

András Csaba

# Játékba ágyazott ideológia

## *A Molleindustria politikai játéka*

**Az utóbbi években az interneten egyre több olyan, kis költségvetésű, alkalmi játék jelent meg, amely politikai üzeneteket próbál közvetíteni. A játéktípus történetében különösen fontos helyet foglalnak el az olasz játékkészítő csoport, a Molleindustria játéka, amelyeket különböző kérdések kapcsán már számos kutató vizsgált. Tanulmányomban egyrészt arra a kérdésre keresek választ, hogy a Molleindustria játéka milyen procedurális retorikát alkalmaznak az ideológiai tartalmak közvetítésére, másrészt arra, hogy mennyire tekinthető ez a stratégia sikeresnek. Alkalmas-e a számítógépes játék mint médium arra, hogy a politikai gondolkodás formálójává váljon?**

### Tutorial

A politikai témájú, böngészőfelületen játszható alkalmi játékok (*casual games flash games*) valamivel az ezredforduló után kezdtek a játékipar egyre markánsabb irányzatává válni. A játéktípus az utóbbi időben már nemcsak az újságírókat foglalkoztatja: egyre több játékteoretikus kezdte el vizsgálni az ilyen játékok működésmódját és hatását. A propagandaeszközként funkcionáló játékok kérdése különösen a 2004-es amerikai elnökválasztási kampány során vált aktuálissá; ekkor a *game studies* két igen jelentős kortárs képviselője, Ian Bogost és Gonzalo Frasca együtt tűnt fel a BBC egyik hírműsorában, hogy a kampány játékaikról beszéljenek (Ward, 2004).

Szintén sokat vizsgált területét jelentik a politikai játékoknak az úgynevezett „hírjátékok” (*newsgames*). Ezeket a játékokat Ian Bogost, Simon Ferrari és Bobby Schweizer könyvükben az újságírás új formájának tekintik (Bogost et al., 2010), olyan – játékoknak talán nem is mindig nevezhető – szimulációknak, amelyekkel a híreket nem pusztán elolvashatjuk, hanem játékosként bizonyos értelemben megtapasztalhatjuk.

Tanulmányomban – bár a politikai játékok kapcsán bizonyos általánosabb felvetéseket is szeretnék megfogalmazni – elsősorban nem a fenti két játéktípussal foglalkozom; az utóbbiak a kontextus szempontjából lényegesebbek. A következőkben a Molleindustria elnevezésű olasz „játékgyártó kollektíva” játékaikat vizsgálom. A csoport játékaik rendkívül híresek – bizonyos esetekben hírhedtek – a játékosok és a kritikusok körében; talán nem túlzás azt állítani, hogy az utóbbi évtized legprovokatívabb alkotásai köthetőek a nevükhöz. Mindennek ellenére magáról a csoportról viszonylag kevés információ áll rendelkezésünkre; a kollektíva nevében rendszeresen nyilatkozó Paolo Pedercini ügyel arra, hogy őrizze a tagok anonimitását, hogy lehetőleg semmit se mondjon el magáról a szervezetről, csupán a játékaikról és az alapelveikről. A Molleindustria radikális játékokat készít, tevékenységének ideológiai célja van. Pedercini szerint „a társadalom megváltoztatásához először a *mainstream* popkultúrát kell megváltoztatni”. Úgy véli, hogy „a progresszív erők” gyakran alábecsülik a popkultúra jelentőségét, szemben a konzervatív oldallal, amely már régóta próbálja a Dallashoz hasonló tévésorozatokkal alakítani a közgondolkodást (Noonan, 2010). A Molleindustria játékaiknak többsége nem pillanatnyi politikai szituációkra reagál, hanem általánosabb ideológiai üzenetet közvetít. A legtöbbször egy hangsúlyosan baloldali üzenetet.

Tanulmányom fő kérdése, hogy ezek a játékok mennyire tekinthetőek hatékonyak. A tanulmány első részében (Level 1) a Molleindustria három játékának stratégiáit, logikáját, *procedurális retorikáját* (Bogost, 2007: 1–64) mutatom be és elemzem, a másodikban (Level 2) pedig általánosabb elméleti kontextusba helyezve vizsgálom azt a kérdést, hogy ezek a játékok miként hatnak a befogadóra, és hogy a Molleindustria kapcsán született eddigi szövegek helyesen diagnosztizálják-e a játékok politikai jelentőségét. Az elemzés során elsősorban a *game studies* három talán legfontosabb képviselőjének (Espen Aarseth-nek, Gonzalo Frasca-nak és Ian Bogost-nak) a szövegeire, valamint Umberto Eco írásaira támaszkodom.

## Level 1

Ahogy már korábban említettem, a Molleindustria játéakai meglehetősen közismertek, és ez az ismertség elsősorban a játékok körül kialakuló botrányoknak köszönhető. Az első ilyen botrány a *McDonalds – The Video Game* (2006), a második pedig a *Faith Fighter* (2008) című játék kapcsán bontakozott ki: az első esetében a gyorsétterem-lánc elleni heves támadás, a második esetében Mohamed próféta játékban történő ábrázolása keltett komoly felháborodást bizonyos körökben. A következőkben a csoport három paradigmaticusnak tekinthető játékát mutatom be, ezek a *Faith Fighter* (2008), a *Kosmosis* (2009) és az *Oiligarchy* (2008). Az első játék a provokáció, a második a játék által képviselt ideológiához való viszony, a harmadik pedig az ideológiakritikai attitűd szempontjából válik igazán érdekessé.

