

Pólya Tamás

A videojátékok mint történetmesélő mászókák és a médiaszöveg-fogalom

Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban

„Amikor játszom, még a testét sem látom, azt azonban igen, hogy mi van mögötte és előtte.”
(Espen Aarseth, 2008: 162; a *Tomb Raider* játék Lara Croft karaktere kapcsán)

A videojátékok nem hagyományos médiaszövegek. Lehet ugyan történetük (narratívájuk), ám az másodlagos a lényegüket képező szimulációs és interaktív jelleghez képest. E tanulmány kérdése az, hogy a digitális játékoknak a szimulációs-interaktív avagy ergodikus természete mennyire teszi lehetővé médiaszöveggént való elemzésüket, ha a médiaszöveget mediatizált formában megjelenő, a valóság narratív és ideológiai szempontokból értelmezhető/értelmezett konstrukciójának tekintjük. A videojátékok esetében az „olvasás” és az „olvasat” fogalma kissé félrevezető, mivel jelentős részük jobban hasonlít egy játszótéri mászókához vagy akadálypályájához, gondolkodtatóbb változataik pedig a megoldandó matematikai példákhoz, mint egy regényhez vagy mozifilmhez, márpedig mászókákról sem szokás ideológiai vagy morális olvasatot kialakítani; annál inkább igénylik a használók motoros ténykedését és a történetértelmezéstől eltérő cselekvését. E tanulmány érinti a hagyományos médiaszöveg fogalmát, érvel a videojátékok újfajta, ergodikus szövegtípushoz tartozása mellett, és a figyelmi fókusz eltolódásának elgondolásával igyekszik finomítani a videojátékok szimulációs hermeneutikáján.

Kulcsszavak: a kognitív erőforrások korlátozottsága, a médiaszöveg fogalma, a narratíva másodrendűsége, a perceptuális-motoros irányítás elsőbbsége, ergodikus szövegek, figyelmi eltolódás, szimulációs hermeneutika, videojátékok

1. A videojátékok és a médiaszöveg-fogalom

„A médiaszövegek is csak ugyanolyan szövegek, mint a többi” – mondja Roger Silverstone (2008: 37), de talán éppen az a bökkenő, hogy a videojátékok, amelyek lényegük szerint a gép-játékos interakción és szabályalapú szimuláción alapulnak, s nem elsősorban a történetmesélésen (Frasca 2008), nem teljesen olyanok, mint a többi médiaszöveg. Emiatt kissé félrevezető, amikor a befogadó közönség reakcióit vizsgálva a hagyományos médiaszövegek mintájára közelítjük meg őket, hisz értelmezést keresünk ott, ahol lehet, hogy nincs, vagy alig jelenik meg fogalmi szintű interpretáció, s ahol nem minden alkalommal formálódik ki a televíziós anyagok, videoklipek, képregények s más (audio)vizuális médiaszövegek befogadása során jellemző, a narratív és az ideológiai mozzanatokra vonatkozó olvasat – domináns, egyezkedő, ellenzéki, netán felforgató, parodisztikus vagy egyéb regiszterben, illetve értelmezési stratégia mentén (Belinszki 2000, Hall 2007, Császi 2008). Amikor egy videojáték használata közben elő is áll efféle interpretáció, az nem központi jelentőségű a játékos számára, aki a siker érdekében kevésbé a játék narratív rétegére, inkább a megoldandó perceptuális-motoros irányítási feladatokra koncentrálnak.¹

¹ Tanulmányomat szerény tisztelgésnek szánom Császi Lajos professzor úr munkássága előtt. Köszönöm Demus Zsófiának és Szijártó Zsoltnak szerkesztői munkáját és értékes megjegyzéseit.

