

TÖRTÉNETJÁTSZÁS

A DÖNTÉSALAPÚ SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK ÉS AZ IRODALOMTUDOMÁNY

JANCSOVICS KLAUDIA RÉKA

„Az elmúlt évek technikai fejlődése nem csupán a műszaki területekre és a természettudományokra gyakorolt nagy hatást, a humán tudományok, a bölcsészet is jelentős mértékben merített az információs forradalommal együtt járó haladásból.”

Nagy Balázs: *Az irodalmi kreativitás lehetőségei az újmediális környezetben*

A videojátékok világa – mint vizsgálatra alkalmas diszciplína – sokáig kívül esett a kutatók látóterén. Eleinte mindössze a szórakozás eszközeként tekintettek rájuk, hiszen az audiovizuális és történeti komplexitásuk meglehetősen kezdetleges volt, ráadásul a legelső videojátékok még szövegalapú játékokként funkcionáltak. Később egyre fontosabbá vált, hogy hatásos történettel rendelkezzenek, a technika fejlődésével pedig a képi világuk is mindinkább átalakult. Napjainkban egy jó videojáték nemcsak olyan hatást kelt, mintha a játékos egy filmet nézne, hanem a története is egyre bonyolultabbá válik és magával ragad.

Miután a kutatók alapos vizsgálat alá vették, kitűnt a terület nehezen behatárolható mivolta, összetettsége. Ennek oka, hogy egy olyan médiumról van szó, amelynek az írott és

elbeszített szövegek mellett a hangok és a képek is szerves részét képezik, melyek lehetnek állóak vagy mozgásban lévőek. Képesek arra, hogy elmondjanak egy történetet úgy, ahogyan a filmek és a szövegek teszik, miközben bevonják játékosukat a világukba. Ebből a szempontból tehát a könyvekre is hasonlítanak. Mindebből adódóan, ahány tudományág próbálta a videojátékokat megközelíteni, annyi féle értelmezése adódott. A sokoldalú vizsgálatok ellenére sincs meghatározva egy legitim, mindenki által elfogadott terminológiai rendszer, sokszor még az is nehézségeket okoz, hogy melyik területhez sorolják be a témát. Az informatika hatáskörének tűnhet, ám mára már jóval túlmutat rajta. Három fő irányvonala van a kutatásoknak, amelyeket általánosságban említeni szoktak: kulturális antropológiai, a médiakutatás elméleti, valamint az úgynevezett ludológiai.

Az első leginkább a szocializációs folyamatok miatt vizsgálja, az egyéni és a kollektív viselkedésre gyakorolt hatását próbálja felderíteni. Ez tehát a hatás elemzése. A második a szerkezeti szinttel foglalkozik, azt kutatva, hogy mennyiben alkalmas a képi és a szöveges reprezentációra, milyen mértékben valósul meg a klasszikus értelemben vett elbeszélés. Itt megjelenik a narratíva fogalma lényeges terminusként. A harmadik szintén a felépítést vizsgálja, de leginkább az előbbi ellenében.

A narratíva és a ludológia képviselői között éles vita alakult ki, pontosan a megközelítések eltéréséből adódóan. El nem hanyagolható problémákra hívja fel a figyelmet a két terület képviselőinek szembenállása: ki alkalmas a videojátékok vizsgálatára? Egy tudományterület privilégiuma vagy más diszciplínák is megszólalhatnak? Korlátozzák az értelmezéseket, ha például az irodalomtudomány oldaláról közelítünk ezekhez a játékokhoz? A dolgozat ezekre a kérdésekre fókuszál, az antropológiai kutatások tehát ebben az esetben nem fogják a vizsgálódás tárgyát képezni, hiszen jelenleg nem relevánsak.

Az elsődleges probléma, amely életre hívta a dolgozatot, hogy a legtöbb Magyarországon megjelenő tanulmány olyan játékokkal foglalkozik, amelyek mára már elavultnak mondhatóak. Mivel folyamatos fejlődés jellemző erre a területre, így nem csoda, hogy már alig öt év távlatából is nagy eltérések figyelhetők meg. Egyre több a kísérlet a bonyolultabb történetek megalkotására, az interaktivitás fejlesztésére. Néhány kritikai megállapítás éppen ezért már nem tekinthető helytállónak, amire a dolgozatban rá is fogok mutatni.

A másik megfigyelés, hogy a hazai szakirodalmak igen csekély számban foglalkoznak ezzel a témakörrel. Bár a digitális kultúra egyre több tanulmányt eredményez, kifejezetten a videojátékokkal történő foglalkozás még mindig egy távoli területnek tűnik.

Míg nemzetközi szinten már külön elektronikus folyóirata is létezik a témának,¹ addig Magyarországon még csak nem is nagyon érintik. Természetesen vannak kivételek,² de elenyésző azon munkák száma, amelyek nem külföldi szakirodalmak fordításai.³

A következőkben először néhány esszenciális fogalmat kell áttekinteni, hogy érthetővé váljon, mely területen is fog a vizsgálat folyni, illetve milyen megnevezések érvényesek ezekre a játékokra. Itt egyfajta műfaji besorolás is kezdetét veszi, mely a későbbiekben kiteljesedik. Ezután az intézményesülési folyamat következik, áttekintve, hogy honnan indultak és most hol tartanak a videojátékok. Itt a hazai orientáltság nem lehetséges, így leginkább a külföldi eredmények, előrelépések lesznek megemlítve. Majd a két legfontosabb tudományos vizsgálat bemutatása fog következni: a narratológiáé és a ludológiáé. Ezen a területen nem csak ezek szembenállása lesz előtérbe helyezve, fontosabb nézeteiket is ki kell emelni. Majd a ludológia és a narratológia képviselőinek relevánsnak tűnő, vagy éppen problémás terminológiai megoldásai kerülnek elemzés alá.

Fontos megemlíteni – és a dolgozatomban ezzel is foglalkozom majd –, hogy milyen különbségek vannak a *ludus* és *paidia* fogalmak között. Ennél a résznél a *szimuláció*, mint eljárás is fontos lesz. Azért lényegesek a fentebb említett fogalmak, mert a ludológusok erre hivatkozva jelentik ki, hogy a számítógépes játékok világa egy önálló tudományág, és emiatt kizárható az irodalom- és filmtudomány erről a területről.

Ezután következik maga az elemzés. Fontosnak tartom, hogy a kiválasztott játékok képesek rációzni mind a narratológusok, mind a ludológusok bizonyos kijelentéseire. Az elemzendő játékok a következők lesznek: *Heavy Rain* – 2010, *The Wolf Among Us* – 2013, *Until Dawn* - 2015, *Batman: The Telltale Series* – 2016 (ez utóbbit augusztusban kezdték el kiadni, epizodikus játék, még folyamatban van).

Ezek mind szövevényes történetekkel rendelkeznek, ráadásul megfigyelhető, hogy valamilyen irodalmi zsánert használnak fel (a detektívtörténetek elemei mindben fellelhetők, emellett a horror különböző eszközei is megjelennek némelyikben). Képi világuk a filmekhez hasonló, ráadásul a játékos folyamatosan döntések elé van állítva, ezzel téve interaktívá a játék folyamatát. Mindeközben nem szabad megfeledkezni a tényről, miszerint elkerülhetetlenül egy történetet mesélnek el. Ezt a történetet pedig részben a játékos írja meg, ezért lesz majd fontos Wolfgang Iser olvasásméletről szó-

¹ <http://gamestudies.org>

² Ifj. Csákvári József, „Lehetőség, véletlen és képi retorika a számítógépes játékok narratív struktúráiban, (A számítógépes játékok kutatásának elméletéhez)” *JelKép*, (2005/3): 35-57.

³ Megjegyzés: A fordítások száma is stagnál, kevéssé emelték be a problémát a hazai köztudatba.

ló fejtegetése. Mivel ezeknek a játékoknak a strukturális építkezése hasonlít a lehetőségválasztós, lapozgatós könyvekéhez (terminológiai hiány miatt alkalmazom ezt a megnevezést),⁴ így ezekről is említést kell tenni.

A dolgozat célja, hogy egy olyan területet helyezzen az irodalomtudomány magyar képviselőinek látóterébe, amelynek hovatartozásáról még a külföldi szakirodalmak is ellentétes álláspontot képviselnek. Érdemes lenne a hazai tudományos világnak is bekapcsolódnia a videojátékokról szóló diskurzusba, hiszen rengeteg lehetőséget kínál a terület. Terminológiai szempontból is át kell gondolni, hogy eddig milyen kísérletek születtek, valamint, hogy melyek azok, amelyeket leginkább fel lehetne használni. Természetesen ezekkel is óvatosan bántva, hiszen az a kijelentés, ami ma még stabilan megáll, az lehetséges, hogy pár éven belül már elavultnak fog számítani.

FOGALMI ÁTTEKINTÉS

A *videojáték* (*video game*) egy gyűjtőfogalom. Meglátásom szerint a következőképp lehetne definiálni: azokat az interaktív, elektronikus játékokat foglalja magába, amelyek valamilyen eszközön (például konzol, személyi számítógép, televízió, telefon, stb.) keresztül érintkeznek a játékosokkal és visszacsatolást adnak azok cselekedeteire. Különbözőféle grafikus ábrákat lehet irányítani. A gyűjtőfogalmon belül külön csoportot alkotnak a számítógépes játékok, melyek eleinte mindössze csak a billentyűzetre reagáltak,⁵ megjelenésükben pedig kezdetleges grafikai megoldásokat alkalmaztak. Ezt mára már jócskán túllépték ezek a játékok, a legtöbbnek a vizuális megjelenése a filmek képi világával egyenértékű. Elmondható, hogy ez az egyik legdinamikusabban fejlődő terület, mely az utóbbi években jócskán meghaladta önmagát, Kiss Gábor Zoltán szavaival élve, „régén túljutott kiskorúságán”.⁶

A dolgozat a videojátékok csoportján belül a számítógépes játékokra fókuszál, a teljesség igénye nélkül. Figyelembe kell venni ugyanis a tényt, hogy rengeteg alfaja létezik ezeknek a játékoknak, így egy mindent átfogó, alapos vizsgálat egyrészt lehetetlen, másrészt meghaladná a dolgozat kereteit.

⁴ *Choose Your Own Adventure Book* az angol megfelelője, a későbbiekben így fogok rá hivatkozni.

⁵ Megjegyzés: sok játék még mindig ezt az interaktív formát követi.

⁶ Kiss Gábor Zoltán, „A narratológiától a ludológiáig”, in *Narratívák 7, Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 257.

Ilyen alfaj például a *multiplayer* (többjátékos) és a *single-player* (egyjátékos). Előbbi olyan csapatjátékokat jelent, ahol egy időben, akár a világ különböző pontjain élő emberek léphetnek kapcsolatba egymással és játszhatnak. Ezek a játékok általában azt a lehetőséget is megadják, hogy a személyek kommunikálhassanak csapattársaikkal, vagy ellenségeikkel. Mindezt megtehetik szóban, vagy írásban (például *League of Legends*, *World of Warcraft*, stb). Utóbbi a mai chathez hasonlóan, azonnali választ tesz lehetővé, közelítve ezzel az élőbeszédhez. Érdeemes megemlíteni, hogy vannak olyan szoftverek, amelyeket kifejezetten abból a célból készítettek, hogy az online multiplayer játékok felhasználói verbálisan érintkezhessenek (például *Teamspeak*). Megfigyelhető, hogy a kommunikáció egyre kevésbé van alárendelve a játéknak, sokkal inkább szerves részévé válik annak. Ugyanakkor már az is létező tendencia, hogy vannak, akik kifejezetten a közösséghez tartozás örömeért lépnek be egy ilyen játékba.