A 2008-as *Faith Fighter*<sup>1</sup> egy tipikus arcade-játék benyomását kelti. Akár a játéktérmegekben hosszú időn keresztül igen népszerű *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992) vagy a *Tekken* (Namco, 1994) esetében, itt is néhány gombbal kell irányítanunk egy karaktert, és az a feladatunk, hogy három menetből legalább kettőben alaposan elverjük az ellenfelünket. A játékot két játékos is játszhatja egymás ellen, de egyedül is megmérkőzhetünk a sorban érkező gépi ellenfelekkel. A játék kezelése – mint az ilyen játékok esetében általában – meglehetősen egyszerű. A játékot az teszi érdekessé, hogy míg a játéktípus esetében jellemzően fiktív hősök és félistenek (valamint olykor istenek, mint például a *Mortal Kombat*-ban Raiden) küzdenek egymással, addig a *Faith Fighter* a karaktereit létező vallások figurái közül válogatja. A játékos eleinte hat karakter közül választhat, ezek Isten, Jézus, Ganésa, Mohamed, Buddha és – a Buddhával gyakran összetévesztett – Budai. Minden karakter különböző speciális képességekkel bír: Isten villámokat szór, Buddha Dharma-kereket gurít, Jézus lángoló galamb formájában lövi ki a szentlelket, az egyik speciális ütéstípusának neve pedig „turn the other cheek” („a másik orcát is odatartani”). A kiválasztott karakterünkkel sorban meg kell küzdenünk a további öt figurával, miközben az istenek és a próféták küzdelme során a lábunk alatt gyakorlatilag elpusztul a földgolyó. Egyes pályákon a háttérben feltűnik az egyetlen olyan istenség, amelynek nem bújhatunk a bőrébe: ez a „Flying Spaghetti Monster”, A Repülő Spagettiszörny Egyháza (más néven „pasztafarianizmus”) nevű paródiavallás istensége. Miután legyőztük öt ellenfelünket, végül szembekerülünk a főellenséggel (*bossfight*), akinek a kilétét eddig egy kérdőjel fedte. Ez a főellenség pedig nem más, mint a Szcientológia Egyház L. Ron Hubbard által írt alapszövegében szereplő gonosz úrlény, Xenu.

A játék leírása szerint a kritika elsősorban az intoleranciának szól: „A Faith Fighter a végső harci játék ezekre a sötét időkre. Válassz hitet, és rúgd szarrá az ellenségeidet! Nyiss utat a benned lévő intoleranciának! A vallásos gyűlölet sosem volt még ennyire szórakoztató” (a szerző fordítása).<sup>2</sup> Mindemellett a játék profanizálja az általa megjelenített szakrális figurákat, az ironikus ábrázolásmód miatt pedig sokan érezték úgy, hogy a játék magukból a vallásokból is gúnyt űz. A játékot sorozatos támadások érték, nemegyszer még a Molleindustria projektjeit általában kedvelő kritikusok is a csalódottságuknak adtak hangot.<sup>3</sup>

A Molleindustria valláskritikájának okait politikai alapállásukból is eredeztethetjük: a csoport vállaltan posztmarxista ideológiát képvisel. Ez a legjobban a 2008-as *Kosmosis* nevű játékon érezhető, amelynek műfaja az alcíme szerint „communist space shooter”, „egy arcade-játék egy alternatív szocialista univerzumból” (a szerző fordítása). A „space shooter” elnevezés már csak azért is szokatlan, mivel a játékban – szemben a műfaj klasszikus darabjaival, mint amilyen a *Space Invaders* (Tomohiro Nishikado, 1978) – egyáltalán nem lehet löni. A játék során egy kis piros pontot kell irányítanunk a képernyőn, összegyűjtve a kis kék pontokat (úrproletárokat), kikerülve a kis zöld rombuszokat (űrbeli kapitalista gócpontokat). Ha már több úrproletárt gyűjtöttünk magunk mellé, akkor a *space* billentyű megnyomásával sztrájkba kezdhetünk, és ilyenkor lehetőségünk nyílik a kapitalista fellegvárak felszámolására. Az is előfordulhat ugyanakkor, hogy nem mi kezdeményezzük a sztrájkot, és az is, hogy a mi csoportunktól leszakadó csoport kezd

1 Lásd <http://www.molleindustria.org/en/faith-fighter/> (utolsó letöltés: 2013. június 1.)

2 „Faith Fighter is the ultimate fighting game for these dark times. Choose your belief and kick the shit out of your enemies. Give vent to your intolerance! Religious hate has never been so much fun.”

