívül helyezendő. A beleértett (vagy implikált) fejlesztő kifejezés azokat a „láthatatlan” narratív funkciókat ábrázolja, amelyeket más szerzők implikált alkotóként, intrikusként, grafiátorként vagy nagy képkalkotóként írnak le.⁷ Ez az elem felelős a narratív információk disszeminálásáért és (re)prezentálásáért. Ez az az egység, amely delegálhatja hatalmát és autoritását a narrátori ágensek (pl. a narrátor) számára. Ez a delegálás azonban csak opcionális, ezért a diagramon nem szerepel „narrátor” vagy más hasonló elem. Tehát az egyszerűség kedvéért: a beleértett fejlesztő a narratív információ (majdnem) minden aktusára és műveletére vonatkozó gyűjtőfogalom.

⁶ A szerző a „keretrendszer” kifejezéssel jelzi a különbséget a saját és Chatman szövege által használt terminológiai rendszer között, ezzel felhívja a figyelmet arra, hogy a videójátékok többféle modalitást és medialitást használnak együttesen a történet és a diskurzus megalkotására és felvázolására: pl. hangot, vizualitást, és ami a legfontosabb, a narratív rendszer különböző elemei közötti (inter)akciókat.

⁷ Hans-Joachim Backe és Jan-Noël Thon: *Playing with Identity Authors, Narrators, Avatars, and Players in The Stanley Parable and The Beginner's Guide*, in *DIEGESIS* 2009, 8, 2. sz., 5.



1. ábra

A videójátékok narratív struktúráját a tanulmány Chatman narratív-kommunikációs szituációjának⁸ ezen adaptált modellje szerint tárgyalja.

Jelen tanulmány a *narratív információ* kifejezést fogja alkalmazni, összhangban Gérard Genette-tel, aki a „reprezentáció” helyett az „információ” fogalmához ragaszkodott, azonban ez a megnevezés nem tévesztendő össze az ő terminológiájával, ugyanis Genette a kérdést az irodalom mint egy verbális kifejezési forma értelmében közelítette meg.⁹ A bevezetőben ez a dolgozat már korábban leszögezte, hogy a videójátékok a történetmesélés integratív és multimodális médiumai, így a „narratív információ” kifejezés nemcsak a verbális jelentésátadásra, hanem a multimodalitás minden aspektusára vonatkozik. A narratív információ ebben a tanulmányban tehát nem a *nyelv* és az *utánzás*,¹⁰ hanem a mono- és multimodalitás közötti ellentét hangsúlyozására szolgál.

Ez a narratív információ a fejlesztő és a játékos közötti kommunikáció között áll, explicit hangsúlyt fektetve az avatárral való tranzakciós kapcsolatokra és a beleértett fejlesztő kollektívájára (az 1. ábrán a kétirányú nyilakkal jelezve). Ezt a részletet feltétlenül ki kell emelni, mivel a videójátékok narratív kereteit vizsgálva mindig figyelembe kell venni, hogy a beleértett fejlesztő mellett a beleértett játékos és/vagy az avatár is (többé-kevésbé) modulálja a narratív információt a virtuális környezetben végzett cselekedeteivel.¹¹

A narratív információval közvetlen kölcsönhatásban álló entitást a (beleértett) játékos avatárjának nevezzük. A játékos ágenciájának ez a megtestesült megkettőződése a kommunikáció „játékos oldalának” fő modulátora. Az avatárt mint a videójátékok kiemelkedő elemét számos tanulmány tárgyalja sokféle nézőpontból, de jelen kutatás Rune Klevjer doktori disszertációjának elegáns definíciójával dolgozik: „Az avatár olyan eszköz vagy mechanizmus, amely a résztvevő számára egy fiktív testet jelöl ki, és fiktív cselekvőképességet közvetít; ez a cselekvő szubjektum egyfajta megtestesülése. Az avatár az adott modell működési elveitől függ, és dinamikusan reflexív tárgyként viselkedik a környezetében. Képességei és korlátai a modell objektív tulajdonságain alapulnak, és ezek a képességek és korlátozások határozzák meg a játékos fiktív cselekvőképességének lehetőségterét a játékban. Az avatár tehát meghatározza a megtestesült képzelet határait.”¹² A megtestesülés az avatár egyik legfontosabb jellemzője: ez az elem, amely állandó kölcsönhatásban áll a narratív információ-

⁸ Seymour Benjamin Chatman: *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, NY, 2000.

⁹ Gérard Genette: *Narrative Discourse Revisited*, Cornell University Press, Ithaca, NY, 1988, 23.

¹⁰ Uo.

¹¹ Sebastian Domsch: *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, 8.

¹² Rune Klevjer: *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* (doktori disszertáció, Bergen, University of Bergen, 2006), 87.

val és a beleértett játékosal, megtestesíti a játékos befolyásának minden aspektusát, és (részben) felelős a narratív információ közvetítéséért is. Ne felejtjük el: az avatár affordanciája ugyanannyi narratív aktust kényszerít a játékosra, mint fordítva.