A *single-player* ezzel szemben egy magányos műfaj, ahol a játékos egyedül néz szembe a játék kihívásaival (például *The Last Of Us*, *Alice: Madness Returns*, stb). Persze ebben az esetben sem lehet mindig teljes elszigeteltségről beszélni, hiszen majdnem mindegyikhez rendelkezésre állnak különböző fórumok. Ezeken a helyeken a játékosok meg tudják egymással vitatni a tapasztalataikat, kérdéseiket. Emellett elérhetőek olyan videók is, ahol egy ismertebb játékos bemutatja, hogyan lehet végighaladni egy-egy pályán.⁷ Természetesen itt is lehetőség van arra, hogy a videó alatti kommentnél kapcsolatba lépjenek egymással a játék kedvelői.

Mindezek után érzékelhető, hogy a videojátékok vizsgálata egy igen kiterjedt terület. Érdeemes figyelembe venni azt is, hogy milyen intézményesülési folyamaton ment végig a velük való foglalkozás, hogyan jutott el az egyszerű játékleírásoktól a legitim tudományterületig.

INTÉZMÉNYESÜLÉS - A KEZDETEKTŐL A MÚZEUMOKIG ÉS A KONFERENCIÁKIG

Annak ellenére, hogy a számítógépes játékok körülbelül negyven éves múltat tudhatnak maguk mögött – az első komolyabb játékok valamikor a nyolcvanas években jelentek meg -, a különböző tudományágak csak az utóbbi tíz-tizenöt évben kezdtek el velük foglalkozni. Nem képezte sem az esztétikai, sem a mediális, sem pedig a kommunikációs vizsgálódás tárgyát, hogy játékokkal foglalkozzanak, hiszen komolytalannak bélye-

⁷ *Walkthrough* vagy *playthrough* ezeknek a videóknak a megnevezése.

gezték meg (hasonlóan a magas és alacsony irodalom szembenállásához, ahol utóbbit sokáig nem vették komolyan a szakmabeliek). Egyfajta elitista szemlélet lett úrrá, mely túlságosan triviálisnak tartotta, a tömeges szórakoztatás tudományokkal össze nem egyeztethető műfajának.

Arról megfeledkeztek, hogy bár a játékról általában a gyerekekre asszociálunk, fontos szerepet töltenek be a felnőtt társadalomban is. Már a kezdetektől fogva az életünk szerves része a játszás, hiszen ez egyfajta gyakorlást is jelent. Tulajdonképpen a való világ helyzeteit állítják elénk, mondhatni tét vagy közvetlen valóságvonatkozás nélkül, „fikcionálisan”. „Azt is mondhatnánk, hogy a játék régebbi, mint az emberi kultúra, mivel az állatok is játszanak.”⁸

Amikor efelé a terület felé fordultak, eleinte még csak szociológiai és pszichológiai szempontok miatt vizsgálták, valamilyen devianciához társították. Azt próbálták megfigyelni, hogy a szórakozásnak ez a formája mennyire teszi agresszívvá vagy függővé a felhasználókat. Bár ez is egy létező probléma, mára már a tudományos élet más aspektusait is felfedezte a számítógépes játékoknak, így egyre inkább legitim médiumnak számít. Napjainkban már nem csak a káros hatásait vizsgálják, képesek voltak a szemléletváltásra.

Persze vannak, akik még mindig nehezen fogadják el, hogy tudományos szempontok alapján is lehet vizsgálni a videojátékokat. 2008-as könyvében⁹ Steven E. Jones angol professzor még megjegyezte, hogy kollégái közül sokan szkeptikusak a videojátékok tanulmányozásával kapcsolatban. Napjainkban is lehet még efféle megnyilatkozásokat olvasni, hallani, de már csökkenő tendencia mutatkozik. Talán mostanra kezdik belátni, hogy nem csak egy egyszerű szórakozási lehetőségről van szó, jóval többet kínálnak ennél.

A kultúrák között is képesek közvetíteni, hiszen a különböző nemzetek előszeretettel használják fel saját történeteiket, mítikus alakjaikat, történelmüket az általuk készített játékokban. Nem véletlen, hogy Barack Obama volt amerikai elnök, 2011-ben, lengyelországi látogatása során a *The Witcher 2: Assassins of Kings* című játékot kapta ajándékba. Donald Tusk akkori miniszterelnök úgy vélte, hogy ez reprezentálja a leg-

⁸ Aarseth, Espen, „Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete”, ford. Czitrom Varga Enikő, in *Narratívák 7, Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 161.

⁹ E. Jones, Steven, *The meaning of video games, Gaming and textual strategies*, (Taylor & Francis e-Library, 2008)

jobban országuk helyét az új globális gazdaságban.¹⁰ A játék Andrzej Sapkowski lengyel író azonos című könyvsorozatán alapul, mely már több díjat is elnyert, köztük a Gloria Artis Medált 2012-ben.¹¹ A *The Witcher* tehát – mint könyv és játék – mára a lengyel kultúra részét képezi.

Habár nem egy régi területről van szó, a számítógépes játékoknál egyfajta muzealizációs folyamat is megfigyelhető. Berlinben a Computerspielemuseum¹² kifejezetten azért jött létre, hogy a kezdetektől bemutassa a számítógépes játékok történetét, ahol az interaktivitás szerves része a kiállításnak. Az alapítók úgy gondolták, hogy a számítógépes játékok ma már alapvető részei a kortárs kultúrának, érdemesek arra, hogy az emberek emlékezzenek arra, milyen fejlődésen mentek keresztül. Tehát kulturális kincsnek minősül, esztétizálódik a korábban még triviálisnak számító terület.

Az nem kérdéses, hogy ezek a játékok egyre nagyobb szerephez jutnak, bár a média, a játékipar és a politika által közvetített képe olykor még mindig egyoldalúan, előítéletekkel telítve mutatja be.¹³ Nehezen ismerik fel benne a kifejezésforma értékes lehetőségeit. A nagy áttörés 1999-ben indult el, amikor felmerült annak a lehetősége, hogy önálló tudományterületet kellene létrehozni azoknak a kutatásoknak, amelyek a számítógépes játékokkal foglalkoznak. 2001-ben több konferenciát is rendeztek, amelyeknek témája a számítógépes játékok voltak, nem sokkal ezután létrehozták a tudományterület (ekkor már annak minősítették) első elektronikus folyóiratát, a *Game Studies*-t.¹⁴ Azóta a témával foglalkozó műhely-szemináriumok száma egyre inkább nő, bizonyos főiskolákon oktatott tárgy lett.

Azonban még most is problémát okoz és vitákat generál, hogy a számítógépes játékok vizsgálata mely tudományág felelőssége, illetve be lehet-e, vagy kell-e egyáltalán sorolni bármelyik területhez.

¹⁰ Smith, Dave, *Poland's Prime Minister loves this spectacular video game so much he gave it to Obama as a gift* <http://www.businessinsider.com/the-witcher-2015-7/#the-witcher-games-are-based-on-a-series-of-popular-fantasy-books-by-the-same-title-penned-by-polish-author-andrzej-sapkowski-hes-won-numerous-awards-for-the-witcher-including-the-gloria-artis-medal-for-merit-to-culture-in-2012-1>

¹¹ Ezt a lengyel kulturális örökség védelméért és a nemzet értékeinek bővítéséért lehet kiérdemelni.

¹² <http://www.computerspielemuseum.de>

¹³ A számítógépes játékok addiktív hatása, agresszióra nevelése még sok ember tudatában élő probléma, ahogyan az is, hogy erőteljesen tud különböző ideológiákat közvetíteni.

¹⁴ www.gamestudies.org

KISAJÁTÍTÁS - LUDOLÓGIA VAGY NARRATOLÓGIA?

A kérdés tehát már nem az, hogy érdemes-e foglalkozni a számítógépes játékokkal (vagy tágabban a videojátékokkal), hanem hogy mely tudományágnak kell ezt megtennie. Vannak olyanok, akik kifejezetten a dráma¹⁵ és a narratíva¹⁶ kiterjesztéseként kezelik a videojátékokat, de olyan hangok is megszólaltak, amelyek a terület önállóságát akarták kiemelni.

Előbbi azért merült fel, mert a játékos hasonlóan a színházi darabok szereplőjéhez, egy történet része lesz, emellett rendezőként is tevékeny benne. A narratíva felőli megközelítés azért tekinthető relevánsnak, mert a legtöbb játék valamilyen történetet is elmond, tehát elbeszélést tartalmaz. Ennek az elméletnek a támogatóit narratológusoknak hívják. Úgy vélik, hogy ez egy olyan médium, amelynek központi eleme a történetmesélés. A filmek, novellák sémáit folytatja, más szerkezeti váz segítségével.

Erre Espen Aarseth is rámutat, amikor kijelenti, „A számítógépes játékok tanulmányozása szűz terep, mely készen áll arra, hogy a kulturális és textuális kutatások gépezetei feltérképezzék és megműveljék.”¹⁷ Az akadémikus kifejezetten ellenzi, hogy a narratológia diskurzusa beférkőzzön a számítógépes játékok vizsgálatába, inkább a terület önállóságát hangsúlyozza. Ez pedig tovább vezet ahhoz a vitához, amely nemzetközi szinten merült fel.

Aarseth az úgynevezett ludológusok álláspontját képviseli. Maga az elnevezés a *ludus* szóból ered, mely általában véve játékot jelent. Korábban a nem elektronikus játékokkal kapcsolatban használták, játéktudomány lehetne a megfelelő fordítása. Azonban Gonzalo Frasca 1999-ben rámutatott arra,¹⁸ hogy nem létezik olyan koherens tudományterület, amely kifejezetten a videojátékokkal foglalkozna, és éppen ezért használják más elméletek eszköztárát. Azóta elfogadottá vált a neologizmussal létrehozott ludológia és ludológus kifejezés. Összefoglalva, e két kifejezés azon tudományterület és azon a kutatók megnevezésére szolgál, akik határozottan elutasítják, miszerint a videojátékok narratív struktúrára épülnek, valamint, hogy más tudományágnak kellene azokat vizsgálnia. Ez a csoport főként akadémikusokból áll. Ide tartozik például Espen

¹⁵ Laurel, Brenda, *Computer as Theater* (London: Addison Wesley, 1993)

¹⁶ H. Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cberspace*, (New York: Free Press, 1997)

¹⁷ Aarseth, „Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete”, 159.

¹⁸ <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Aarseth,¹⁹ Gonzalo Frasca,²⁰ Jesper Juul,²¹ Markku Eskelinen.²² Arra hívják fel a figyelmet, hogy kizárnak más kutatási lehetőségeket azok a kijelentések, amelyek szerint a videojátékok a narratíva kiterjesztései. Emellett a médium²³ megértését is akadályozzák.

(...) már annyira hozzászoktunk ahhoz, hogy a világot narratív szemüvegen keresztül nézzük, hogy képtelenek vagyunk alternatív módon gondolkodni. Ugyanakkor az is igaz, hogy kényelmesebb a legtöbb kutató által már jól ismert narratológiát alkalmazni, mint egy merőben új megközelítést kidolgozni.²⁴

A ludológia tulajdonképpen a humán tudományok között, azoktól távolságot tartva akarja újradefiniálni az ismétlés, reprezentáció, elbeszélés fogalmát. Mindez okoz némi terminológiai zűrzavart, hiszen próbál eltávolodni más tudományoktól, így a már meglévő fogalmakat igyekeznek úgy felhasználni, hogy az a saját privilégiumuk legyen. Ki akarják zárni az irodalom-, film- és drámaelméletet, annak ellenére, hogy a terminusai szükségük lenne.

Aarseth kissé élesen fogalmazza meg álláspontját, mikor kijelenti, hogy a játékok, vagy, ahogy néhányan nevezik, „interaktív elbeszélések” megújítása mögött gazdasági (az elbeszélésnek köszönhetően lesz piacképesebb a játék), elitista (ha „irodalmi értéket” kapnak a játékok, magasabb presztízsük lesz) és tudományos kolonialista (mindenképp az elbeszélések közé tartoznak a számítógépes játékok) érvek rejtőznek. Amikor az egyik konferencián elhangzik egy olyan vélemény, mely szerint a játék és a film különbsége egyedül a játék interaktivitásában figyelhető meg, a ludológus így összegzi véleményét:

¹⁹ Aarseth, „Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete”, 159-174.