3 Ennek eredményeképpen a csoport rövidesen új játékkal rukkolt elő, a *Faith Fighter 2*-vel (lásd <http://www.agame.com/game/faith-fighter-2.html>; utolsó letöltés: 2013. június 1.). Ez a játék már a korábbi játékot ért kritikákra reagál, a feladatunk itt az egér segítségével kis szívecskek formájában „szeretetet és tiszteletet” juttatni a korábbi játékból ismert karaktereknek. Azok a figurák, akikre nem kattintunk megfelelő mennyiségben, fokozatosan halványulni kezdenek, és előbb vagy utóbb eltűnnek. Amikor ez megtörténik, a játék véget ér, és az alábbi felirat jelenik meg a képernyőn: „Vége a játéknak! Volt egy vallás, amit nem tiszteltél, és most a világ egy totális zűrzavar” (a szerző fordítása). A felirat mögötti kép pedig ugyanaz, mint amit a játék korábbi változatában a végső győzelem után láthattunk. A *Faith Fighter 2* tehát lényegében azt a hozzáállást parodizálja, amely szerintük a Faith Fighter kritikáit ihlette.

sztrájkba. Ahogy a csoportunk egyre nagyobbá válik, bármennyire is próbáljuk az egyik vagy a másik irányba terelni, egyre kevésbé tudjuk irányítani azt a tömeget, amelynek mi is a részei vagyunk. A játék fokozatosan kiiktatja magát a játékost, arra neveli a felhasználót, hogy tartson a tömeggel, ahelyett, hogy az élére akarna állni. Különösen érdekes az a szituáció, ha a saját fénylő pontunk túl közel kerül az egyik zöld rombuszhoz, és megsemmisül: ekkor a játék kiírja, hogy ugyan a mi utunk véget ért, de a harc folytatódik, mi pedig figyelemmel kísérhetjük a tömeg további küzdelmét. A játék változatlanul folyik – nélkülünk.

Mindkét fenti játék esetében egy érdekes tendenciát figyelhetünk meg: a játékok értelmezéséhez célszerű ismernünk azt a játéktípust, amelybe tartoznak, a játékok reflektálnak a játékok hagyományára. A Molleindustria 2003-as *Tamatipico*<sup>4</sup> című játéka például meglehetősen unalmas és értelmetlen játéknak tűnik, ha nem ismerjük a tamagotchi-játékokat. A tamagotchi esetében egy virtuális háziállatot kell gondoznunk, ügyelnünk kell arra, hogy kielégítsük az igényeit, a játék bizonyos változataiban pedig fejleszthetjük is kedvencünk képességeit. Ezzel szemben a *Tamatipico* esetében egy virtuális munkás (*flexworker*) életét kell irányítanunk, aki mindössze három dolgot tud csinálni: dolgozni, aludni és tévét nézni. A *Tamatipico* lehetőségei a hagyományos tamagotchikhoz képest meglehetősen szűkre szabottak, és épp ez a játék lényege: az átlagember (vagy az átlagos munkás) életének egyhangúságára akarja irányítani a figyelmünket.<sup>5</sup>

Bár az irodalmi szövegek vagy a filmek esetében egyáltalán nem szokatlan, hogy az adott mű reflektál a saját műfajára, a számítógépes játékok esetében ez újszerű jelenségnek tűnik. Espen Aarseth 2004-ben még azt írta, hogy „a játékok még csak nem is intertextuálisak; a játékokat önmagukban kell értelmeznünk” (Aarseth, 2008: 162). Aarseth szerint „nem kell ismernünk a pókert vagy a »Ki nevet a végén?«-t ahhoz, hogy megértsük a sakkot, a rulett ismerete pedig nem visz közelebb annak megértéséhez, hogy mi is az az orosz rulett” (Aarseth, 2008: 162), és ebben igaza is van, hiszen különböző játéktípusokról beszél. A Molleindustria játécai esetében viszont fontos lesz az adott játéktípus korábbi darabjaihoz való viszony, hiszen a játékok retorikája gyakran az ezekhez való viszonyra épül. Ebben az értelemben a Molleindustria játécai intertextuálisak, de hogy ezt egy játékos mennyire tekinti a játék fontos aspektusának, az még nyitott kérdés, erről a későbbiekben részletesen is lesz szó.

A Molleindustria játécai közül mindeddig az *Oiligarchy*<sup>6</sup> elnevezésű a legnépszerűbb, ennek a szövegnek a születésekor már majdnem egymillióan játszottak vele az *Armor Games* és hatmillióan az *Addicting Games* lapján keresztül, amiből arra következtethetünk, hogy összességében jóval több, mint tízmillióan játszhattak a játékkal.<sup>7</sup> A stratégiai játékban egy olajvállalatot kell menedzselnünk. A feladatunk ugyanakkor nemcsak az, hogy kisebb és nagyobb szárazföldi és vízi fúrótornyokat építsünk a világ számos pontján. Négyévente lehetőségünk nyílik a választások befolyásolására is: ekkor a republikánus pártot jelképező piros elefánt és a demokrata pártot jelképező kék szamár versenyzik a képernyőn. Mindkét allegorikus robotállat egy porszívófejben végződik, mi pedig hathatunk a verseny eredményére azzal, hogy ki elé szórunk több pénzt az addigi profitunkból. Minél több pénzt szánunk ilyen célokra, annál nagyobb hatást gyakorolhatunk az Amerikai Egyesült Államok politikájára: a lefizetett képviselők az olajvállalatok számára kedvező döntéseket hoznak, és bejárást nyerünk a Fehér Ház alatti titkos terembe, ahonnan mi robbanthatjuk ki az iraki háborút, mi hangolhatjuk a közvéleményt az arab országok ellen, és beleszólhatunk egyes dél-amerikai országok belügyeibe is. Alaszkában csak akkor kezdhetünk a környezetet súlyosan károsító kitermelésbe, ha alaposan megkenjük a politikusokat.