Végül még azt is meg kell jegyeznünk, hogy a beleértett játékos és a valós játékos hasonló viszonyban áll egymással, mint a beleértett fejlesztő és a valós fejlesztő. Az előbbi a játékos jelenlétének különböző aspektusait tömörítő gyűjtőfogalom a narratív keretrendszerben (vagy diegézisben), vagyis a beleértett játékos az az entitás, amely egyrészt közvetlenül felelős a játékos inputjainak megvalósításáért, másrészt fogadja a játéksituáció többi entitásától érkező kommunikációt. Úgy is mondhatnánk tehát, hogy a beleértett játékos áll a legközelebb az irodalmi elbeszélőhöz (Genette 1990).

Sétaszimulátorok

A vizsgálat határainak tisztázása után, vagyis annak meghatározása után, hogy a kommunikációs modell melyik részével foglalkozik majd elsősorban a dolgozat, a kutatás tárgyára is ki kell térni. Mint már említettem, ez a *TBG* című videójáték lesz, amelyet leginkább sétaszimulátorként szoktak megjelölni.

Az ilyen műfajú videójátékokban a gyaloglás a fő cselekvés, amelyet az általában egyes szám első személyű avatár végez a narratív információgyűjtés érdekében. Alig vagy egyáltalán nincsenek időbeli korlátozások, az élményhez kapcsolódó kényszer-érzet vagy bármilyen kinesztetikai kihívás.¹³

Ezek a jellemzők egy „alternatív játéktípust” mutatnak be,¹⁴ amely egyrészt erősen korlátozza a játékos mobilitását, másrészt korlátozza a játékos „felelősségérzetét az eredményesség iránt”.¹⁵ Ezek a megkötések azonban nem kisebbitik a játékos élményét, csupán áthelyezik a hangsúlyt a külső komplexitásról egy szubjektívebb, kognitívabb tevékenységre. Ahogy Juul érvelt: a célorientált és stratégia-optimalizáló játékmotívum hiánya nagyobb teret enged a digitális narratíva esztétikai minőségével való interakciók számára.¹⁶

A játékmotívumok mellett, amelyek arra motiválják a játékosot, hogy „vizsgálódjon, memorizáljon, asszociáljon és érveljen, miközben a pszichomotorikus terhelés minimális mértékű maradjon [...]”,¹⁷ vannak bizonyos tematikus hasonlóságok is a különböző sétaszimulátorok között. Az ilyen típusú videójátékok többnyire a horror és kaland műfaji elemeiből állnak; egyetlen főhőssel operálnak első személyű perspektívából, és a (mnemonikus) rekonstrukció, az eltűnés, a poszttraumás terek, a titkok keresése, a fatalizmus érzése és a kétértelmű identitástudat témáival játszanak.¹⁸

A sétaszimulátor mint műfaj sajátos pozíciót foglal el a videójátékok palettáján, amire a játéktudomány kutatói is felfigyeltek – ezeket a játékokat irodalmi játékokként

¹³ Hugo Montembeault és Maxime Deslongchamps-Gagnon: *The Walking Simulator's Generic Experiences*, in *Press Start* 2019, 5, 2. sz., 7.

¹⁴ Mona Bozdog és Dayna Galloway: *Worlds at Our Fingertips: Reading (in) What Remains of Edith Finch*, in *Games and Culture* 2019, 4.

¹⁵ Jesper Juul: *The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization*.

¹⁶ Uo.

¹⁷ Hugo Montembeault és Maxime Deslongchamps-Gagnon: *The Walking Simulator's Generic Experiences*, 7.

¹⁸ Uo., 3.

(vagy kvázi-irodalmi játékokként) is tárgyalhatjuk, ha Astrid Ensslin terminológiáját követjük. Az ilyen típusú játékok (műfajuktól függetlenül) „az [irodalmi-ludikus] spektrum szélsőségesen ludikus oldalán helyezkednek el”, amelyek „kanonikus irodalmi szövegeket intertextualizálnak és/vagy remediátizálnak” a játékban, vagy irodalmi technológiák, például könyvek reprezentációit használják.¹⁹ Bozdog és Galloway tanulmányukban azonban azzal érvelnek, hogy a sétaszimulátorok nem tekinthetők kvázi-irodalmi játékoknak, „mivel az irodalommal való kapcsolatuk összetettebb, mint a „játékon belüli irodalmi technológiák, például könyvek” egyszerű reprezentációja[i] vagy a „kanonikus irodalmi szövegek remediációja[i]”, így bizonyos értelemben a TBG-hoz hasonló sétaszimulátorok túllépnek Ensslin fenti kategóriáin, mivel az ilyen típusú játékokat keresztül-kasul átszövik az irodalmi hatások és megnyilvánulások.²⁰

A terminológiai inkongruenciák ellenére a kutató tehát arra a következtetésre juthat, hogy az itt vizsgált műfaj minden szempontból közelebb áll az irodalmi hagyományokhoz, ezért alkalmasabb az irodalomtudományi elemzésre, mint bármely más típusú videójáték.