²⁰ Frasca, Gonzalo, „Szimuláció vs narratíva, Bevezetés a ludológiába”, ford. Gyuris Norbert, in *Narratívák 7, Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 125-142.

²¹ Juul, Jesper, „Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről”, ford. Pálmai Krisztián, Fenyvesi Kristóf, in *Narratívák 7, Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 143-158.

²² Eskelinen, Markku, „Hat probléma keres egy megoldást, A kibertext-elmélet és a ludológia mint az irodalomtudomány provokációja”, ford. Kisantal Tamás, in *Narratívák 7, Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 193-227.

²³ Aarseth határozottan elutasítja, hogy a számítógép médium lenne. Inkább flexibilis technológiának nevezi, mely számos, egymástól különböző médiumot hoz egy platformra.

²⁴ Frasca, *Szimuláció vs narratíva, Bevezetés a ludológiába*, 129.

Ez utóbbi szempont – az egyetlen az említett három közül, ami közvetlenül érint bennünket – úgy tűnik, többnyire egy, a humántudományok művelői által képviselt ideológia szülötte, messze a mi elefántcsonttoronyainkon túlról. Egy olyan ideológiáé, amit jobb híján „narrativizmusnak” [„narrativism”] nevezhetnénk. Ezen elképzelés szerint minden történet, és a történetmesélés az elsődleges, sőt, talán az egyedüli módja a megértésünknek – a világról alkotott kognitív perspektívánk.²⁵

Aarseth nem kevés iróniával megjegyzi, hogy a humán tudományok örülnek, hogy végre egy ilyen területen tevékenykedhetnek: „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?”²⁶

Bár a humán tudományok valóban nem állnak az elismertségi ranglétra csúcsán, Aarseth kijelentése túlzottan kritikus. Ezt a gondolatot aztán tovább fűzi:

A film- és irodalomelméleti képzésben résztvevők nagy száma miatt a narratív elmélet játékokra történő torz és durva alkalmazása tovább folyik majd, és feltehetően hosszú időre elárasztja majd a játékkal foglalkozó kutatásokat.²⁷

Beismeri, hogy „durvának, sőt militánsnak”²⁸ tűnhet a kijelentése, de óvatosságát azzal magyarázza, hogy túl sok az olyan kutató, aki a videojátékok terepét magáénak akarja majd tudni. Ezzel pedig tévútra viszi a még szűz tudományterületet. Tény, hogy az új terület mindenféle eddigi tudományos eredmény kizárásával történő tanulmányozása egy érdekes felvetés. Ugyanakkor nem maradhat észrevétlenül, hogy mindez egy naiv elképzelés, hiszen teljesen tiszta szemmel nem lehet semmilyen területet megfigyelni. Eddigi tudásunk mindig is befolyásolni fogja a kutatások további kimenetelét, a már kifejtett elméleteket nem lehet figyelmen kívül hagyni. Aarseth a tanulmánya végére már kissé finomít a hangján és hozzáteszi: reméli, hogy a narratíva felhasználásával, de azzal nem visszaélve, az elbeszélői paradigmát lassan el lehet felejteni.

Pontosan emiatt tűnhet parttalanoknak a narratológusok és ludológusok közti vita. Míg arra törekednek, hogy a másikat kizárják a videojátékok kutatási területéről, elfe-

²⁵ Aarseth, *Műfaji zavar: A narrativizmus és a szimuláció művészete*, 164.

²⁶ Ua.

²⁷ Uo. 173.

²⁸ Ua.

lejtenek valódi elméleteket lefektetni és a tudományterületre alkalmazható terminusokat bevezetni. Visszavetik a kutatási lehetőségeket.

Hiányzik az 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.²⁹

Ernest Adams fent idézett szavai rávilágítanak a fő problémára: ezek a viták nem viszik előrébb a videojátékok kutatását. Bár már nem szorulnak legitimációra, az efféle eredménytelen eszmecserek nem segítik a szakembereket. Hiába áll rendelkezésre egy még felfedezésre váró terület, ha a kutatók legfőbb problémája az, hogy ki érdemes annak vizsgálatára és inkább egymás nézeteit forgatják ki.

Szerencsére akadnak olyanok, akik túllépnek ezen a problémán és igyekeznek megfelelő terminológiai eszköztárat alkotni, valamint mindenféle ellenérzés nélkül megpróbálják elhelyezni a videojátékokat valamelyik tudományterületen. A következőkben egy ludológus, Gonzalo Frasca fogalomalkotása, majd a narratológusokhoz köthető törekvés kerül előtérbe. Mindkettő értékes és használható gondolatokat tartalmaz, bár érdemes fenntartásokkal kezelni őket.

SZIMULÁCIÓ, PAIDIA, LUDUS

Gonzalo Frasca, aki társaihoz képest már békítő hangnemben érvel a ludológia mellett, megpróbálkozott bizonyos fogalomalkotással, újfajta megközelítéssel. Szerinte problémát jelent, hogy a narrativitás hívei a videojátékokat rendszerint a regényhez, filmhez, drámához hasonlítják. Amellett foglal állást, hogy a videojátékok szimulációra épülnek, így működési mechanizmusukban eltérnek a hagyományos narratíváktól. Frasca ezzel a gesztussal az elbeszélés fogalmát szeretné a szimulációra leváltani.

²⁹ Mukherjee, Souvik, *Video Games and storytelling*, (kiadó: Palgrave Macmillan UK, 2015), 6. (saját fordítás) - „There’s a lack of a common vocabulary; a lack of a common approach. And there are turf wars. Literary theorists of narrative – ‘narratologists’ believe that narrative is rightly their turf, so it’s up to them to decide what *interactive* narrative will be. Theorists of gameplay – ‘ludologists’ – believe that interactive entertainment is *their* turf, and only they can properly decide what interactive narrative will be.”

Szerinte a videojátékok az első összetett szimulációs tömegmédiomot képviselik. „Szimulálni annyit tesz, mint modellezni egy (forrás)rendszert egy más rendszeren keresztül, amely (valamely szemlélő számára) átveszi az eredeti rendszer viselkedési mintáját.”³⁰ A szimuláció átveszi a viselkedésmintát is, vagyis meghatározott feltételrendszerben bizonyos ingerekre reagál. Tehát, megfelelő feltételek mellett, képes felkelteni az eredeti rendszeren belüli viselkedés illúzióját. Míg egy repülőgépről szóló filmben meg van határozva a végkimenetel, amelybe a néző nem képes beleavatkozni, addig egy repülőgép-szimulátor lehetővé teszi a döntést, a helyzet aktív részese lesz a játékos. A szimulátor reagál a kapott parancsokra, legyen az a gép felgyorsítása, vagy egy bonyolultabb manőver létrehozása. A másik jelentős eltérés a narrációtól, hogy a szimuláció viselkedési szabályokon is nyugszik.

Emellett az is nehezen kiszámítható, hogy egy videojáték hogyan fog reagálni bizonyos cselekedeteinkre. Frasca itt felhívja a figyelmet arra, hogy bár az irodalomelmélet sokszor megemlíti az olvasó aktív szerepét, „a vonat mindig elgázolja Anna Kareninát, és Oidipusz is mindig megöli az apját és lefekszik az anyjával.”³¹ Egyedül arról feledkezik meg, hogy a szerző képtelen uralni a szövegről alkotott utólagos értelmezést. Saját állítására ő maga is rácsófol, hiszen pár oldallal korábban – igaz a filmek kapcsán – kijelenti: „Egy leszálló repülőgépről szóló film pedig narratíva: a szemlélő változatos módokon értelmezheti (pl: „közönséges landolás” vagy „kényszerleszállás”).”³² Ugyanez a változatos értelmezés az irodalmi művek esetében is adott, hiszen az evidensnek tűnő részeket is lehet másként felfogni, például allegóriaként. Bizonyos esetekben az események valóságossága is megkérdőjelezhető, nehéz eldönteni, hogy mi is történt pontosan.³³ Frasca szemlélete így meglehetősen pontatlan.

Továbbá arról sem szabad megfeledkezni, hogy az irodalmon belül vannak olyan műfajok, amelyekben a végkimenetel kifejezetten az olvasó aktív szerepétől függ. A szótárregények klasszikus példák erre. Pavić *Kazár szótára* már az előszóban felhívja a figyelmet arra, hogy teljesen az olvasó kezébe helyezi a történet értelmezési lehetőségeit, mindenki olyan utat jár be az egyes szócikkek között, amelyet szeretne. De itt meg lehet említeni a *Choose Your Own Adventure* típusú könyveket, amelyek úgy mesélnek el egy történetet, hogy az olvasó játékosá is válik. Lehetőségek vannak számára felkínálva és a döntésein múlik, hogy hogyan folytatódik a kaland.

³⁰ Frasca, *Szimuláció vs narratíva, Bevezetés a ludológiába*, 128.

³¹ Uo. 134.

³² Uo. 128.

³³ Elég csak Franz Kafka *A per* című művére gondolni, de rengeteg példát lehetne még felsorolni.

Stanley Fish *Van szöveg ezen az órán?*³⁴ című tanulmányát érdemes megemlíteni, amelyben a szerző az értelmezői közösségek és az értelmezési lehetőségek összefüggésével foglalkozik. Az intencionalitásról mint téveszméről beszél, hiszen a leírt szavakat nem kontrollálhatjuk, az író nem biztos, hogy ugyanúgy érti szövegét, mint az olvasó. Az ember a tudását nem a tény után alkalmazza, hanem a tudás a felelős azért, amilyen formában aényt látjuk. A mondatok természetesen csakis helyzetekben, kontextusokban bukkannak fel, de az egyik jelentés hozzáférhetőbb, mint a másik, ezért abban a perspektívában értelmezzük. A megértést tehát meghatározzák az érdekeink és a kontextus, így nem biztos, hogy egy szöveg mindenki számára ugyanazt jelenti.

Frasca nem elhanyagolható megállapításokat tesz, hiszen a szimuláció fogalmának bevezetése értékes gondolat, ám nem szabad észrevétlenül hagyni azt sem, hogy bizonyos dolgokat saját álláspontja védelme érdekében sarkít, ahogyan azt az Anna Karenináról szóló példánál láthattuk. Érezhetően benne van a ludológusok azon törekvése, hogy teljesen kisajátítsák ezt a kutatási területet és minden irodalomhoz, filmelmélethez köthető terminust kizárjanak arról.

Még két fontos fogalomról érdemes beszélni, melyeket Frasca megemlít tanulmányában. Ezek a *ludus* és a *paidia*. Mindkettő a játékokat jelöli. Az általános vélekedés szerint előbbi a felnőttek társadalmi szabályokkal átítatott játéka, mint amilyen a sakk, vagy a labdarúgás. Utóbbi a gyerekek játszadozása, mely nincs előre lefektetett szabályok által korlátozva. Frasca szerint azonban tévedés lenne azt hinni, hogy a *paidia* esetében nincsenek szabályok. Azt az egyszerű példát hozza fel, hogy amikor egy gyerek a katonát utánozza, nem az orvos viselkedését fogja utánozni. Vagyis ebben az esetben is elmondható, hogy bizonyos szabályok érvényesülni fognak. Inkább abban látja a különbséget, hogy a *ludus* olyan szabályokhoz van kötve, amelyek kijelölik a győzteseket és a veszteseket. Egy zárt egységet hoz létre, mely „csak a szerző által meghatározott és izolált szabályrendszeren keresztül fedezhető fel”.³⁵

Természetesen itt is, csakúgy, mint a narratívában, az olvasó/játékos szabadon mozoghat a megszabott határok között, és ebben rejlik az olvasás/játék öröme. Ugyanakkor a *ludus* ideológiailag túlságosan is kapcsolódik a centrális szerző

³⁴ Fish, Stanley, *Van szöveg ezen az órán?*, ford. Kálmán C. György, In *Testes könyv 1. kötet*, szerk. Kis Attila Atilla, Kovács Sándor S.K., Odorics Ferenc (Szeged: Ictus és JATE Irodalomelmélet Csoport, 1996.), 265-282.