A játék üzenete világos: az USA politikáját az olajvállalatok érdekei határozzák meg. Ha hatékonyan irányítjuk a vállalatunkat, akkor hatalmas profitra tehetünk szert, viszont a 2040-es évek elejére elpusztul a föld. A játék ugyanakkor úgy is játszható, hogy megpróbáljuk nem befolyásolni a politikát, és megpróbáljuk elkerülni azt is, hogy súlyos károkat okozzunk az ökoszisztémában. Ekkor viszont a vállalat igazgatótanácsa elégedetlen lesz a munkánkkal, ami ahhoz vezethet, hogy elbocsátanak minket. Ha ügyesen egyensúlyozunk a két szélsőség között, vagyis ha nem

4 Lásd <http://www.molleindustria.org/en/tamatipico/> (utolsó letöltés: 2013. június 1.).

5 Hasonló a helyzet a *TubeFlex* (2010) esetében is (lásd <http://www.molleindustria.org/en/tuboflex/>; utolsó letöltés: 2013. június 1.), amely egyszerre illeszkedik a tamagotchi és az olyan játékok hagyományába, ahol az embernek minél gyorsabban és minél pontosabban kell az egérrel klickelnie ahhoz, hogy minél tovább juthasson a játékmenetben. Ennek a játéknak a struktúrája ugyanakkor nem a fejlődésre, a folyamatos szintlépésre és az egyre nehezedő feladatokra épül: a pályák struktúrája körkörös, a feladatok folyamatosan ismétlődnek, a játék pedig ezzel épp annyira mechanikussá és unalmassá válik, mint a játék által bemutatott munkakörök.

6 Lásd <http://www.molleindustria.org/en/oiligarchy/> (utolsó letöltés: 2013. június 1.).

7 Ez azért sejtethető, mert annak ellenére, hogy a játék az utóbbi két portálon vált igazán népszerűvé, ennek ellenére számos egyéb honlapon keresztül játszható, egyebek között a Molleindustria saját lapján.

a profit maximalizására törekszünk, de nem is arra, hogy minden természeti kincset megóvjunk, akkor a vállalat élén maradhatunk, de közreműködhetünk abban, hogy az olaj világgazdasági szerepe fokozatosan csökkenjen. Így juthatunk el a játék második befejezéséhez: a világ az alternatív energiaforrások felé fordul, a föld megmenekül, mi pedig békében élvezhetjük a nyugdíjas éveinket egy világban, amelyet a játék szerint „már nem is értünk igazán”. Az *Oiligarchy* esetében tehát az válik igazán érdekessé, hogy a legtöbb játékkal ellentétben nem a maximális hatékonyság vezet a legjobb végkifejlethez. Hasonló – bár nem azonos – ez a helyzet, mint amit azoknak a játékoknak esetében tapasztalhatunk meg, amelyek Ian Bogost szerint a „kudarcc retorikájára” (*rhetoric of failure*) épülnek: ezek a „megnyerhetetlen” játékok úgy hívják fel a figyelmet egy rendszer elhibázott voltára, hogy a játékosnak nem lesz lehetősége megoldani a játék által felkínált feladatokat (Bogost, 2007: 84–89). Az *Oiligarchy* esetében ugyan könnyen lehetünk nagyon sikeresek és nagyon gazdagok, de a játék rámutat, hogy a lehetőségeink maximális kiaknázása nem feltétlenül vezet a legjobb eredményhez.

Látványos, hogy mindegyik fent bemutatott játék procedurális retorikájának legfontosabb eleme az irónia. A Molleindustria játécai esetében az irónia olykor a kritizált jelenségekhez kapcsolódik (*McDonalds – The Video Game*, *Faith Fighter*, *Oiligarchy*), olykor a játék által képviselt ideológiához (*Kosmosis*, *Leaky World*). A csoport legújabb játéka, a *The Best Amendment* (2013) a számítógépes játékot mint médiumot ért kritikákon ironizál. Minden egyes játékmenet végén felugrik egy kép egy felirattal: az egyik alkalommal a játékosnak egy Rorschach-tesztet kell kitöltenie, amely azt vizsgálja, mennyire vált agresszívvá a játéktól, egy másik esetben pedig a játék azt javasolja nekünk, hogy menjünk ki egy kicsit a szabadba. Már csak ezért sem tűnik praktikus elnevezésnek az ilyen játékok jelölésére a *serious games* (komoly játékok) fogalma (Ochalla, 2007): úgy tűnik, a Molleindustria tartja magát ahhoz a popkulturális alkotások egyre szélesebb körében elfogadott alapelvhez, hogy ami manapság igazán komolyan veszi magát, az nem vehető igazán komolyan. Összességében a Molleindustria játécai egyszerre reflektálnak társadalmi/ideológiai kérdésekre, a játékok különböző műfaji hagyományaira, valamint a videojátékokra mint médiumra. A kérdés természetesen az, hogy a játékok által közvetített tartalmak eljutnak-e a játékok befogadóihoz, és ha igen, akkor milyen mértékben hatnak a játékosokra.