1.1. Narratív és affektív mozzanatok

A médiaszövegekkel kapcsolatos gondolkodás alapvetései jól mutatják a reprezentált történetre és a befogadó cselekvései által épülő szövegek közötti különbséget. A birminghami iskola két kortárs képviselője, Paul Long és Tim Wall átfogó médiatudományi kötetében a médiaszöveget olyan (tömeg)mediális terméknek tekinti (*media output*), amely jelentéseket generál (Long & Wall 2012). A fogalomhoz sorolják az újságcikkeket, a nagyjátékfilmeket, a hirdetőplakátokat, a popszámokat, az internetes portálokat, a videójátékokat, azaz különféle vizuális vagy audiovizuális „tárgyakat” – csupa olyasmit, amit hallgatólagosan a magyar kommunikáció- és kultúratudományi diskurzus is e fogalom alá tartozónak tekint. A médiatermékeket felfogásuk szerint három irányból közelíthetjük meg: 1) a fizikai tárgyszerűségük, 2) a bennük megtestesülő gazdasági érték és 3) a jelentésgeneráló képességük felől. Az első kettő megközelítési mód (például az, hogy egy zenei darab CD-n vagy vinyl-lemezen jelent-e meg; milyen előállítási és marketingköltséggel jár; használaton mennyiért vásárolható meg stb.) szolgálhat adalékokkal a harmadik típusú vizsgálathoz, de a médiatermékek szöveggént való tanulmányozását alapvetően a harmadik dimenzió, a jelentések létrehozása, rétegei és hálózata érdekli:

...a médiatermékeket a jelentésérték létrehozásának helyeként is szemlélhetjük: mit mond a médiatermék és hogyan mondja, és miféle jelentései vannak számunkra mint egyének és mint társadalmi lények számára. A jelentés itt azokban a módokban áll, ahogyan a médiatermék hat ránk pszichésen, érzelmileg, kulturálisan, fizikálisan és intellektuálisan; ahogy szórakoztat, felcsigáz vagy informál – élvezetet, megrázkódtatást vagy gondolkodnivalót kínálva (Long & Wall 2012: 22).

E felfogásban a konstruált-konstruálódó jelentés szinte mindenféle befogadói benyomástípust magában foglal a fogalmi típusú jelentéstől (gondolatok, elmesélhető történet...) az érzelmi hatásokig (sírás, sokk, katarzis, szexualitás). Long és Wall ez utóbbiakat érzelmi vagy affektív válaszoknak (*affective responses*) nevezi, s a médiaszöveg-jelentések létrehozásért felelős retorika fogalmához köti, amely „az affektív válaszok manipulálásának mestersége”, és amelynek kifejlődése és praktikái – vagyis az adott médiumra jellemző technikák, stílusok és konvenciók kihasználása – minden médiaszövegben elemezhető (Long & Wall 2012: 26). Ugyanakkor még az efféle affektív válaszok is, amelyek a nem-fogalmi, érzelmi regiszterük révén a legközelebb állnak a videójátékok által megkívánt perceptuális-kognitív-motoros „befogadói” (azaz játékos) aktivitáshoz, világosan különböznek az utóbbtól, amennyiben pusztán válaszok, reakciók, a jól megírt szöveg automatikusan előálló pszichés okozatai. A videójátékok használata ezzel szemben olyan interaktív folyamat, amelyben a játékos éppúgy „első mozgató”, mint az általa mozgásba lendített szoftver, s *együttműködésük hatására bomlik ki a jelentéseket felkínáló médiaszöveg is*. Mivel minden játékmenet kicsit (vagy nagyon) máshogy alakul, különböző médiaszöveggé is válik. A videójáték használója ezáltal nem egyszerűen az aktív befogadó pozícióját veszi fel, mint a másféle médiaszövegek fogyasztói, hanem irányító, kontrolláló, szöveglétrehozó szerepe is van (Aarseth 1997, 2008, és itt még a 2. szakasz).