³⁵ Frasca, 137.

eszméjéhez. Ezzel ellentétben a *paidia* játékok sokkal inkább „vég nélküliek”, mint *ludus* megfelelőik.³⁶

A *ludus* bináris logikára épül: valaki vagy jó, vagy rossz. Minden FPS³⁷ játék ide sorolható, hiszen ezekben nincsenek morális kérdések, vannak viszont barátok és ellenségek. Ezzel azonban le is szűkülnek a játékos lehetőségei, nem ő fogja eldönteni, hogy milyen morális stratégiát akar követni (például a csapattársait ezekben a játékokban nem tudja megsebezni, így hiába is akarná efféle módon végigjátszani a játékot). Ezáltal válnak Frasca szerint végessé a *ludus* játékok lehetőségei. A *paidia* játékoknál ezzel szemben maga a játékos dönti el, hogy milyen célt fog szolgálni (például *SimCity*), itt tehát nincs egyértelmű elkülönülés helyes és helytelen viselkedés között. Ezzel pedig megnyílik a lehetőségek tere a játékos előtt, sokkal több megoldás áll rendelkezésére.

Frasca szerint a videojáték az első természetes médium,³⁸ amely képes a valóság és a fikció modellezésére. „A szimuláció, mind *paidia*, mind *ludus* formájában eltérő – és nem szükségszerűen jobb – környezetet nyújt az emberiség látásmódjának kifejezésére.”³⁹

FUTURE NARRATIVE, FORK, STORYPALYING

2009-től 2012-ig tartott az úgynevezett „Narrating Futures (NAFU)” projekt,⁴⁰ amelyben részt vett többek között Johann Heinrich Christoph Bode, Rainer Dietrich, valamint Sebastian Domsch.⁴¹ 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 kötetes könyvsorozatban publikálták.⁴²

A megalkotott új fogalom az úgynevezett *jövőnarratíva* (*Future Narrative*). Ennek lényege, hogy a történet rendelkezik olyan ponttal (a *node*⁴³ kifejezést használják rá, amelyet *csomópont*nak lehetne lefordítani), ahol elágazik, s ahonnan ezért többféle

³⁶ Uo.

³⁷ *First Person Shooter*: Ez a videojátékok egyik alfaja, „lövöldözős”, harci játékok.

³⁸ Bár Aarseth tanítványa, Frasca él a *medium* kifejezéssel.

³⁹ Frasca, *Szimuláció vs narratíva, Bevezetés a ludológiába*, 141.

⁴⁰ Az *Advanced Investigator Grant of the European Research Council* támogatta a kutatást.

⁴¹ Az ő munkája a későbbiekben még fontos lesz.

⁴² Sajnos ezekből csak egy kötet hozzáférhető, a többiből csak részleteket lehet olvasni. Ennek ellenére érdekes kérdéseket taglalnak, amelyekkel érdemes foglalkozni.

⁴³ 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.

folytatás lehetséges – szemben az eddigi narratívákkal, amelyek csak eseményekkel rendelkeznek. A különbségtétel hangsúlyozására, ezeket a *múlt-narratíva* (*Past Narrative*) terminussal jelölték meg. Ez utóbbi csoportnak az is a sajátja, hogy elmondja, hogyan vezetett az egyik dolog a másikhoz, amit viszont a jövő-narratíva nem tesz meg. Fontos különbségtétel még, hogy a jövő-narratíva esetében olyan eseményekről van szó, amelyek még nincsenek lezárva, nyitottak. Ezzel szemben a múlt-narratíva egy már lezárt 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 jövő-narratíva újdonságát, hogy képes áthidalni a média határait, hiszen bárhol megtalálható a könyvektől kezdve a számítógépes játékokon át, egészen a filmekig. A jövő-narratíva nem csak 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 is válik.

Erre a legszemléletesebb példa az 1978 és 1982 között ismertté vált és már említett, *Choose Your Own Adventure Book*⁴⁴ műfaja, amely egy ideig Magyarországon is közkedvelt volt. Ezeknek a könyveknek a lényege, hogy olyan szituációkat írnak le, ahol az olvasónak (talán itt a játékos kifejezés is megengedett) kell eldöntenie, hogy mit választ a felkínált lehetőségek közül. Döntése értelmében egy megadott oldalra kell lapoznia, ahol a történet tovább folytatódik. Ebben az esetben nem lineáris haladásról van szó, ahogy Bode írja, hanem multi-linearitás figyelhető meg. Az „own”, vagyis „saját” kifejezés rámutat arra, hogy ezt a típusú történetet az olvasó hozza létre, a végkifejlet is az ő döntéseinek eredménye. Itt azt is meg kell említeni, hogy gyakran újra játsszák/olvassák ezeket a történeteket, a további befejezések megismeréséhez. Az is lehetséges, hogy a végigjátszások közül néhány ugyanabba a végkifejletbe fog eljutni. Ennek ellenére mégis más és más narratív út vezetett el oda. A klasszikus értelemben vett könyvek újraolvasása is

⁴⁴ Hendrix, Grady, *Choose Your Adventure, How The Cave of Time taught us to love interactive entertainment*
http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2011/02/choose_your_own_adventure.html

szolgálhat addig fel nem merülő jelentések felfedezésével, ami ismételten visszavezet Fish elméletéhez, miszerint az értelmezést befolyásolja az ismereteink összessége.

Itt tehát fontossá válik az interaktivitás, hiszen az olvasó aktív részese lesz a történetnek, rajta múlik, hogy mely utakon fog végighaladni. Ez a legtöbb számítógépes játékról szintén elmondható. Az olvasó lesz a központi karakter, egybecsúszik az olvasó és szereplő helyzete. Erről még a későbbiekben bővebben is lesz szó.

A jövőnarratíva fogalom legitimálása és használata egy megfontolandó gondolat. Felhívja a figyelmet arra, hogy a narratológia eddigi eszköztárát talán bizonyos műfaji újítások már meghaladták. Vagy éppen ellenkezőleg: nem vettük észre, hogy másképpen is meg lehet közelíteni az eddig kialakult elméleteket. Abban viszont igazuk van a ludológusoknak, hogy nem muszáj mindent a narratológia szemüvegén keresztül nézni, mert ez egyszerűsítésekhez, félreértelmezésekhez vezethet. Bode és csapata pedig pontosan ezt teszi, amikor a narratológia mentén, újabb fogalmak bevezetésével akarja megmagyarázni a videojátékok működését. Tény, hogy a *Choose Your Own Adventure* könyvek és a videojátékok esetében felmerülhet valamiféle jövőre irányuló narratíva, de maga a fogalom még Bode magyarázata ellenére sem tűnik kiforrottnak.

A másik két jelentős fogalom a *node* és a *storyplaying*, melyek Sebastian Domsch könyvében fordulnak elő.⁴⁵ A könyv a *Narrating Futures* sorozat negyedik kötete, így nem meglepő módon a sorozatszerkesztő Bode és csapata szellemiségében íródott. Bár Domsch elméletei sem tökéletesek, mégis hasznos támpontokat adhatnak a videojátékok – és azon belül a számítógépes játékok – vizsgálatához.

A *node* (vagy *nodal situation*), vagyis *csomópont* (vagy *csomóponti helyzet*) arra utal, hogy a történetben valamilyen elágazás található. A megnevezés kissé félrevezető, hiszen a csomópont inkább egyfajta hipertextuális viszonyt feltételez, ahonnan bármilyen irányba el lehet mozdulni szabadon, akár visszafelé is. Olyan, mintha hivatkozások sokaságával találná magát szemben a felhasználó: egyik vezet a másikhoz, ahonnan megint nem csak egy irányba lehet haladni. Hasonló a közúti csomópontokhoz, amelyekbe több pontból is lehet érkezni és onnan sok lehetőség áll rendelkezésre a továbbhaladáshoz. Szerencsésebb a *fork*, vagyis *elágazás* megnevezés. Jobban kifejezi, hogy egy útvonalon haladva érkezett oda valaki és onnan több irány közül választhat. Ebben az esetben viszont a visszafelé történő mozgás nem elképzelhető.

⁴⁵ Domsch, Sebastian, *Storyplaying, Agency and narrative in video games* (Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH, 2013)

Fontos fogalom a *storyplaying* is, melyet Domsch gyakran használ könyvében. „Néhány dolgot játékként játszunk, néhány dolgot narratívaként olvasunk, és néha van, ami mindkettő. Ez utóbbi, amit *storyplaying*nek hívunk.”⁴⁶ A *storyplaying* magyar megfelelője a „történetmesélés” (*storytelling*) kifejezés mintájára a *történetjátás* lehetne. Ebben az esetben viszont nem arról van szó, hogy egy megadott történetet játszunk el. Épp ellenkezőleg, a játék során jön létre a történet, természetesen a program által megszabott kereteken belül. Pontosan ebben rejlik a videojátékok és az általam vizsgálni kívánt számítógépes játékok újdonsága. Igaz, hogy rendelkezésre áll egy történet, amelyet különböző elbeszélői módokkal megismerünk, de ezek a történetek úgy jönnek létre, hogy a játékos (itt talán megengedett az olvasó kifejezés) játszik vele, döntéseket hoz.

INTERAKTIVITÁS, DÖNTÉSEK, POTENCIALITÁS

Bár eddig is volt már róla szó, ezen a ponton érdemes kihangsúlyozni, hogy az interaktivitás része a videojátékoknak. Az sem elhanyagolható tény, hogy nem csak itt fordul elő, egyre több területre férkőzik be.⁴⁷ A nézőt/olvasót/játékost próbálják bevonni, az élményközpontúság egyre inkább elsődleges szemponttá válik. A színházak világához lehetne hasonlítani, abban az értelemben, hogy a játékos egyszerre lesz néző és szereplő, valamint olyan rendező, akinek nincs teljes hatalma a darab felett, de néhány dolgot ő változtathat meg.

A színházban a néző képzeletben azonosulhat a szereplőkkel. A filmek esetében a néző elfoglalhatja a szereplők nézőpontját, míg a videojátékokban nemcsak a nézőpontját veszi fel, hanem dönthet is helyette. Pontosan emiatt lesz a játékos részese egy világnak és ezzel egy időben, irányítja benne a cselekményeket. Az irodalmi műveknél talán ilyen egybecsúszás nem történik meg, de a karakterekkel való azonosulás és a világba való behelyezkedés ott is jelen van.

Azért, hogy létrejöjjön a kommunikáció a játék és játékos között, vagyis, hogy megvalósuljon az interaktivitás, az előbbi lehetőségeket kínálja fel, amelyekre utóbbi reagálni tud. Domsch a döntésnek ugyan azt a fogalmi magyarázatot adja, mint amit a *node*

⁴⁶ Uo. 3. (saját fordítás) – „Some things are played as games, and some things are read as narrative, and sometimes, a thing is both. The latter is what is called *storyplaying*.”

⁴⁷ Napjainkban már a múzeumok is törekednek arra, hogy interaktívá tegyék kiállításait.

esetében is alkalmaz: „Először is, egy döntési szituáció legalább két különböző lehetőséget tartalmaz.”⁴⁸ Vagyis a jövőnarratíva velejárója, hogy a játékos (vagy a *Choose Your Own Adventure* könyvek esetében az olvasó) döntéseket hoz meg. A játék tehát tartalmazza a potencialitást, amelyből a játékos egyet fog aktualizálni, ezáltal egy számára akkor még ismeretlen úton indul el. A jövőnarratíva fogalma ezért is elgondolkodtató, hiszen valóban olyan eseményekről beszélünk, amelyek még nincsenek kiforva. Egy eljövendő, beláthatatlan esemény, amely aztán a döntés pillanatában (a *fork* szituációban) egy elágazást hoz létre, ahol a döntések hatása nem meghatározható. Itt minden esetben kockáztatásról van szó, a jövő ismerete nélkül dönt a játékos.