## Level 2

Jason Thompson egyik konferencia-előadásában (Thompson, 2013) amellett érvelt, hogy a *game studies* eddigi története négy fő fázisra osztható. Az első volt a narratológiai fázis (amikor a játékokat az elbeszélő szövegek vizsgálatához használt eszköztár segítségével elemezték), a második a ludológiai (amikor a játékok ontológiai természete került az előtérbe), a harmadik retorikai (amikor a játékok procedurális retorikája vált a vizsgálat tárgyává), a negyedik pedig egy több nézőpontú, „multiperspectival” szakasz (amikor a korábbi nézőpontok mellett új, eddig külsőnek vélt szempontok is az elemzések látókörébe kerültek). Thompson minden szakaszhoz egy-egy neves kutató nevét rendelte: az elsőhöz Jesper Jule, a másodikhoz Espen Aarseth, a harmadikhoz Ian Bogost, a negyedikhez pedig Douglas Kellner került. Amikor a számítógépes játékok ideológiai üzeneteket közvetítő képességét vizsgáljuk, akkor kézenfekvő, hogy a szövegekhez képest határozzuk meg őket, hisz hagyományosan a szövegeket tekintjük a politikai üzenetek hordozóinak. Ezért témánk vizsgálata során a második, vagyis a ludológiai fázis szövegei lesznek számunkra a leghasznosabbak, hisz a játékokkal kapcsolatos vizsgálatoknak ez volt az a szakaszuk, amikor a kutatók a játékok működésmódját jól láthatóan elhatárolták a szövegek (narratívák) működésmódjától.

A szimuláció és a narratíva elkülönítése elsősorban Espen Aarseth és Gonzalo Frasca nevéhez köthető. A szimuláció és a reprezentáció elkülönítését Frasca a repülőgép-szimulátorok példáján mutatja be:

„A hagyományos médiumok reprezentációsak, és nem szimulációsak. Egyszerre képesek tökéletesen megjeleníteni a vizuális részleteket és események sorozatait (narratíva). Egy repülőgép fényképe információt tartalmaz annak alakjáról és színéről, de nem fog repülni vagy lezuhanni. Egy repülőgép-szimulátor vagy egy egyszerű játékrepülő nem csupán jel, hanem olyan gép, ami olyan szabályok szerint generál jeleket, amelyek modellezik a valódi repülőgép viselkedését” (Frasca, 2008: 128).

Frasca szerint a „szimulálni annyit tesz, mint modellezni egy (forrás)rendszert egy más rendszeren keresztül, amely (valamilyen szemlélő számára) átveszi az eredeti rendszer viselkedési mintáját” (Frasca, 2008: 128). Ez a meghatározás viszont meglehetősen problémás, hisz egyes játékok esetében viszonylag nehéz meghatározni, hogy mi tekinthető a forrásrendszernek. Aarseth a szimuláció és a reprezentáció különbségeinek meghatározásakor már kiiktatja a definícióból a forrásrendszert: szerinte a fikció „egyedül jelekből áll”, míg a szimuláció „jelekből és egy dinamikus modellből, ami alakítja a viselkedését, és reagál arra, amit mi beleteszünk” (Aarseth, 2006: 1).

A szimulációk (a játékok) természetesen eltér a reprezentációs médiumok (regény, film stb.) természetétől, ezért a befogadó is másfajta viszonyt alakít ki a játékokkal, mint más médiumokkal. Aarseth szerint „kérdéses, hogy az esztétikai volna a legrelevánsabb perspektívája” a játékok vizsgálatának (Aarseth, 2008: 161), de ha mégis ebből az irányból közelítünk, akkor arra jutunk, hogy „a játékoknak a valódi esztétikai értéke sokkal inkább a szabályrendszerükön, és jóval kevésbé a játékviláguk elgondolásán áll vagy bukik” (Aarseth, 2008: 169). Aarseth amellett érvel, hogy „a játék értékrendszere a játék belülye, amit egyértelműen a szabályok határoznak meg” (Aarseth, 2008: 163).

Jól illusztrálja ezt a különbséget Kiss Gábor Zoltán alábbi szövege:

„A hagyományos és a digitális média közötti [...] még alapvetőbb különbség abban áll, hogy míg a hagyományos médiát a jelölők értelmezésbeli szinergiája hatja át, addig az újat a mű (az iteratív rendszer) és a felhasználó mérnöki képességei közötti kapcsolat mozgatja. A különbséget úgy is kifejezhetjük, hogy míg a hagyományos média [...] *értelmezői tevékenységre készítet*, addig az iteratív média esetében a felhasználó [...] *egy gépezetet üzemeltet*” (Kiss, 2012: 252; kiemelés tőlem).

Alapvető különbség van tehát a játék és a szöveg által felkínált befogadói pozíció között: a játékok *megtapasztaltatnak* velünk dolgokat, így a bevonódás sokkal mélyebb élményét nyújtják, mint például egy fiktív történet, ugyanakkor a játékok nem annyira *értelmeztetik* velünk a megtapasztalt jelenségeket, mivel esetükben a játék szabályrendszere válik fontossá, az esztétikai érték, az etikai aspektus (vö. Bourgonjon et al., 2011.) vagy az ideológiai tartalom rovására.