The Beginner's Guide: egy esettanulmány

E tanulmány a Davey Wredenhez kötődő Everything Unlimited Ltd. által készített *The Beginner's Guide* (2015) című alkotást helyezi a vizsgálat középpontjába, amelyről a stúdió honlapján a következő leírás olvasható: „A *The Beginner's Guide* egy narratív videójáték Macre és PC-re. Körülbelül másfél óráig tart, és nem tartalmaz hagyományos játékmechanikákat, nincsenek célok, sem célkitűzések. Ehelyett egy olyan személy történetét meséli el, aki valami olyasmivel küzd, amit ő maga sem ért.”²¹ Backe és Thon szerint a narratív tulajdonságokra való összpontosítás és a „hagyományos mechanikák” hiányának explicit felmutatása is arra utal, hogy a játék sétaszimulátorként értelmezendő. Ezt támasztja alá az a tény is, hogy jelenleg a Steamen ezt a játékot a *Steam Spy* nevű metakereső motor szerint 275 felhasználó „Walking Simulator” címkével jelölte meg.²²

A játék alapvetően egy absztrakt és rövid, művészi jellegűnek tekinthető műveket felvonultató videójáték-antológia. Az egyes játékokat a diegetikus alkotójuk, Coda köti össze, aki a narrátor, Davey Wreden jó barátjaként kerül bemutatásra.²³ Coda játékeinak a narrátor általi bemutatásának célja (Coda ellenkezése ellenére) az, hogy barátját munkája folytatására ösztönözze. Ez a bátorítás elsősorban kedves motivációnak tűnhet, azonban a történet vége felé, miután elegendő narratív információ gyűlik össze, a játékos gyanút foghat, hogy a narrátor Coda művészi munkássága iránti megszállottságát akarja csak tovább táplálni. A játékban 17 számozott fejezet (chapter) és

¹⁹ Astrid Ensslin: *Literary Gaming*, MIT Press, Cambridge, MA, 2014, 49.

²⁰ Mona Bozdog és Dayna Galloway: *Worlds at Our Fingertips*, 6. Bár érdemes hozzátenni, hogy jelen tanulmány az intertextuális és esztétikai vizsgálatok helyett az elbeszélési struktúrára helyezi a hangsúlyt.

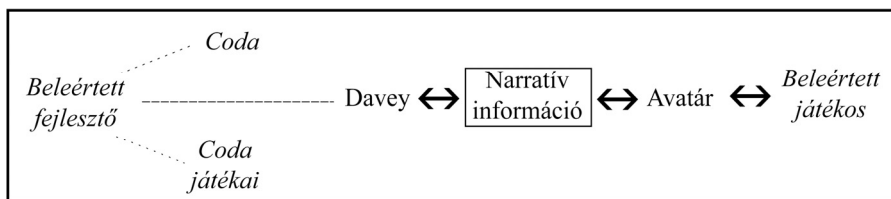
²¹ <https://everythingunlimitedltd.com>

²² Elérhető a <https://steamspy.com/app/303210> linken keresztül.

²³ Ám az itt szereplő Davey Wreden nem keverendő össze a hasonló nevű, valóságos alkotóval. Amennyiben erre nem utal másképpen a szöveg, a tanulmány erről a diegetikus Wredenről fog beszélni.

egy Intro című bevezető rész játszható végig. Minden fejezethez tartozik egy játékon belüli paratextus, amely tartalmazza a készítés dátumát (Coda diegetikusan 2008 és 2011 között készített játékokat) és a fejezet (vagy a játék) címét. A fejezetcímek azonban eltérnek a játékon belüli címkártyák és a főmenüből elérhető fejezetválasztási lehetőségben szereplő változatok között. A játékos szemszögéből nézve a fő entitások, amelyekkel találkozhatunk, az a mérsékelten interaktív virtuális környezet és a szinte mindenütt jelenlévő narrátor, Davey, aki elsősorban voice-over narráción keresztül kommunikál. Az avatár (akinek kizárólagos cselekvései a járás, guggolás, ugrás és néhány játékbeli tárgy korlátozott affordanciáinak megvalósítása) egy egyes szám első személyű perspektívát kínál, különféle paratextuális elemek (mint például életjelző vagy időzítő) nélkül, így szinte láthatatlan a játékos percepciója előtt.

Ezt az interakciós struktúrát szem előtt tartva, a narratív információhoz való hozzáférés és annak továbbítása a 2. ábra szerint modellezhető. Az ábráról fontos kiemelni, hogy a beleértett fejlesztő és a narratív információ közé néhány „új” elem épült be. Ezek az elemek azonban mindössze a beleértett fejlesztőtől származó hatalom megnyilvánulásai és/vagy delegálásai. Ezért láthatók különböző szaggatott vonalak, amelyek a beleértett fejlesztő és az előbb említett elemek közötti kapcsolatot ábrázolják.



2. ábra

A *The Beginner's Guide*-ra alkalmazott kommunikációs modell. A dőlt betűk olyan elemeket jelölnek, amelyek nincsenek explicit módon jelen a játékvilágon belül.