Másrészről viszont fontos, hogy bármilyen médium is adjon lehetőséget a döntésre, az szabályokkal operál és már eleve véges a lehetőségek száma. Vagyis a könyvekben, és a számítógépes játékokban sincs végtelen nyitottság. Fish ugyanerről ír az értelmezésekkel kapcsolatban. Bár többféle módon tudunk dolgokat értelmezni, az nem képzelhető el, hogy végtelen számúak legyenek a lehetőségek. Hasonló történik a számítógépes játékokban. Ki vannak jelölve a lehetséges utak a készítőik által és annál több megoldás egyszerűen nem létezik. Mivel előre elkészített lehetőségek állnak rendelkezésre, így a jövőnarratíva fogalma a készítőik szempontjából irreleváns. A játékos viszont nem ismeri ezeket az utakat, így döntésében nem a végkifejletek ismerete fogja motiválni.

NÉHÁNY KRITIKAI MEGJEGYZÉS

A számítógépes játékok műfaji sokszínűsége miatt nehéz pontos fogalmakkal dolgozni, ráadásul a különböző tudományterületek vitája miatt nem áll rendelkezésre túl sok stabil és átgondolt terminus. Továbbá az is érezhető, hogy ha van is kísérlet erre, a különböző oldalak képviselői megpróbálják a saját elméletüket érvényesíteni. Emiatt igyekeznek elkerülni az olyan fogalmakat, amelyek már nem az ő területükhöz tartoznak. Annak ellenére is, hogy talán ezek segítséget nyújtanának számukra.

A jövőnarratíva elgondolkodtató kifejezés, hiszen a jövőről kell dönteni az egyes lehetőségeknél. Azonban kissé légből kapott fogalomnak tűnik, annak ellenére is, hogy több éves kutatómunka áll mögötte. A narratológia fogalomrendszerét leegyszerűsítik

⁴⁸ Domsch, *Storyplaying, Agency and narrative in video games*, 113. (saját fordítás) – „First of all, a choice situation contains at least two different options.”

ezzel a gesztussal, nem veszik figyelembe a többféle narratíva, narrátor meglétét. Egész egyszerűen mindent a múltnarratíva fogalmával neveznek meg, ami nem kínál választási lehetőségeket. Igaz, hogy ahhoz, hogy egy történet elmondható legyen, azt lezártnak kell tekinteni. Vagyis rendelkezik egy végponttal, ahonnan visszatekintünk. Ebben az esetben meg kell említeni, hogy a jövőről (például egy jóslat) és a múltról szóló narráció az elbeszélő számára belátható. A videojátékok esetében ez nincs meg, melyről a későbbiekben még szó lesz.

Emellett, amikor történetekkel kerülünk szembe, felmerül bennünk a „Miért történt?” kérdése is, ami az okokra próbál rákérdezni:

Ahhoz pedig, hogy ez a kérdésünk egyáltalán feltehető legyen, egy adott történet szereplőinek a cselekvéseit, döntéseit olyanként kell, hogy felfogjuk, mint amelyek nem zárultak le, amelyeknek okai és következményei vannak, viszont éppen azért valós döntések, mert a szereplő szempontjából nem láthatók be egyértelműen a következményeik. Egyszóval a szereplők döntései e döntések jövőjére irányulnak; ennek megértése pedig csak a cselekvés, történés jelenével való részleges azonosulás révén lehetséges.⁴⁹

Vagyis sokkal összetettebb problémáról van szó, mint ahogyan azt a *Narrating Futures* kutatása során megállapították. A múltnarratíva esetében sem lehet egy teljesen zárt egységről beszélni, mint ahogyan azt tették. Vannak olyan elbeszélési formák is, amikor váltakozik a narráció a cselekménnyel, például egy olyan mű esetében, ahol a naplóírás is fontos szerepet játszik.

Gonzalo Frasca teljesen más nézőpontból közelítette meg a videojátékokat. Érezhetően ő inkább olyan fogalmakat használt és helyezett új megvilágításba, amelyek távolabb állnak az irodalom-, film- és drámaelmélet diskurzusától. Abban igaza van, hogy egyfajta szimulációs folyamat megy végbe a játszás során, hiszen itt – egy regénnyel ellentétben – a befejezés nem mindig van előre meghatározva. A probléma ezzel az, hogy a játékokban is meg van szabva egy mennyiségi határ a végkifejletek számára. Emellett az irodalmi művek sem ennyire tisztán értelmezhetőek, hiszen sok múlik a befogadó értelmezésén.

⁴⁹ Fűzi Izabella-Török Ervin, *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*. (nyomatott változat, oldalszámmal) [http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20\(E\)/tankonyv/terido/index04.html#tortcselbef](http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20(E)/tankonyv/terido/index04.html#tortcselbef)

A *ludus* és *paidia* fogalma kapcsán érdekes a felállított oppozíció. Ezzel egyfajta kategorizálási lehetőség előtt nyílik meg az út, ahova a videojátékokat be lehet sorolni. Így elkerüli annak a lehetőségét, hogy esetleg irodalmi műfajokat, terminusokat kelljen használnia. Viszont ez a két fogalom nem teljesen fedi le a számítógépes játékok egyre komplexebb történeteit, amire a későbbiekben még fel fogom hívni a figyelmet.

Mindezen elméleti fejtegetések után érdemes megvizsgálni néhány egzakt példát. A következőkben a *single-player* csoporton belül, olyan számítógépes játékok fogják az elemzés tárgyát képezni, amelyek kifejezetten rendelkeznek a már említett elágazásokkal (*fork*). Az egyik fő kérdés az, hogy mely terminológiai megoldások lehetnek helytállóak, illetve továbbgondolásra érdemesek. A másik, hogy az előbb kiemelt elméletek mennyire tudnak érvényesülni, amikor a legújabb technikai eredmények képviselőivel kerülnek szembe.

EGZAKT PÉLDÁK EGY PROBLÉMA FELFEJTÉSÉHEZ

A következő játékok kiválasztásánál elsődleges szempont volt, hogy felépítésükben, valamint a történetvezetési módszerükben hasonlítsanak egymásra. Emellett az is lényeges, hogy mindegyik az utóbbi évek technikai fejlettségét mutassa be, tehát ne legyenek 2010-nél régebbiek. Kapocs továbbá a négy játék között, hogy több végkifejlet áll a játékos rendelkezésére. Így került kiválasztásra a már bevezetőben is említett *Heavy Rain*, *The Wolf Among Us*, *Until Dawn*, valamint a *Batman: The Telltale Series*. Mielőtt azonban az előbbi elméletek tükrében elemzés alá vonnám ezeket a játékokat, összefoglalom a történetüket.

A *Heavy Rain*⁵⁰ 2010 februárjában jelent meg, dráma, akció és kalandjáték besorolással. Egyik fő különlegessége, hogy nem egy, hanem négy főszereplővel operál, akik kötődnek egy sorozatgyilkossághoz. A már évek óta szabadon garázdálkodó gyilkos (*Origami Killer*) áldozatai fiúgyerekek. Holttestüket egy origami figurával és egy orchideával együtt hagyja olyan területen, ahol könnyű rájuk találni. A módszere mindig ugyanaz: áldozatait egy bizonyos helyre bezárja, ahol némi idő elteltével megfulladnak az esővíztől. A gyilkos szándékosan nyomokat hagy az éppen elrabolt gyermek apjának, akinek bizonyítania kell, hogy bármit megtenne fia életéért. Itt tehát a játékos egy de-

⁵⁰ <https://www.playstation.com/en-gb/games/heavy-rain-ps3/>

tektívtörténet részévé válik. A *Heavy Rain* célja, hogy kiderítsék, ki áll a gyerekek meggyilkolása mögött, illetve, hogy az egyik főhős fia, Shaun megmeneküljön. A történet teljesen a játékos kezében van, hiszen jól kell irányítania a négy főhőst ahhoz, hogy minden nyomnak a birtokába jusson és az elbeszélés egy kerek egészé álljon össze. Igaz, a játék bizonyos információk hiányában is végigjátszható (vagyis nem feltétlenül szükséges az összes nyom megszerzése), de a befejezés érzékelteti, ha nem a megfelelő úton haladt valaki.

A *The Wolf Among Us*⁵¹ ezzel szemben már témáját tekintve is egy fikcióra épülő világba vezet el, a szereplők mind mesehősök (*Fables*), akik valamilyen oknál fogva Manhattanbe kerültek.⁵² Itt saját rejtett közösséget hoztak létre, amelyről az emberek nem tudhatnak. Megpróbálnak asszimilálódni, ezért mindegyikük emberi külsőt vesz magára egy mágikus szer segítségével. Régi világuk rendje felbomlott, az új életük pedig korrupcióval, prostitúcióval és bűnözéssel teli. Ebben a kaotikus környezetben a rend képviselője a Nagy Gonosz Farkas (Bigby Wolf), akinek szemszögéből látja a játékos a történetet. A cselekmény egy gyilkosság köré szerveződik, ahol nem csak a gyilkos kilétét kell felderíteni, hanem az áldozat személyét is. Az összegyűjtött nyomokon múlik, hogy a játék végére mennyire lesz érthető a gyilkos indítéka.

Az *Until Dawn*⁵³ inkább a horror történetek sémáira épít. Egy fiatalokból álló baráti társaság áll a középpontban, akik egy külvilágtól elszigetelt helyen, a hegyekben töltik szabadidejüket. A játék először a múltat mutatja be, ahol láthatjuk, hogy közülük két fiatal rejtélyes körülmények között meghal. Ezután a jelen következik, amikor egy év múlva visszatérnek ugyanerre a helyre. A gyilkosságok ismét elkezdődnek, a múlt felderítése mellett az életben maradás lesz az elsődleges feladat. A *Heavy Rain*hez hasonlóan itt is több szereplőt kell irányítani, akik külön-külön a túlélésükért küzdenek, és történetük szálai folyton összeérnek.

A *Batman: The Telltale Series*⁵⁴ 2016 augusztusában indult el. Készítői ugyanazok, akik a *The Wolf Among Us*-t is létrehozták. A történet az ikonikus képregényhős alakját használja fel, aki ezúttal családja múltja után is nyomoz. A játékos néhol dönthet arról, hogy Batmanként vagy Bruce Wayne-ként nyomozzon. Mivel a játék teljes egészét még

⁵¹ <https://telltale.com/series/the-wolf-among-us/>

⁵² Ennél többet nem is tud meg a játékos, hiszen a *The Wolf Among Us* a *Fables* című képregény alapján készült. Így az egyes karakterek háttértörténete sem minden esetben bontakozik ki. Önmagában is megáll a játék, mint külön történet, de a képregénnyel válik teljessé.

⁵³ <http://www.supermassivegames.com/games/until-dawn>

⁵⁴ <https://telltale.com/series/batman/>

nem adták ki, így többet nem lehet tudni a történet további kimeneteléről. A hiányosság azonban nem akadályozza meg a bizonyos fokú elemzés lehetőségét, a már rendelkezésre álló részek alapján is érdemes bevonni a vizsgálatba.

Az előbb felsorolt játékok mindegyike kötődik valamilyen más médiumhoz: a *The Wolf Among Us* és a *Batman* képregény, valamint mese alapján készült. A *Heavy Rain* és az *Until Dawn* vizuális megoldását tekintve a filmekre hasonlít, míg a Telltale két játéka a képregények világát idézi fel. Érdekesség még, hogy a *The Wolf Among Us* esetében többszörös médiumváltásról lehet beszélni, mivel a klasszikus mesehősöket (például Hófehérke, a Nagy Gonosz Farkas) először képregényes formába ültették át (ennek a címe a *Fables*), majd ebből készült a játék, amely leginkább egy problémára és karakterre fókuszál.