A GTA-sorozat játékaiban például gyakorlatilag lehetetlen úgy eredményesen játszani, hogy az ember ne üssön el egy-egy embert, és hogy ne lopjon el számtalan autót. A játékosnak mégsem lesz büntudata, hisz cselekedeteit a játék világában hajtja végre. Épp olyan szokatlan és elrugaszkodott lenne egy olyan értelmezés, amely szerint a GTA játéka a nagyvárosi bűnözés aggasztó tendenciáira akarják irányítani a figyelmet, mintha valaki azt állítaná, hogy a sakk a háború borzalmairól szól, és az egyes bábúk feláldozását etikai dilemmákként értelmezné. A játékok esetében a játékos a *játék rendszerét* akarja kiismerni. Egészen mindegy lesz, hogy Super Mario miért egy olasz vízvezeték-szerelő, és hogy kerülnek a világába sétáló gombák, vagy hogy zombikat, mutáns szörnyetegeket vagy ellenséges katonákat lövünk-e halomra: a játék elemeinek egymáshoz való viszonya fontosabbá válik maguknál az elemeknél. A *Terraria* (Re-Logic, 2011) esetében két jellemző környezetben (*biome*) barangolhatunk: az egyik a *Corruption*, ahol ijesztő szörnyek laknak, sötét van és félelmetes zene szól, a másik a *Hallow*, ahol kellemes zene mellett a szívárványos háttér előtt jobbra csillogó tündérek és unikornisok támadnak ránk. Mindkét környezet ugyanannyira veszélyes, mindkettő ugyanúgy viszonyul a játékoshoz, mindkettő *biome* terjedését egyformán meg kell fékezni a sikeres játékhoz, és ez jóval fontosabbá válik, mint a különböző környezetek kinézete és a kinézet által sugallt tartalom.

Hasonló a helyzet a *Kosmosis* esetében. Bár a játék elején a „tutorial” részben elmagyarázzák nekünk, hogy az általunk kezelt kis piros pont egy űrproletár, a zöld rombusz pedig egy kapitalista gócpont, a játékosok nagy része ezt az ismertetést el sem olvassa, hiszen maga akar rájönni arra, hogy miként működik a játék. Ha pedig elolvassa, akkor is csak a konkrét kezelési útmutatóra figyel. A játékos számára sokkal fontosabb lesz az, hogy milyen utat érdemes bejárni a zöld rombuszok között, mint hogy mi a játék ideológiai üzenete. A *Faith Fighter* esetében van némi egzotikum annak, hogy valós vallások szereplőivel verekedhetünk, de ha valaki valóban játszani akar a játékkal, és nem elemezni azt, akkor a billentyűkombinációkra figyel, és arra, hogy a támadásra szolgáló *space*-billentyű folyamatos nyomogatásával gyakorlatilag meg lehet nyerni a játékot, és így rendkívül gyorsan elveszik a párharcok izgalma. Az *Oligarchy* bizonyosan nem sokakat győz meg arról, hogy az USA politikáját az olajvállalatok irányítják, vagy hogy a képviseleti demokrácia összességében egy hibás rendszer; a játékos inkább azt jegyzi meg, hogy milyen játéktípussal milyen befejezésekhez érhet el, hogyan lehet sikeres a játékban.

Számos alaposan kidolgozott modellünk van arra, hogy az irodalmi szövegek milyen értelmezői pozíciókat kínálnak fel a befogadó számára. Ezek egyike Umberto Eco modellje:

„Egy elbeszélő szövegen is kétféleképpen lehet keresztülmenni. Minden ilyen szöveg elsősorban az *első szintű mintaolvasónak* szól, aki – teljes joggal – meg akarja tudni, mi lesz a történet vége (hogy vajon sikerül-e Ahabnak elejtenie a bálnát, vagy hogy találkozik-e Leopold Bloom Stephen Deadalusszal, miután többször elment mellette 1904. június 16-án). De minden szöveg szól egy *második szintű mintaolvasónak* is, aki nem egészen tudja, milyenfajta olvasónak kívánja őt az adott történet, és szeretné kideríteni, milyen vezetőnek bizonyul a mintaszerző a mintaolvasó számára” (Eco, 2007: 41; kiemelés tőlem).

Eco modelljében a *második szintű mintaolvasó* jól láthatóan az *első szintű mintaolvasó* szerepkörére épül. Az első szintű mintaolvasó élvezi a szöveget, amikor értelmezi azt, a második szintű mintaolvasó az értelmezés során még mélyebbre megy, és a szöveget alkotó stratégiákat keresi. Mindkettő pozíció értelmezői pozíció. De mi a helyzet a számítógépes játékok esetében, ha elfogadjuk Aarseth megállapítását, miszerint „a szimuláció az elbeszélés hermeneutikai Másikja” (Aarseth, 2008: 169).

Egyértelműnek tűnik, hogy a játékok esetében is ugyanúgy adódik a *második szintű mintaolvasó* pozíciója: ebben a pozícióban állnak a játékokról író kritikusok és a játékteoretikusok, és természetesen jelenleg ennek a szövegnek a szerzője is. Úgy tűnik azonban, hogy a játékok esetében az *első szintű mintaolvasó* pozíciója nem annyira egy értelmezői pozíció, hisz – ahogy azt korábban idéztem – a játékosok nem annyira értelmeznek, mintsem „egy gépezetet működtetnek”. Ez a különbség pedig kulcsfontosságú: a második szintű mintaolvasók – akik jellemzően kevésbé látnak rá a „hétköznapi játékosok” tevékenységére, és nem egy *játékos*, hanem egy *értelmezői* hagyomány felől közelítenek – hajlamosak azt feltételezni, hogy mindenki úgy fogadja be a játékokat, ahogy ők teszik. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy a játékba való belemerülés nem von maga után szükségszerűen egy értelmezői tevékenységet, csak azt, hogy ez a tevékenység sokkal inkább a struktúra felismerésében és nem a jelentések feltérképezésében érdekelt, és az értelmezői munkára sokkal kisebb hangsúly kerül, mint mondjuk egy irodalmi szöveg olvasása esetében.