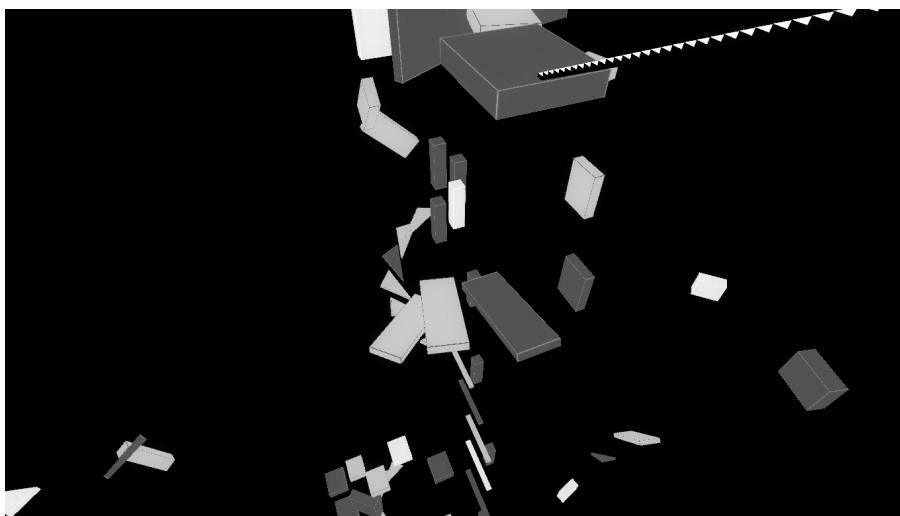
Ami szintén érdekes, hogy nincs közvetlen kapcsolat Coda és Coda játéka, valamint a beleértett játékos között. Ez a *TBG* egyik alapvető narratív eszköze: a Codával és alkotásaival kapcsolatos információk a fő narrátorfigurán, Davey-n keresztül kerülnek közvetítésre. Ez azt jelenti, hogy bár a beleértett játékos valamilyen módon kölcsönhatásba lép Coda „személyiségével” és az általa készített művekkel, ez a kölcsönhatás csak látszólagos, mivel a beleértett játékos csak Davey elbeszélői aktusain keresztül gyűjthet narratív információkat – így ezek az elemek csak Coda és videójátékainak reprezentációi lesznek.

E narratív struktúrák ismeretében a vizsgálat végre elmélyülhet a *TBG* egyes részeinek alaposabb elemzésében, hogy feltárja a háromszögletű jelentésalkotási folyamat három összetevőjét: a narratív keret *térbeli*, *akcionális* és *elbeszélői* dimenzióit. Fontos azonban megjegyezni, hogy a következő elemzés nem vállalkozik a videójáték teljes egészének értelmezésére és vizsgálatára, ehelyett a kiválasztott szegmenseket kulcsfontosságú illusztrációkként használja fel a korábban említett heurisztikus koncepció bemutatására és megvilágítására.

Az elbeszélői dimenzió (Chapter 7: Down)

A játék hetedik számozott fejezete, a *Down*, vagy ahogy a játékban található címkártya nevezi: *The Great and Lovely Descent*, Coda 2009 márciusában készült alkotása. Ez a bizonyos játékrész remek példát nyújthat arra, hogy a narratori dimenzió hogyan járul hozzá a jelentésképzéshez.

A szint öt szakaszból áll: először a játékos egy üres éttermet fedezhet fel, amely egy fényes fehér síkságon található; majd az étterem egyik hátsó ajtaján keresztül a játékos egy absztrakt alakzatokból álló álomszerű térbe ereszkedhet le (3. ábra); az álomszerű szekvencia után egy üres börtönben találja magát a játékos; a negyedik szakaszban egy – a játék során gyakran vissza is térő rejtvényt követően – a játékos két ízben három, egy asztalnál ülő alakkal találkozik, akik párbeszédbe lépnek az avatárral; végül pedig a játékos első alkalommal ér egy lámpaoszlophoz, amely motívum számos alkalommal visszatér a későbbiek során.



3. ábra

A *The Great and Lovely Descent* második szakasza. Forrás: *Everything Unlimited Ltd.*, 2015

A játék teljes időtartama alatt a narrátor funkcióját Davey voice-over narrációja látja el, és ez lesz az, amire a jelentésalkotási folyamat e dimenziójának elemzése során összpontosít a gondolatmenet. Szemléletesek lehetnek azok a játékhelyzetek, amikor a narrátor aktívan megváltoztatja Coda alkotásainak (feltételezett) eredeti mechanikáit. A *Down* című rész harmadik szakaszában a játékos egy börtönszerű környezettel találkozik. Az objektumok és akadályok térbeli elrendezése egy olyan börtöncellába irányítja, ahonnan a cellaajtó bezáródását követően nem lehet kijutni. Davey kifejti, hogy „Coda eredeti tervében az ajtó egy teljes órán át zárva maradt, mielőtt kiengetne”, majd gyorsan hozzát teszi, hogy „ha nem bánod, azt hiszem, ezt most átugorjuk.” Ezután a szóbeli kijelentés után a cella ajtaja kinyílik, és a játékos folytathatja a pályát.

Davey közvetlen hatása a virtuális környezetre vitatható lenne, és illuzórikusnak tűnne, ha nem lenne lehetőség arra, hogy a játékot az ő hangja nélkül játsszuk végig.

Az ilyenfajta játékmódban a játékos kénytelen azonban kívánni az említett egy órát a bezárt cellában, ami arra enged következtetni, hogy Davey narrátori jelenléte tényleges hatalommal és tekintéllyel rendelkezik a narratív információ felett.

A színt utolsó szakaszában a narrátori befolyás finomabban, implicit módon fejt ki hatását, mivel mindössze egy motívumot vezet csak be, a lámpaoszlopot (4. ábra), amely számos más fejezetben is visszatér, azonban végül a narrátori beavatkozás és módosítás fő útjelzőjévé válik.