A befejezéseket tekintve, nem csak egy áll a játékos rendelkezésére. Attól függően, hogy hogyan játszott, több lezárás is lehetséges. A legtöbbel – bár a *Batman* még nincs kész – a *Heavy Rain* bír. Körülbelül húsz végkifejlet lett hozzá megírva, de pontos számot a játék producere sem tudott mondani. Az *Until Dawn* hatot, a *The Wolf Among Us* ötöt kapott. Igaz, az összeszámolásba könnyű belezavarodni, hiszen a befejezéseik megtett út sokféle lehet. Ez pedig hatással van a végül elért befejezés értelmezésére. Ugyanaz a végkifejlet érthetővé válhat az egyik végigjátszási módban, míg a másikban több kérdést is megválaszolatlanul hagyhat a játékosban. Hasonló ahhoz, amikor valaki filmet, színdarabot néz, vagy könyvet olvas. Ha nem figyel kellően, lemaradhat bizonyos információkról, így a befejezés értelmezése változhat.

Ami pedig a legfontosabb: mind a négy játék rendelkezik csomópontokkal, vagyis inkább elágazásokkal. Legtöbbször a dialógusok közben áll a játékos rendelkezésére négy válaszadási lehetőség. Aszerint fog tovább folyni a kommunikáció, hogy melyik opció mellett döntött. Ilyenkor a felhasználó számára néhány másodpercnyi idő áll rendelkezésre, de ha túl sokat vár, a karakter csendben fog maradni.⁵⁵ Itt az interaktivitás teljes mértékben érvényesül, a játékos dönt a párbeszéd kimeneteléről. Ha jó irányba tereli a beszélgetést, hozzá tud jutni a szükséges információkhoz. Ilyen példa a *Batman*, a *Heavy Rain*, vagy a *The Wolf Among Us*, ahol fontos, hogy a nyomozó milyen kérdéseket tesz fel, illetve hogyan viselkedik a kihallgatni kívánt személlyel. A megszerzett információk mennyisége és minősége dönti el, hogy mennyire voltak sikeresek a játékos döntései. Ugyanakkor fontos ismét kihangsúlyozni, hogy a játék ezen információk hiányában is végigjátszható, de teljesen más élményt fog nyújtani.

⁵⁵ Megjegyzés: Előfordul, hogy bizonyos esetekben a hallgatás a legjobb opció.

Emellett egy másik elemet képeznek ezekben a játékokban az úgynevezett *gyorsidejű események (quick time events)*, amikor egy billentyűparancsra kell azonnal reagálni. Ez a játékok világában leginkább a harci jeleneteknél fordul elő. Ebben az esetben gyorsan kell cselekedni. A *Heavy Rain* egyik jelenetében Scott Shelby, a magándetektív verekedésbe keveredik. Ha a játékos nem tud minden billentyűparancsra azonnal reagálni, a főhős több sérülést is el fog szenvedni. Ez pedig a későbbiek során megjelenik, hiszen a karakter sántítani fog. Persze vannak ennél súlyosabb következmények is, például az *Until Dawn*-ban: ha nem jól reagál a játékos, az a karakter életébe kerülhet.

Az elágazások és a gyorsidejű események mind az interaktivitás eléréséért felelősek. Olyan helyzetek és döntések elé állítják a játékost, amelyeket saját értékítélete szerint kell megoldania, a jövő ismerete nélkül, pontosan úgy, ahogyan a *Choose Your Own Adventure* könyveknél is.

A döntés esszenciális szerepet játszik mind a négy vizsgálandó játékban, legyen az a dialógusokban jelen, vagy a gyorsidejű eseményeknél. A következőkben tehát ezen játékok alapján fogom megvizsgálni az eddigi elméleti kérdéseket.

IRODALMI ZSÁNER A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOKBAN

Mind a négy játék a detektívtörténetek világát idézi, annak ellenére, hogy műfaji besorolásuk eltérő, illetve készítőik sem egyeznek meg. A sémák, amelyekre építenek, hasonlóak az irodalmi műfaj sémáihoz. Az interaktivitás eléréséhez elengedhetetlen, hogy a játékost bevonják, erre pedig a nyomozás, illetve a főhőssel történő együttgondolkodás az egyik legjobb módszer. A játékosnak itt már nem csak utasításokat kell követnie, hanem bele is kell magát helyeznie a megadott környezetbe ahhoz, hogy megértse annak rendszerét és el tudjon igazodni a meglévő nyomok között. Ezért is elengedhetetlen a klasszikus detektívtörténetek állandó sémáinak figyelembe vétele, melyek ezekben a játékokban is jelen vannak.

A krimiben fontos a bemutatott környezet. Az általam vizsgált játékokban közös pont, hogy bár mindegyik más világba helyezi a cselekményét, igyekeznek realiztikus képet mutatni. A történet akár a nagyvárosban, akár egy hegyvidéki házban játszódik, tökéletesen felidézi a valóságos helyszíneket. Még a *Telltale* játéka is – melyek mesehősöket, illetve képregényfigurákat szerepeltetnek – törekednek arra, hogy a helyszín a jól ismert nagyváros legyen, a karakterek pedig minél emberibb alakot öltsenek. Bár a

történet ideje nincs meghatározva, a ruházatok, a technológiai eszközök érzékeltetik, hogy egy „most”-hoz közeli időpontban játszódhatnak. Ezzel könnyebbé teszik az azonosulást a játékos számára.

Emellett a krimik sokszor társadalmi problémákat feszegetnek, kiváltképp a kemény krimik (*hard-boiled*) műfajába tartozóak. A felsorolt játékok egyszerű szórakozási eszköznek tűnnek, ám mind a négy felvet olyan kérdéseket, amelyek aktuálisak és érdekelhetik a felhasználókat is. A korrupció, az alvilági élet, a bosszú, egy közösség érdekeinek védelme mások elhallgattatásával, mind olyan probléma, amelyek közül néhányat a felsorolt játékok valamilyen formában felvetnek. A szórakozás mellett a tartalom is fontossá válik, pontosan úgy, ahogyan ebben a populárisnak minősített irodalmi műfajban is. Mind a négy történet világa komor, mellyel a készítők nemcsak a drámaiságot hangsúlyozzák, hanem a kemény krimikre is rájátszanak.

Maguk a választások is a *hard-boiled* detektívtörténetek világába vezetnek, hiszen már nincsenek jó és rossz döntések, mindennek ára van. Mikor Bigby eldönti, hogy Toad segélykérő hívására reagáljon, vagy inkább egy veszélyben lévő szemtanúhoz menjen, valamit fel kell áldoznia. Ha előbbihez megy, utóbbi meg fog halni, ezzel fontos információktól fosztja meg magát. Viszont ha az utóbbihoz megy, Toad komoly sérüléseket fog elszenvedni és nem fogja segíteni a nyomozó későbbi munkáját. Batman is hasonlóan nehéz helyzetbe kerül, amikor választania kell: Harvey-t menti meg, vagy Senilát. Egyikőjük súlyos sérüléseket fog szerezni, ami kihatással lesz a játék további menetére.

A nyomozó személye a másik esszenciális elem a detektívtörténetekben. Ő az, aki felelős a világ felbomlott rendjének helyreállításáért. Neki kell a nyomokat helyesen olvasnia, értelmeznie, hogy aztán rábukkanjon arra a deviáns elemre, aki megzavarta a rendszer szabályokon nyugvó békéjét. Ha pedig ez megtörtént, ezt az elemet ki kell vonni a társadalomból.

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.⁵⁶

⁵⁶ Bényei Tamás, *Rejtélyes rend, A krimi, a metafizika és a posztmodern* (Budapest: Akadémiai, 2000), 95.

Amikor az olvasó egy detektívtörténettel kerül szembe, akaratlanul ő is elkezd nyomozni, igyekszik kiszűrni a nem releváns elemeket, hogy aztán csak az elengedhetetlen nyomokra tudjon fókuszálni. Pontosan ez történik ezekben a számítógépes játékokban is. A játékos nyomolvasóvá is válik, ki kell tudnia szűrni a helyes elemeket. Erre leginkább a Telltale játékaik építenek. A *The Wolf Among Us* esetében a nyomozónak számot kell adnia eddigi megfigyeléseiről, amikor a gyilkosról alkotott teóriáit elmondja másoknak. Ha ezt rosszul teszi meg, vagyis következtetései helytelenek, a környezete reagál rá, kételkedni kezdenek tudásában. A *Batman* esetében a tett helyszínén a fennmaradt nyomokat a játékosnak kell megpróbálnia összekötnie, hogy aztán rekonstruálhassa az eseményeket. Ez persze a *Heavy Rain* világában is fontos, hiszen Jayden ügynök személyén keresztül elérhetőek az összegyűjtött információk, amelyeket meg lehet próbálni összekötni. Amennyiben a játékos jól végzi dolgát, közelebb tud kerülni az Origami Gyilkoshoz.

Bár az irodalom esetében a végkifejlet meg van határozva és az olvasó passzív szemlélőnek tűnik, az irodalmi mű mégis sokban hasonlít ezekre a számítógépes játékokra. Először is, az olvasó aktív részese a történetnek, ő maga is nyomoz. Figyelmességén múlik, hogy végül mennyire lesz képes elfogadni a gyilkos kilétét. Emellett, bár a felsorolt játékoknak több befejezése is lehetséges, a gyilkos személye itt is állandó, az összegyűjtött nyomok mennyiségén múlik, hogy mennyiben tudják rábizonyítani a gyilkosságot.

Nem szabad elfeledkezni Wolfgang Iser *Az olvasás aktusa* című tanulmányáról sem.⁵⁷ Iser úgynevezett „üres helyeket” feltételez az olvasás során, amelyeket a befogadónak kell kitöltenie. Ez pedig csak akkor lehetséges, ha együttműködik a szöveggel. Az olvasónak saját projekcióit kell korrigálnia ahhoz, hogy közelebb juthasson a jelentéshez. Éppen ezért, nem lehet passzív befogadóról beszélni. A már tárgyalt számítógépes játékok esetében is hasonlóság figyelhető meg: a játékosnak vannak előfeltevései, melyeken korrigálnia kell, ahogy halad előre a játékban. A már lezajlott eseményeket az újak tükrében újraértelmezi. Tökéletes példa erre, amikor a *Heavy Rain*ben lelepleződik a gyilkos személye és utólag értelmet nyernek a cselekedetei. De ugyanez megfigyelhető a többi játékban is. A játékos információk hiányában dönt bizonyos elágazásoknál, majd csak utólag tudja értelmezni, hogy helyesen választott-e.

⁵⁷ Iser, Wolfgang, „Az olvasás aktusa. Az esztétikai hatás elmélete”, ford. Hárs Endre, In: *Testes könyv 1. kötet*, szerk. Kis Attila Atilla, Kovács Sándor S.K., Odorics Ferenc (Szeged: Ictus és JATE Irodalomelmélet Csoport, 1996) 241- 264.

Ugyanakkor a narratív megoldás sem mindegy: ki, mit, hogyan mesél el a detektív-történetben. A tanúk kihallgatása állandó elem, ami ezekben a játékokban is megjelenik. Hogy kinek mit hisz el a nyomozó, az a játékoson múlik. Ebben pedig meghatározó az, ahogyan a szemtanúk rekonstruálják az eseményeket. A *Heavy Rain* esetében az éppen irányítás alatt álló szereplő is narrálhat, hiszen egy billentyűparanccsal meg lehet hallgatni az aktuális eseményekre vonatkozó gondolatait. Ez pedig segítheti a felhasználó döntéseit, amennyiben valami elkerülte a figyelmét.