Utolsó példaként vegyük szemügyre a *Monopoly* nevű táblajáték alakulástörténetét (Orbanes, 2006). A világ egyik legsikeresebb társasjátékát 1934-ben hozta létre és 1935-ben dobta piacra a Parker Brothers vállalat. Addigra az Egyesült Államokban számos, a *Monopoly*hoz nagyon hasonló táblajáték létezett. Az első ilyen játékot, a *Monopoly* legfontosabb előzményét 1906-ban hozta létre J. Maggie Phillips, akinek az volt a célja a játékkal, hogy Henry George amerikai politikus és közgazdász „single tax theory”-jét illusztrálja vele, vagyis a monopóliumok kialakulásának veszélyére irányítsa a figyelmet. A *Monopoly* létrehozói csak viszonylag kis átalakításokat végeztek a játékon, nem szűrték ki belőle a Maggie Philips által a játékba kódolt kapitalizmus-kritikát. Meglepő fordulat a játék történetében, hogy fokozatosan a kapitalizmus kritikája helyett a kapitalizmus szimbólumává vált: Fidel Castro egyik első intézkedése volt hatalomra jutása után, hogy egész Kubában betiltotta a játékot, és a mai napig tilos a játék terjesztése Kínában. Úgy tűnik tehát, hogy a játékosok számára az sem volt egyértelmű, hogy a *Monopoly* a rendszer mellett áll (bárkiből lehet multimilliomos), vagy pedig épp a rendszer ellen szól (idővel minden vagyon kevesek kezében összpontosul). Ugyanakkor még fontosabb, hogy a *Monopoly*val játszó átlagember – aki nem tekinthető „második szintű mintaolvasónak” – jobbra nem tulajdonít a játéknak „üzenetet”, ideológiai tétet, legalábbis nem akkorát, mint egy olyan politikai szövegnek, ami a játék által eredetileg kritizált folyamatokat tematizálja.

Emellett is jókora túlzás lenne azt állítani, hogy az olyan propaganda-célokot szolgáló játékok, mint a Molleindustria játékaik egyáltalán nem tudnak politikai üzeneteket átadni. Természetesen kulcsfontosságú a játékokat körülölelő narratíva, vagyis az az út, amelyen keresztül a játékos a játékhoz jut: az a felhasználó, aki a Molleindustria játékaikról szóló cikkek nyomán bukkan a játékokra, nyilván sokkal inkább reflektál majd a bennük közvetített ideológiai tartalmakra, mint az, aki csak véletlenül botlik beléjük, és nem rendelkezik róluk semmilyen korábbi információval. Emellett, ahogy Slavoj Žižek az egyik róla készült dokumentumfilmben felveti, a kortárs hollywoodi filmek hatására sokkal könnyebben el tudjuk képzelni a földgolyó teljes elpusztulását, mint azt, hogy a jelenlegi kapitalista rendszer

radikálisan megváltozzon:<sup>8</sup> a politikai játékok igen nagy mértékben hathatnak arra a gondolkodásmódra, amiről Žižek beszél, és amit Bagi Zsolt – Spinoza nyomán (Bagi, 2012: 169-190) – „politikai képzeletnek” nevez (Bagi, 2013). Egyáltalán nem kizárt, hogy a böngészők felületén keresztül játszható játékok idővel a politikai gondolkodás formálásának egyre fontosabb eszközeivé válnak majd. Pedagógia szempontból pedig nagyon hasznosak azok a játékok, amelyek a politikai rendszer logikájára (kampánystratégiák, választási rendszer, döntéshozási mechanizmusok) világítanak rá: a játékos, hogy sikeres legyen, megérti és megtanulja ezeket a működésmódokat, ezt a tudást pedig a való életben is alkalmazhatja.<sup>9</sup>

Ian Bogost megkülönbözteti azt a helyzetet, amikor egy játék egy politikai retorika részévé válik, attól, amikor egy játékban a politikáról szóló procedurális retorikát ismerhetünk fel.<sup>10</sup> A *Molleindustria* esetében az utóbbiról van szó. A *Molleindustria* játéka – egyszerűségük és felületességük ellenére – eredeti alkotások, és számos innovatív megoldást sorakoztatnak fel, ezzel pedig jól illusztrálják, hogy a számítógépes játékok milyen sok, mindeddig kiaknázatlan lehetőséggel bírnak. Fontos újdonság, hogy ezek a játékok a játékok hagyományára építenek, így esetükben hangsúlyossá válik az intertextualitás, és ezen keresztül egyfajta önreflexió. Paolo Pedercini készségesen szolgáltatja az ideológiai üzenetekben bővelkedő háttériródmalmat a játékokhoz, érdemes a játékokat ezekkel a szövegekkel „együtt olvasni”. Ugyanakkor nem szabad elfelejtenünk, hogy a videojátékok esetében egy egészen új befogadási sémával kell számolnunk, és úgy tűnik, hogy ebben a sémában az értelmezés jelentőségét a professzionális értelmezők rendszeresen túlbecsülik.