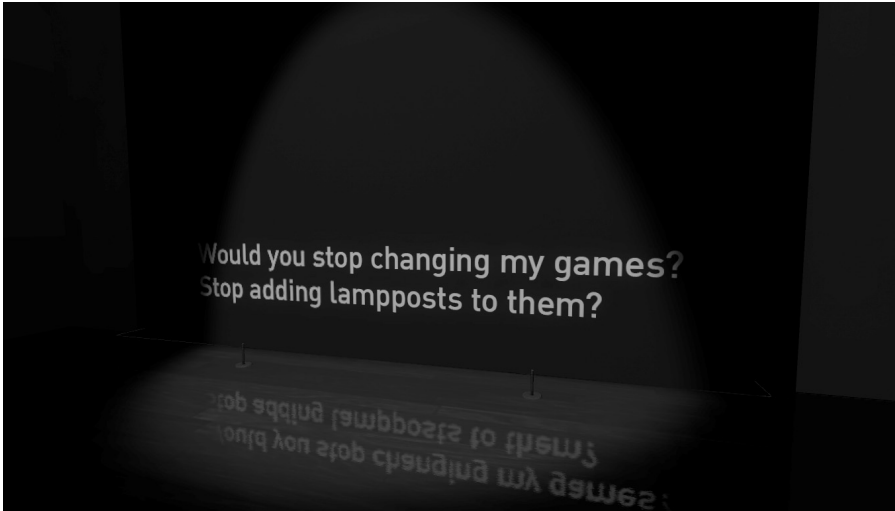


4. ábra

A lámpaoszlop. Forrás: Everything Unlimited Ltd., 2015

Ez a lámpaoszlop minden fejezetben megjelenik mint „úticél” vagy „támpont” (ahogy Davey fogalmaz) a 7.-től a 15. fejezetig. A lámpaoszlopok Davey szerint a koherenciát jelképezik, motívumok, amelyek összekötik a különálló műveket. Ugyanakkor az utolsó előtti fejezetben, a *The Tower*ben, egy írásbeli megjegyzés formájában (állítólag) Coda a következő kérdést teszi fel: „Abbahagynád a játékaim megváltoztatását? Abbahagynád a lámpaoszlopok hozzáadását?” Ez az a pont (5. ábra) a történetben, ahol a játékos, aki lineárisan végigjátszotta a szinteket, szembesülhet azzal a gondolattal (nagyon explicit módon), hogy a narrátor esetleg mégsem volt őszinte vele.

Innen nézve könnyebb belátni és arra rámutatni, hogy az elbeszélői dimenzió nemcsak verbális és explicit cselekvésekkel befolyásolja a jelentésalkotási folyamatokat, hanem rejtettebb módokon is, úgy módosítva a felhasználói élményt, hogy a játékos figyelmét nem hívja fel rá. Davey még a *The Tower*ben sem reagál nyíltan arra, hogy a környezet „hangja” (a térbeli dimenzió) számonkéri rajta, hogy „visszaél” a hatalmával, azzal a hatalommal, amelyet a beleértett fejlesztő ruházott rá.



5. ábra

Forrás: *Everything Unlimited Ltd., 2015*

Az elbeszélői dimenzió nemcsak a legkényelmesebb és legnyilvánvalóbb módszerekkel jelentkezik: Davey nemcsak nyílt „rendezőként” befolyásolja a világot (verbálisan lép interakcióba a játékoskal és a környezettel), hanem eközben aktívan átkonfigurálja és modulálja a narratív információt, amelynek nyomai csak akkor vehetők észre, ha a felhasználó értelmező folyamatai a videójáték másik két jelentésképző dimenzióját is alaposan megvizsgálják, és szemmel tartják a hézagokat (például a nem kommentált szemantikai elemeket: 5. ábra) is.

Az akcionális dimenzió (Chapter 10: *House*)

A tizedik fejezetben, a *House*-ban, amelyet Coda 2009 augusztusában készített, a játékos egy kis havas tájat fedez fel. A játéktér közepén egy hangulatos, északi stílusú ház áll, amely az interakció fő tereként funkcionál. A táj túloldalán egy zárt faajtó található, amely csak azután nyílik ki, hogy a játékos végigjátszotta azt a ludikus szekvenciát, amelyet egy takarítószerű NPC (*non-player character, nem játékos karakter*) irányít a házban.

A játékos feladata odabent többek között, hogy elmosogasson, kitakarítsa a fürdőkádát, megágyazzon, rendet tegyen a könyvespolcon stb. Ezeket a feladatokat a takarító karakter kérésére (amelyet szóban, a képernyőre kiírt párbeszédként tolmácsol), látszólag véletlenszerű sorrendben, egyetlen gombnyomással, az avatár megfelelő helyzetbe állításával lehet elvégezni. A takarítási feladat során a játék menetét négy, minden alkalommal három választási lehetőséget tartalmazó, lombkorona típusú (*arborescent type*) dialógus²⁴ szakítja meg. Ezekon kívül a következő feladatok zökkenőmentesen illeszkednek a játékmenetbe: miután a játékos végzett egy feladattal, a következő feladat egy intradiegetikus párbeszéd formájában mutatkozik meg. Az

²⁴ Sebastian Domsch: *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, 38–40.

edények koszolódnak, a kanapén a párnák összekuszálódnak, a hálósobában pedig a könyvek újra a padlóra kerülnek – ez az örökkévalóság benyomását keltheti, és a szobatakarítás ismétlődése és hétköznapisága esztétikailag is ellentétben áll az ezt a fejezetet megelőző és követő játékrészekkel.