Fontos megemlíteni, hogy ezek a szereplők a *The Wolf Among Us* és a *Batman* kivételével, bármikor meghalhatnak. A központi karakterek állandóan veszélyben vannak, bármikor eltűnhetnek a játékból. Ezzel pedig a további útjuk ismeretlen marad, a játékos komoly információkat veszít el. Erre egy fontos példa Norman Jayden ügynök, aki a *Heavy Rain*-ben gyakran kerül életveszélyes helyzetekbe. Ő már hosszú évek óta üldözi az Origami Gyilkost, minden létező adatot összegyűjtött róla. Ezek bővülnek a játék során, amennyiben Norman életben marad. Több olyan esemény is előfordul, amikor a nyomozó meghalhat. Ha nem sikerül végig túlélnie a játékot, az rengeteg információvesztést fog eredményezni. Ráadásul több későbbi jelenete is kimarad, amelyek fontosak lennének, ezáltal változni fog a történet elbeszélése.

Ugyanez a *Telltale* játékaiban is megfigyelhető, hiszen Batman és Bigby néhol dönthet arról, hogy megkíméli-e mások életét. A választás fogja meghatározni, hogy a későbbiekben hogyan viszonyul majd hozzájuk a környezetük, félni fognak-e tőlük az emberek.

Mindezen összefüggések miatt is elgondolkodtató, hogy vajon el lehet-e élesen határozni az irodalmat a számítógépes játékoktól. Úgy tűnik, hogy nem, hiszen eszköztáraikban, megoldásaikban mutatnak egyezéseket. Valamilyen irodalmi zsánert – jelen esetben leginkább a krimiket – mindenképp felhasználnak. Nem beszélve arról, hogy mindegyik játék történetet mesél el, változatos narratív megoldásokkal. Ezért sem lehet kizárni a narratológiát erről a területről. A ludológusok harca, mely a számítógépes játékok vizsgálatának önállóságáért küzd, ebből a szempontból sem tűnik megalapozottnak. Igaz, hogy a videojátékok világa nem egyenlő az irodalommal, de tagadhatatlanul emel át belőle, valamint lehet olvasni az irodalomtudományos terminusokkal.

SZIMULÁCIÓ, PAIDIA ÉS LUDUS A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOKBAN?

Gonzalo Frasca elméletei új megvilágításba helyezik a videojátékok elemzésének lehetőségeit. Az egyik ilyen a szimulációként való kezelésük, amely megoldással a ludológus megpróbálta az elbeszélés fogalmi köréből kivonni ezeket a játékokat. Abban valóban igaz van, hogy egy könyv, dráma, vagy film cselekménye előre meg van írva és erre az olvasó nem tud befolyással lenni. Természetesen már ez az elmélet sem megkérdőjelezhetetlen, ha az értelmezés felől közelítjük meg.

A szimulációhoz hasonlóan a videojátékok esetében is adott egy rendszer, amelyen belül a döntéseinkre, cselekvéseinkre érkeznek a válaszok. Pontosan emiatt lehetséges többféle befejezés, ahogyan az a felsorolt játékoknál is látható. Mégis nehéz a szimuláció fogalmát egyértelműen ráérteni ezekre a detektívtörténeteként működő játékokra. A morális cselekedetek valóban meghatározóak és tény, hogy nem egyetlen, szerző által szándékolt lehetőség felé halad az olvasó. Ami viszont problematikus: a számítógépes játékok esetében is el van(nak) már készítve a befejezés(ek), de a számuk nem lehet végtelen. Ugyanakkor (amire már felhívtam a figyelmet), az irodalmi műveknél sem egyértelmű a befogadói értelmezés. Valamint, bizonyos műfajoknál a történetek végkifejlete és az addig elvezető út is képlékeny, változhat az olvasó döntéseinek tükrében.

Frasca is utalt rá, hogy a filmek esetében többféle értelmezés lehetséges arról, hogy mi történik a repülőgéppel, míg a szimulációnál a felhasználó módosíthatja a rendelkezésre álló részleteket, tehát a végkimenetel csakis rajta múlik. A *The Wolf Among Us* befejezése remek ellenpélda. Mint említettem, először az áldozat kilétét kell kiderítenie a játékosnak. A játék végén azonban egyetlen mondattal és mozdulattal az egyik karakter mindenre rácsófol, többféle értelmezési lehetőség előtt nyitja meg az utat. Eldönthetlenné válik, hogy ki volt az áldozat, ez pedig a játékkal foglalkozó fórumokon asszociációk sokaságát indította el. Fontos megjegyezni, hogy a gyilkos személye ezekben a játékokban nem változik, mindössze a hozzájuk elvezető út lesz más és más.

Lehet tehát szimulációról beszélni a számítógépes játékok esetében? Habár Frasca is hangsúlyozza, hogy elmélete még ingatag talajon áll és csak egy lehetőség előtt szeretné megnyitni az utat, nem biztos, hogy ez a megfelelő irány. Azok a játékok, amelyek valóban szimulációk, igazolják őt (például a *SimCity*-hez hasonlóak). Viszont ezt a szintet már meghaladták a számítógépes játékok, nem lehet ennyire egyszerűen kategóriákat felállítani.

A másik rész a *paidia* és a *ludus* kérdésköre volt, amellyel sokat foglalkozott Frasca. A *paidia* az a játék, ahol a játékosra van bízva, hogy milyen célt szolgál, és nincs megadva a sikerhez vezető út. A *ludus* pedig az, ahol meg van határozva, hogy X tevékenységgel Y cél érhető el. Az általam kiválasztott játékok azonban erre is rácsáfolnak. Egyik fogalmi körbe se lehet egyértelműen beilleszteni őket. Habár meg van adva, hogy mi a cél és az hogyan érhető el (nyomok gyűjtése, csapdák elkerülése), a játékosra van bízva, hogy mit akar elérni: Bigby jófiú legyen, vagy az *Until Dawn*-ban mindenki megmeneküljön. Emellett mindegyik játékban opcionális, hogy a szereplők kapcsolatrendszerük hogyan alakul. Ez a történet végkimenetelére is hatással van (például a *Heavy Rain* esetében, hogy két karakter közös életet kezd-e a borzalmak után). Mindezek ellenére tudjuk, hogy mi a cél. Mindegyik játékot végig lehet játszani úgy, hogy a főhős (főhősök) teljesen ellenséges(ek) a környezetével (környezetükkel) és csak árt(anak) másoknak. Ettől függetlenül ki lehet deríteni, hogy ki a gyilkos, illetve meg lehet menteni a hegyekben ragadt fiatalokat. A játékos morális ítéletein múlik, hogy milyen utat jár be, hogyan éri el az Y célt. Az *Until Dawn*-ban lehet, hogy meghal mindenki, de a játékos számára így is világos lesz, hogy milyen természetellenes erők uralkodnak a hegyekben, a történetet ilyen módon is fel lehet fejteni. Nem beszélve arról, hogy a játék során apró totemeket is lehet gyűjteni, amelyek végül egy régi felvételt oldanak fel, ami által a játékos tanúja lehet annak, hogy mi is történt a hegyekben még a fiatalok első érkezése előtt. A felvétel nélkül is érthető lesz, de ez további élményt és megerősítést fog nyújtani. Pontosan úgy, mint amikor egy detektívtörténet olvasása közben elsiklik az olvasó néhány nyom felett. Érteni fogja a végén, hogy ki a gyilkos, de nem biztos, hogy ugyanazt az élményt fogja az olvasó számára nyújtani, mintha minden nyommal tisztában lenne.

Frasca elméleteiben már korábban is rá lehetett mutatni a hiányosságokra, azonban konkrét példákra kivetítve még ingatagabbak lesznek eredményei. Természetesen figyelembe kell venni, hogy ez a tanulmánya nem friss munka: 2003-ban jelent meg, azóta pedig a technológia sokat változott. Viszont fel kell hívni a figyelmet a terminológijának esetlegességére, hiszen a ludológusok inkább ezeket használják fel, minthogy megpróbáljanak nyitni a többi tudományág felé.

PROBLEMATIKUS JÁTÉKOK?

A korábbi fejtegetésekből levezetve úgy vélem, hogy a *fork*, *potencialitás*, *aktualizálás*, *storyplaying* és az *interaktivitás*, valamint a különféle narratológiai terminusok a leginkább alkalmazható fogalmak. Nem szabad ugyanakkor figyelmen kívül hagyni azt sem, hogy a detektívtörténetek világából tagadhatatlanul beemelnek elemeket, akár ha csak az elbeszélői módszereket tekintjük. Ha azonban olyan játékokat vonunk vizsgálat alá, amelyek nem illenek bele a krimik világába, felmerülhet a kérdés, hogy vajon akkor is van-e helye az irodalomtudománynak a számítógépes játékok területén.

A *The Witcher* részei vagy a *GTA 5* olyan döntésalapú játékok, amelyek nyitott világgal rendelkeznek, alapvetően nem episztemológiai problémákat állítanak a középpontba. Ezeknél a játékoknál úgy tűnik, hogy egy küldetésből bármikor kiszállhat a játékos, így nincs semmihez sem kötve. Vagyis nem érvényesül a *fork* fogalom, hiszen visszafele is lehet haladni. Ez azonban vitatható, hiszen a történet fő szála előrébb fog haladni mindkét játék esetében a megtett út, valamint a teljesített küldetések értelmében. A játékos előre halad a történetben, hiába szakít meg egy küldetést, a már meglévő ismeretei nem vesznek el. Emellett, ha már egy korábban elhagyott területre tér vissza, az már a megtörtént események miatt, nem lesz ugyan olyan. Vagyis az elágazások mindenképp érvényesülnek. A potencialitást tartalmazzák ezek a játékok is, amelyek közül csak egyet fog a játékos aktualizálni.

Ezek a játékok is elmesélnek egy történetet, összeállnak egy komplex egésszé. A mellékszálak valóban opcionálisak, ám a játék világához jelentősen hozzá tudnak adni, csak úgy, mint például a gyűjthető totemek az *Until Dawn*-ban. Végigjátszhatóak tehát úgy is, hogy csak a szükséges feladatokat végzi el a játékos, de ez nem biztos, hogy teljes értékű élményt fog nyújtani. Szabadabb tehát a mozgástér, mégis van egy haladási irány, amely folytonosan *fork* szituációkba jut el.

Ezekben a játékokban, csak úgy, mint a már említett négyben, a főszereplő – vagy az éppen irányított szereplő – szemszögén keresztül látjuk az eseményeket, aki valamilyen módon olykor narrálja a történéseket. Éppen ezért, egyfajta *homodiegetikus* narratori pozíció figyelhető meg.⁵⁸Vagyis, az általa reprezentált világnak is a része a narrátor. Igaz, ezekben az esetekben nem lehet egyértelműen narrátorról beszélni, hiszen nem a klasz-

⁵⁸[http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20\(E\)/tankonyv/narracio/index02.html#szerznarr](http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20(E)/tankonyv/narracio/index02.html#szerznarr)

szikus értelemben vett elbeszélésről van szó, mégis egy ehhez megközelítő szerepet tölt be.

Természetesen további vizsgálatokat is lehetne folytatni, ám ez a dolgozat területi korlátai miatt most nem tehető meg. Mindenesetre fontos megfigyelni, hogy az alapvetően nem a detektívtörténetek világát idéző játékok is mutatnak hasonlóságot az általam vizsgált játékokkal. A bejárható világ terjedelmét tekintve valóban nyitottnak és szabadabbnak tűnik, ám itt is szabályok közé vannak a játékosok szorítva. Mindenképp haladnak előre a történetben, még akkor is, ha a világ felfedezése jobban leköti őket. Bármikor kiléphetnek egy küldetésből, de ha az elemi része az elbeszélésnek, akkor előbb vagy utóbb újra vissza kell hozzá térni. Emellett a *The Witcher*ben vannak olyan feladatok is, amelyeket ha nem végez el a játékos, többet nem is lesz rá lehetősége, mivel időhöz vannak kötve. Éppen ezért, a *fork* fogalma itt is érvényesíthető.