## Irodalom

Aarseth, Espen (2008): Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete. In: Fenyvesi Kristóf & Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. – Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, 159–174. o. Budapest: Kijárat Kiadó.

Bagi Zsolt (2012): *Helyi arcok, egyetemes tekintetek*. Miskolc: Műút Könyvek.

Bogost, Ian & Ferrari, Simon & Schweizer, Bobby (2010): *Newsgames – Journalism at Play*. Cambridge & London: The MIT Press.

Bogost, Ian (2007): *Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames*. Cambridge & London: The MIT Press.

Eco, Umberto (2007): *Hat séta a fikció erdejében*. Budapest: Európa Kiadó.

Frasca, Gonzalo (2008): Szimuláció vs. narratíva – Bevezetés a ludológiába (2003). In: Fenyvesi Kristóf & Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, 125–142. o. Budapest: Kijárat Kiadó.

Kiss Gábor Zoltán (2012): A részvétel módjai és a rövidformák – Folytatásos regények, epizódok és tévésorozatok. In: Thomka Beáta (szerk.): *Befejezetlen könyv*, 251–263. o. Budapest: Kijárat Kiadó.

Orbanes, Philip (2006): *Monopoly: The World's Most Famous Game—And How it Got that Way*. Cambridge: Da Capo Press.

Thompson, Jason (2013): *Telescopic Pentad – Burke and Video Game Circumference*. Konferencia-előadás. Rhetoric as an Equipment for Living konferencia, Gent, 2013. május 23.

---

<sup>8</sup> “Think about the strangeness of today’s situation. Thirty, forty years ago, we were still debating about what the future will be: communist, fascist, capitalist, whatever. Today, nobody even debates these issues. We all silently accept global capitalism is here to stay. On the other hand, we are obsessed with cosmic catastrophes: the whole life on earth disintegrating, because of some virus, because of an asteroid hitting the earth, and so on. So the paradox is, that it’s much easier to imagine the end of all life on earth than a much more modest radical change in capitalism” Žižek! (Astra Taylor, 2005). A gondolat sokak szerint Fredric Jamesontól származik.

<sup>9</sup> Ilyen játékokra jó példa a *Democracy* (Positech Games, 2005) és a *Democracy 2.0* (Positech Games, 2007), de a kampány-játékok (*campaign games*) számos darabját is felsorolhatnánk itt. A politikai játékok rendszer-illusztráló aspektusát hangsúlyozza Ian Bogost is: „Procedural rhetorics in political videogames make claims about the particular interrelations between political processes, why they work, why they don’t work, or how society might benefit by changing the rules” (Bogost, 2007: 98).

<sup>10</sup> „But we must distinguish the rhetorical use of videogames for politics and the inscription of procedural rhetorics in videogames about politics” (Bogost, 2007: 97).

## Online hivatkozások

Aarseth, Espen (2006): *Doors and Perception: Fiction vs Simualtion in Games*, [www.escritasmutantes.com/fileManager/file/fiction\\_Aarseth\\_jan2006.pdf](http://www.escritasmutantes.com/fileManager/file/fiction_Aarseth_jan2006.pdf) (utolsó letöltés: 2013. június 1.).

Bagi Zsolt (2013): *Pécsi szabadegyetemi beszéd*, <http://atomegerejevel.blogspot.hu/2013/02/pecsi-szabadegyetemi-beszed.html> (utolsó letöltés: 2013. június 1.).

Bogost, Ian (2010): *Storytelling 2.0: Exploring the news game*. New Scientist, <http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/11/storytelling-20-exploring-the-news-game.html> (utolsó letöltés: 2013. június 1.).

Bourgonjon, Jeroen & Rutten, Kriss & Soetaert, Ronald & Valcke, Martin (2011): *From Counter-Strike to Counter-Statement: using Burke's pentad as a tool for analysing video games*, [http://www.onderwijskunde.ugent.be/downloads/Bourgonjon\\_DC.pdf](http://www.onderwijskunde.ugent.be/downloads/Bourgonjon_DC.pdf) (utolsó letöltés: 2013. június 1.).

Noonan, Luke (2010): *An artist interview with Paolo Pedercini / Molleindustria, ELP*, <http://epc.buffalo.edu/ezines/elp/issue-1/pedercini.php> (utolsó letöltés: 2013. június 1.).

Ochalla, Brian (2007): *Who Says Video Games Have to be Fun? The Rise of Serious Games, Gamasutra*, [http://www.gamasutra.com/view/feature/1465/who\\_says\\_video\\_games\\_have\\_to\\_be\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/1465/who_says_video_games_have_to_be_.php) (utolsó letöltés: 2013. június 1.).

Ward, Mark (2004): *Playing the president. BBC News Online*, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3950713.stm> (utolsó letöltés: 2013. június 1.).

**András Csaba** elsőéves hallgató a Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Karának Irodalomtudományi Doktori Iskolájában. Írásai a *Prae*, az *Opus* és az *Irodalmi Páholy* folyóiratokban jelentek meg. Főleg a narratológia, a retorika és a ludológia elméleti kérdései érdeklik. Email: [andrascsab@gmail.com](mailto:andrascsab@gmail.com)