A ház időleges menedékhelyként való értelmezése (távol a rajta kívüli narratív zűrzavartól) az avatár cselekedeteiből bontakozik ki. A ház ismerős környezetet jelent a játékos számára, a szobatakarító NPC-vel folytatott virtuális beszélgetés hétköznapi-nak tűnik, ráadásul az újra és újra ismétlődő feladatok a játékos ujjbegyein keresztül a ház alaprajzát is beírják a játékos elméjébe. Az akcionális dimenzió tehát az ismerősség érzését váltja ki, így a ház egyben virtuális otthonná is válik a felhasználó számára.

Egy másik hasonló példa a 12. fejezet: *Theatre (Színház)*. Ezen a szinten is egy olyan entitás instruálja a játékos, mint a *House*-ban a takarító. Itt a karakter hangja egy rendezőhöz hasonlít, aki parancsokat oszt a játékosnak (egy intradiegetikus „Te” szá-mára), míhelyt ő a pálya fő, színpadszerű terére lép. Az első utasítástól eltekintve („Ebben a jelenetben engem fogsz játszani. Egy szakmai összejevetelen vagyunk. Elő-ször is, ennek a falnak támaszkodva fogsz kezdeni”), azonban nincsenek egyértelmű feladatok (mint például „mosogass el”), amelyeket el kell végezni, ehelyett a játékos egyfelől a flipperütközőként viselkedő absztrakt kúpok segítségével („Rengeteg ember volt körülöttünk. Adok neked néhány kelléket, amivel dolgozhatsz. Ezek a kúpok, amelyek pattognak, amikor megérinted őket, a közelben lévő embereket fogják képviselni.”), másfelől pedig az időnként megjelenő párbeszédlehetőségek kiválasztásával játssza el, konstruálja az „ént”. Az akcionális input ebben a fejezetben kötetlenebb, mint a *House*-ban, de az avatár mozgása (vagy nem-mozgása) és az affordanciákkal való interakciók ugyanúgy hozzátesznek az értelmezéshez.

Az akcionális dimenzió az egyetlen olyan része a jelentésalkotási folyamatnak, amely közvetlenül a beleértett játékos oldaláról érkezik. Csak az avatár műveleteit tekintjük a háromszög e végének részeként, még akkor is, ha vannak olyan videójátékok, ahol a nem játékos karakterek is értelmes cselekvéseket végeznek – az avatáron kívüli minden más entitás cselekvését (ebben a kutatásban) a beleértett fejlesztő befolyásának tekintjük.

A térbeli dimenzió (Chapter 16: *Tower*)

Az irodalom és a videójátékok közötti egyik legfontosabb különbség az, hogy az utóbbiak térbeli mechanikákkal és elemekkel képesek létrehozni olyan bejárható tereket, amelyekkel a játékos interakcióba léphet. A videójátékok ezen erejének kiaknázása egyrészt magához (érdekes módon) az irodalomhoz, másrészt a vidámparkok tervezéséhez vezethető vissza. Ahogy Henry Jenkins érvel, a térbeli történetmesélés (*spatial storytelling*) „egy sokkal régebbi hagyományba” illeszthető, amelyet a „küldetésmitoszok (*quest myth*) vagy utazási narratívák” és az „irodalom külső határain” található művek, például a sci-fi sagák képviselnek.²⁵ A verbális kifejezőmódok azonban csak passzív módozatainak tekinthetők a világteremtésnek: magukban hordozzák az

²⁵ Henry Jenkins: Game Design as Narrative Architecture, in *The game design reader: a Rules of play anthology*, szerk: Eric Zimmermann és Katie Salen, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2006, 675.

immerzív történetmesélés lehetőségét, de ahhoz, hogy bejárható térbeli elbeszéléseket (*environmental stories*) hozzunk létre, olyan más módszerekre és megközelítésekre lenne szükség, mint például a játékdizájn vagy a vidámparktervezés (*theme park design*).²⁶

Michael Nitsche a videójátékok tereiről szóló könyvében szintén ezt a különbséget tematizálja, és amellet érvel, hogy az események, a tárgyak és a tér felfedezése (és „drámája”) egyenlő mértékben vesznek részt a jelentésalkotás folyamataiban.²⁷ Bár ez a tanulmány Nitsche érvelését kissé parafrázeálja, mégis az ő eszmefuttatása szorosan kapcsolódik az ebben a tanulmányban bemutatott gondolatmenethez, ahhoz, hogy a térbeliséget az értelmező tevékenység részeként határozhatjuk meg.