Ezeknél a játékoknál is fontos az előre gondolkodás (a jövő ismerete nélkül), hiszen egy küldetés nem biztos, hogy bármilyen stratégiával megoldható. A játékos kénytelen tervezni, hogy elérje Y célt. Ennek lehet több sikeres módja is, de lesznek olyan megoldások, amelyek a bukáshoz vezetnek. Valamint fontos megemlíteni, hogy ezekben a játékokban is kénytelen a felhasználó nyomozást végezni, még ha nem is a szó klasszikus értelmében vett felderítésről van szó. Tudni kell értelmezni a rendelkezésre álló információkat, amelyek sokszor megváltoztatják egy küldetés értelmét. Sok múlik itt is a megszerzett adatokon, bár azok hiányában is végigjátszható a játék.

KONKLÚZIÓ

A számítógépes játékok világa tehát még vizsgálatra váró, kiterjedt terület, amelynek elemzését visszavetette a több éves eredmény nélküli vita, amit a tudományág kisajátításáért folytattak. Habár vannak termékeny ötletek és kezdeményezések bizonyos fogalmak alkalmazására, be kell látni, hogy szükség van más tudományterületek terminológiai rendszerére is. Az irodalom- vagy filmtudomány kizárásával értékes elemzési lehetőségektől fosztja meg magát a *gamestudies*.

A dolgozat elsődleges célja az volt, hogy ezt az izgalmas területet a hazai tudományos élet képviselőinek látóterébe helyezze. Szükség lenne a magyarországi diskurzusra is, hiszen a számítógépes játékokról szóló párbeszédbe még nem lenne késő bekap-

csolódni. Van pár kezdeményezés, de mindez eltörpül a külföldi szakirodalmak hatása, jelentősége mellett. Márpedig egy olyan tudományágról van szó, ami jócskán áttemel az irodalom, film és színház világából, fejlődése megállíthatatlanul tör előre. Kiss Gábor Zoltán szavait felidézve, a videojátékok valóban túlléptek már a kiskorúságon. Pontosan ebből kifolyólag, a képi világ és a történetek eddigi alakulását tekintve, nem lehet tudni, pár éven belül milyen messzire fognak a videojátékok eljutni.

Bár valóban káros, ha mindent a narratológia szemüvegén keresztül vizsgálunk, nem szabad megfeledkezni a már elért tudományos eredményekről sem. Mindegyik videojáték elmesél valamilyen történetet, különféle narratív megoldásokkal. Lehetőséges, hogy valóban az lenne a megoldás, ha a narratológia kiterjedtebb fogalmakkal dolgozna, melyek még inkább ráillenek ezekre a játékokra. Igaz, voltak erre tett kísérletek – Bode és csapata munkája talán a legjobb példa – ám ezek megkérdőjelezhető terminusokat eredményeztek. A jelenleg rendelkezésre álló fogalmak felhasználhatónak tűnnek, de finomításra szorulnak, hiszen ebben az esetben, nem a szó szoros értelmében vett narrátorról van szó. Látjuk valakin keresztül az eseményeket, aki kommentálja is olykor a történéseket, de ezen túl is mutatnak ezek a játékok. A jövő-narratíva használható terminus, de túlságosan leegyszerűsítő. Az viszont valóban helytálló, hogy olyan eseményeknél alkalmazzák, ahol egy döntést kell meghozni és a végkifejlet még ismeretlen. Az általam vizsgált játékokban, de még az ellenpéldának tűnőkben is ez a tendencia figyelhető meg.

A dolgozat másik célkitűzése az volt, hogy javaslatot tegyen pár fogalom érvényesítésére és használatára. Érdemes lenne átgondolni a *node* terminus lecserélését a *forkra*, mely jobban kifejezi, hogy egy pontnál dönthet a játékos több haladási irány közül, amelyeknek a következménye még nem belátható. A visszafele történő haladás nem lehetséges, a cselekmény mindenképp előre fog mozdulni. Pontosan, mint egy szótárregénynél, vagy egy *Choose Your Own Adventure* könyvnél. A döntés az olvasó kezében van, valamilyen módon a választása előrébb fogja mozdítani a történetet. Ez a folyamat figyelhető meg az általam választott játékokban is, de a *The Witcher* és a *GTA 5* is ezt támasztja alá.

Azt is fontosnak tartom kihangsúlyozni, hogy ebben az esetben a játszás aktusa lesz az, ami megírja a történetet, ezért is megfelelő terminus a *történetjátzás*. Bár a felhasználó a készítőik által létrehozott világban mozog a megadott kereteken belül, a rendelkezésre álló lehetőségek közül csak néhányat fog aktualizálni. Ezáltal pedig egy olyan történet része lesz, amit ő alakít. A *Heavy Rain* esetében például Jayden meg-

őrülhet, felmondhat, sikeres lehet, vagy meghalhat. A *Batman*ben Batman elveszítheti a barátját, vagy egy szövetségeseit. Mindenféleképp döntéseket kell hozni, amelyeknek következményei lesznek. Mindez pedig a játékos felelőssége. Az olvasás során is döntéseket hoz az olvasó, eddigi ismeretei alapján lesznek előfeltevései. Fish elméletét kiemelve, megtörténhet, hogy másképp fog bizonyos részeket értelmezni, mint a többi olvasó.

A dolgozatban rámutattam arra is, hogy a területet kisajátítani kívánó ludológusok milyen főbb terminológiai újításokkal próbálkoztak. Megfigyelhető, hogy állításaik nem teljesen megalapozottak, hiszen az alig pár éve megjelent játékok már képesek rácsfolni az elméleteikre. Mindemellett az is érzékelhető, hogy más területek terminológiai rendszerét is érdemes lenne megfontolni, ám ezeket a ludológusok igyekeztek elkerülni.

Úgy látom és ezt is próbáltam bizonyítani, hogy a videojátékok vizsgálata nem egy tudományterület privilégiuma. Ez egy olyan vizsgálati tárgy, amelynek elemzése során más tudományágak is megszólalhatnak, ráadásul szükség is van az egymással folytatott párbeszédre. A kisajátítás ebből a szempontból nem termékeny, inkább elzárja az utat a fejlődéstől. Természetesen abban igazuk van a ludológusoknak, hogy nem szabad az eddigi elméleteket ráerőltetni az új tudomány vizsgálatára. Azonban szükséges, hogy eddigi tudásunkat, az elért eredményeket figyelembe vegyük. Bármennyire is ellenérzéssel tölti el a ludológusokat, be kell látni, hogy az irodalom-, film és színháztudomány közel áll a videojátékokhoz.

Minden videojáték valamilyen történetre épül és ez az alapja annak, hogy egy játékot egyáltalán megcsináljanak a készítőik. A cselekményt a játékos láthatja egy vagy több karakter szemszögéből, melyet olyan mélységig tud megismerni, amennyi figyelmet és időt áldoz rá. Bármilyen játékot is játsszon a felhasználó, az apró részletekre is figyelve, egy sokkal teljesebb élményt kaphat.

Az sem véletlen, hogy mindegyik játék valamilyen irodalmi műfajt ölel fel, legyen az detektívtörténet, horror, fantasy, vagy science fiction. Csak úgy, mint a könyvek, a játékok is betartják a műfaji szabályokat, erre építik fel világukat. Ugyanakkor valamilyen módon próbálják egyre interaktívabbá tenni ezeket a játékok, amelyeknek így elengedhetetlen része a nyomozás, a világ felfedezése.

Úgy gondolom, hogy a videojátékok sokkal többet nyújtanak egyszerű szórakozási lehetőségnél. Olyan összetett műfajról van szó, amelynek vizsgálatát nem tudja egyetlen tudományterület elvégezni. Ahogyan arra Ernest Adams is utalt, szükség van a közös párbeszédre és a közös szókincsre. Emellett az is fontos lenne, hogy a hazai szak-

emberek is felfigyeljenek a terület termékeny mivoltára. A dolgozat terjedelmi korlátok miatt nem tudott más műfajú játékokra alaposabban kitérni, inkább csak megpróbáltam bemutatni a gamestudies fontosságát. A későbbiekben még rengeteg lehetőség áll a kutatók előtt, hiszen a videojátékok világa olyan gyors ütemben fejlődik, hogy a ma még helytálló kijelentések holnapra talán érvényüket fogják veszíteni.

HIVATKOZOTT MŰVEK

Aarseth, Espen, „Műfaji zavar: A narrativizmus és a szimuláció művészete”, fordította Kisantal Tamás, In *Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós, Budapest: Kijárat Kiadó, 2008, 159-174.

Bényei Tamás, *Rejtélyes rend, A krimi, a metafizika és a posztmodern*, Budapest, Akadémiai Kiadó, 2000.

Domsch, Sebastian, *Storyplaying, Agency and narrative in video games*, Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, 2013.

E. Jones, Steven, *The meaning of video games, Gaming and textual strategies*, Taylor & Francis e-Library, 2008.

Eskelinen, Markku, „Hat probléma keres egy megoldást, A kibertext-elmélet és a ludológia mint az irodalomtudomány provokációja”, fordította Kisantal Tamás, In *Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós, Budapest: Kijárat Kiadó, 2008, 193-227.

Fish, Stanley, *Van szöveg ezen az órán?*, fordította Kálmán C. György, In *Testes könyv 1. kötet*, szerkesztette Kis Attila Atilla, Kovács Sándor S.K., Odorics Ferenc, Szeged: Ictus és JATE Irodalomelmélet Csoport, 1996, 265-282.

Frasca, Gonzalo, „Szimuláció vs narratíva, Bevezetés a ludológiába” In *Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, fordította Gyuris Norbert, szerkesztette Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós, Budapest: Kijárat Kiadó, 2008, 125-142.

Füzi Izabella-Török Ervin, *Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe*. [http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20\(E\)/tankonyv/terido/index04.html#tortcselbef](http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Magyar/58F%FCzi/Vizu%E1lis%20%E9s%20irodalmi%20narr%E1ci%F3%20(E)/tankonyv/terido/index04.html#tortcselbef)

Hendrix, Grady, *Choose Your Adventure, How The Cave of Time taught us to love interactive entertainment*

http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2011/02/choose_your_own_adventure.html

Ifj. Csákvári József, *Lehetőség, véletlen és képi retorika a számítógépes játékok narratív struktúráiban, (A számítógépes játékok kutatásának elméletéhez)*, JelKép, (2005/3): 35-57.

Iser, Wolfgang, *Az olvasás aktusa. Az esztétikai hatás elmélete*, fordította Hárs Endre, In *Testes könyv 1. kötet*, szerkesztette Kis Attila Atilla, Kovács Sándor S.K., Odorics Ferenc, Szeged: Ictus és JATE Irodalomelmélet Csoport 1996, 241- 264.

Jesper, Juul, „Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről” fordította Pálmai Krisztián és Fenyvesi Kristóf, In *Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós, Budapest: Kijárat Kiadó, 2008. 143-158.

Kiss Gábor Zoltán, „A narratológiától a ludológiáig” In *Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós, Budapest: Kijárat Kiadó, 2008, 257-262.

Mukherjee, Souvik, *Video Games and storytelling*, Palgrave Macmillan, 2015.

Nagy Balázs, *Az irodalmi kreativitás lehetőségei az újmediális környezetben*, PhD-értekezés, Miskolc, 2014.

Smith, Dave, *Poland's Prime Minister loves this spectacular video game so much he gave it to Obama as a gift* <http://www.businessinsider.com/the-witcher-2015-7/#the-witcher-games-are-based-on-a-series-of-popular-fantasy-books-by-the-same-title-penned-by-polish-author-andrzej-sapkowski-hes-won-numerous-awards-for-the-witcher-including-the-gloria-artis-medal-for-merit-to-culture-in-2012-1>

Egyéb internetes hivatkozások:

<http://gamestudies.org>

<http://www.computerspielemuseum.de>

<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

<http://www.supermassivegames.com/games/until-dawn>

<https://telltale.com/series/batman/>

<https://telltale.com/series/the-wolf-among-us/>

<https://www.playstation.com/en-gb/games/heavy-rain-ps3/>