A *TBG* utolsó előtti, *Tower* című (2011 júniusában „készült”) fejezete az egyik legjobb példa e dimenzió tárgyalására. A játékos útja egy múzeumra emlékeztető térben kezdődik (amely tér a szint végén újra visszaköszön, ahogyan arról korábban röviden szó esett). Ezt elhagyva azonban azonnal megváltozik a táj: egy sötét, magas torony hatalmas, tátongó piros kapuja hívogatja a játékost, hogy lépjen be. Ez azonnal kontrasztot képez az első helyiség modern, ismerős, de kissé hivatalos dizájnjával. Davey a játék érzetét (és impliciten az építészetét) is kommentálja: „A torony egyszerűen távolinak tűnik, olyan, mintha el akarna távolodni a világtól. Ez egy nagyon rideg játék.” A díszlet, a szerkezetek, az építészet externalizálja Davey és Coda kapcsolatát, hiszen itt explicit módon utalnak a szereplők eltávolodó viszonyára, illetve arra, hogy Coda „elvágyja az eddigi kapcsolatait”, sőt Davey megemlíti, hogy a játék játszása közben úgy érezte, hogy kudarcot vallott Codával kapcsolatban, hiszen felhagyott az alkotással. Ez a távolságtartás a környezetbe is erősen beágyazódik. A főszereplők kapcsolatán kívül a sorozatos próbálkozás és a kudarc témáját is újra és újra tematizálja a virtuális tér. Az első akadály, miután a játékos átlép a hatalmas piros ajtón, egy hatalmas, láthatatlan labirintus (6. ábra).²⁸

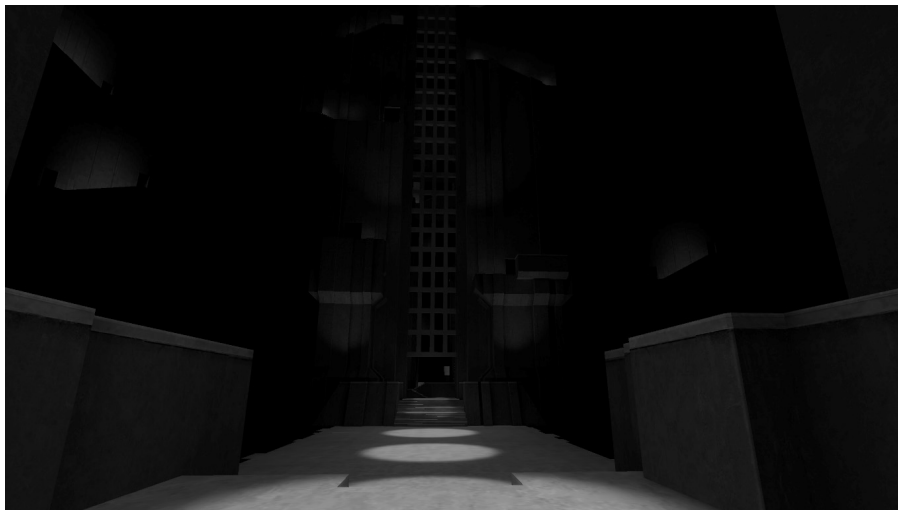
A játékost itt maga Davey tájékoztatja arról, hogy „ebben a szobában valójában egy labirintus van. Csakhogy a labirintus minden fala láthatatlan”, és az első áthaladási kísérlet után gyorsan kiderül, hogy ha az avatár hozzáér bármelyik falához, a játékost a pálya zajjal, villogó piros képernyővel és a kezdetekhez való visszaszállításával bünteti. Ez a nyomorúságos élmény (Davey szavaival élve) beleillik Coda (állítólagos) tapasztalataiba, miszerint folyamatosan új ötletekkel próbálkozott, de minden alkalommal kudarcot vallott.²⁹

²⁶ Uo., 670–689.

²⁷ Michael Nitsche: *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2008.

²⁸ Bár a labirintusok és útvesztők szintén fontos narratológiai motívumok, jelen tanulmány erre nem fog részletesen kitérni.

²⁹ Ez az értelmezés azonban csak abban az esetben érvényes, ha kizárólag a hozzáférhető narratív információdarabokat vesszük figyelembe, amelyeket természetesen Davey modulál, az a Davey, aki ő maga értelmezi kudarcként Coda munkásságát.



6. ábra

Forrás: *Everything Unlimited Ltd.*, 2015

Egy másik lehetetlen akadály a *Tower*ben egy négyzet alakú szakadék, amely egy zárt ajtóval ellátott szobába ejti a játékost. Davey közli a játékoskal, hogy ezúttal nincs játékbeli megoldás a továbbhaladásra, mert az ajtót nyitó kar kint található, hozzáférhetetlenül. De ha nem a narrátori, hanem a térbeli perspektívából nézzük, akkor ezt úgy is értékelhetjük, hogy a tér küzd azért, hogy visszaszerezze az irányítást a narrátortól. Ez a környezet elsősorban Coda személyéhez kapcsolódik, és ha ezt az értelmezést vizsgáljuk, akkor azt állíthatjuk, hogy ez a terem, ez a teljesíthetetlen akadály Coda végső küzdelme annak érdekében, hogy elmondhassa a maga oldalát a történetben. A videójátékokról alkotott elképzeléseit. A történetvilágban, ebben a környezetben egy másik hang is felbukkan: Coda hangja. Ez az az utolsó szakasz, amely után teljesen feladja. Ez az, amellyel a játékos szembesül a végső, múzeumszerű térben, ahol az összes (kiállítási tárgyként ábrázolt) írás (5. ábra) és az E/2-ben megszólított narrátornak, Davey-nek címzett megjegyzések találhatóak. Ezután a játékost egy karral vezérelt ajtó mögötti sötét térbe vezeti a tér (a karokkal és ajtókkal ellátott kinesztetikus rejtvény visszatérő motívumát idézve), ahonnan nincs menekvés. A sötétségnek és az elszigeteltségnek ez a környezeti tapasztalata tovább alakítja Codának a narratívában betöltött szerepét a jelentésalkotás során.

Az elbeszélői, akcionális és térbeli dimenziók közötti határok elmosódása

A tanulmány végén célszerű leszögezni, hogy a jelentésalkotási folyamat itt tárgyalt dimenzióihoz természetesen nem lehet minden kétséget kizáróan konkrét elbeszélés-technikai eszközöket és játékhelyzeteket rendelni. E háromszög-struktúra élei inkább kontinuumokként értelmezhetők, a jelentésalkotási dimenziók ugyanis minden esetben közösen, nem egymástól elszigetelve hozzák létre a narratív információt.

Az akcionális és térbeli dimenziók közötti határok elmosódnak az olyan esetekben, amikor a játékos cselekvése és a rajta kívülálló virtuális környezet szétválasztása

problematikussá válik; az avatár interakciója a játék terével valamilyen módon korlátozott vagy determinált (lásd: a *Backwards* című fejezet).

A térbeli-elbeszélői határ átlépései főként azokban az elbeszélői esetekben azonosíthatók, amikor a befogadó számára nem egyértelmű, hogy a virtuális tér továbbít verbális információt, vagy az elbeszélő alakja teszi ezt egy nem megszokott formában (pl.: a jelen szövegben bővebben nem tárgyalt *Island* című fejezetben a játéktér bizonyos dialógusopciók kiválasztásával változik, fejlődik).

Az akcionális-elbeszélői határátlépéseként azonosíthatjuk azokat az eseteket, amikor az avatár cselekvése és a narrátor(ok) cselekvései (vagy inkább utasításai) valamilyen módon átfednek. Ez nagyon gyakran megtörténik a sétaszimulátorok esetében, méghozzá egyrészt a játékos (inter)akcióinak korlátozottsága, másrészt az ezekben a játékokban általában megjelenő önreflexív vagy extradiegetikus pozícióban mutatózó narrátori figurák és/vagy játékos-karakterek miatt. (Pl.: a *Stairs* című fejezetben a narrátor hangja explicit módon kijelenti, hogy belepiszkál a játékmechanikába, ha a játékos hajlandó lenyomni egy billentyűt – ennek engedelmességre pedig a gombnyomással egyidőben történő esemény az akcionális és elbeszélői dimenziók közötti határra kerül.)

Összefoglalás

A sétaszimulátorok napjainkban egyre nagyobb tudományos figyelmet kapnak. Ennek részben az lehet az oka, hogy az ilyen típusú videójátékok kitűnnek a mainstream, nagy költségvetésű játékok tömegéből unortodox játékmechanikáikkal, amelyek egy olyan (esztétikai jellegű) felhasználói élményt tesznek lehetővé, amely szorosan kapcsolódik bizonyos irodalmi hagyományokhoz. Ennélfogva a jövőben termékeny irány lehetne e kutatás perspektívájának kiszélesítése, illetve a fentiekben bemutatott kommunikációs és értelmezési modell alapján új játékok vizsgálata, különös tekintettel az irodalmi mintákhoz, például a detektívregényekhez, a gótikus horrorhoz vagy a levélregényekhez fűződő architektonikus kapcsolataikra.

Mindemellett ez a modell lehetőséget kínál arra is, hogy ne csak kifejezetten az irodalmi jellegű játékokat vizsgáljuk e struktúrákat szem előtt tartva, hanem olyan (elsősorban) irodalmi műveket is, amelyek a sétaszimulátorokkal azonos diszciplináris határterületen mozognak. Az olyan posztmodern metafikciók, mint például Mark Z. Danielewski *House of Leaves* című műve,³⁰ remek kiindulópontot jelenthetnének egy ilyen jellegű diskurzushoz.

Ahogy pedig, mint minden strukturalista vagy tipológiai szemléletű kutatás végén (Genette-től Domschon át egészen Thonig), itt is le kell szögezni, hogy ezek az elemzési módszerek és a multimodális jelentésalkotás módszereinek formalizálására szolgáló fogalmak korántsem kimerítőek vagy tökéletesek. Az itt hosszasan kifejtett érvelés mindössze iránymutatásnak tekinthető egy narratológiai vizsgálathoz, amelylyel olyan komplex rendszereket vizsgálhatunk, mint a videójátékok, vagy esetleg a transzmediális elbeszélések különböző formái.

Tehát a valós fejlesztő és a valós játékos közötti információátvitel kommunikációs modellje vagy az egymásra épülő jelentésalkotó elemek háromszög-konceptiója sem állítja, hogy a videójátékokat kizárólag irodalmi artefaktumokként lenne célszerű

³⁰ Mark Z. Danielewski: *House of Leaves*. Pantheon Books, New York, 2000.

felfogni, inkább fordítva: ez a tanulmány, mintegy mellékhatásként, arra hívja fel az irodalomtudósok figyelmét, hogy fordítsanak figyelmet a játéktudomány interdisciplinális területére, és ennek megfelelően fejlesszék, frissítsék elemzési eszköztárukat, hiszen a videójátékok tagadhatatlanul hatással vannak a kortárs kultúra minden területére.