A kritikai kultúrakutatás és a médiatudomány megközelítései a szövegek narratív és ideológiai elemeinek kiválogatását, értelmezését és elemzését tekintik fő feladatuknak, legyen szó iskolai médiaoktatásról vagy tudományos kutatásról. A terület egyik legelismertebb alakja, David Buckingham a *média-írástudás* avagy *médiaműveltség* oktatása kapcsán az alábbi problémaköröket sorolja fel, mint amelyekre a mediális „üzenetek és értékek” elemzése során összpontosítani szükséges: a realizmus szintjei, a filmnyelv elemei, e filmes eszközök alkalmazása és az általuk kifejezett jelentések, a cenzúra értelme, a társadalmi csoportok sztereotipikus és autentikus reprezentációja, a médiaszövegekkel kapcsolatos esztétikai értékítéletek és személyes reakciók érvekkel való alátámasztása, a médiaszövegek társadalmi vagy ideológiai üzenetei, a propaganda, a hegemonia, az esztétikai és társadalmi/politikai jelentések összefüggéseinek felismerése és magyarázata (Buckingham 2005: 48–50). Hasonló listát találunk Graeme Burton frissebb kötetében is, aki a *szöveg-reprezentáció-zsáner* fogalmi hármast szervezi a médiaszövegek vizsgálatát:

- a. a szöveg mint materiális tárgy és jelentéskomplexum, a gyártó és a befogadó hozzájárulása a jelentés meghatározásához, a szövegek ideológiai befolyása, a szöveg- és jelentésstrukturáló konvenciók szerepe a narratíva, a realizmus és a zsáner (műfaj) szempontjából;
- b. az ideológia természetes színben való feltüntetése a reprezentációkon keresztül, és annak feltárása, hogy az adott reprezentációk kinek az érdekeit szolgálják, s miként függenek össze az identitással;
- c. mi jellemző a zsánerekre mint szövegtípusokra, hogy a médiaintézmények és a közönségek a média-szöveg-műfajok milyen vonatkozásait kedvelik, mi teszi különlegessé a műfaji szövegek és befogadói viszonyát; a műfaji szövegek mely vonatkozásai ideologikusak és táplálnak mítoszokat, s hogy a média és a társadalom viszonyáról szóló vitákban miként jelennek meg a műfajokkal kapcsolatos determinista és pluralista álláspontok (Burton 2010: 6)

Csupa olyan kérdés, amely a reprezentációs és narratív szint körül forog: mi fejez ki mit, milyen ideológiai és esztétikai mozzanatok hordoz a szöveg, s általában hol helyezkedik el a személyes identitás, a hatalom és a társadalmi alrendszerek működése szempontjából. E megközelítésben a befogadó aktivitása az említett mozzanatok megragadásában és az értelmezés kifinomultságában teljesebb ki.

1.2. Az alkotó közönség és az élvezeteli fogyasztás

E felfogás magától értetődően feltételezi a szövegek konstruktív használatának gondolatát. Lawrence Grossberg már 1992-ben – kevéssel a kazettás magnó dicsőségének leáldozása után és a videomagnózási évszázad vége felé; s a videojátékokat nem említve – a médiaszövegek jelentéséről és használati módjairól (*uses, functions*) tűnődve azt fejtegeti, hogy a közönség aktivitása magával hozhat produktív, „gyártói” vagy teljes jogú közreműködést:

Fel kell ismernünk, hogy a közönség viszonya a népszerű szövegekhez túlnyomórészt aktív és produktív. ... Az emberek folyamatosan küzdenek nemcsak azért, hogy rájöjjenek, hogy az adott szöveg mit jelent, hanem azért is, hogy valami olyat jelentsen, ami kötődik a saját életükhöz, tapasztalataikhoz, igényeikhez és vágyaikhoz. ... Ugyanilyen fontos, hogy a szövegek esetében nincsen előre meghatározva, miképp kell használni őket, vagy milyen funkciót fognak betölteni a közönség számára. Különböző emberek különböző kontextusokban másféle módokon használják majd őket. Ugyanaz a szöveg tekinthető romantikus történetnek, szolgálhat forrásul szexuális fantáziáknak, esztétikai élvezetnek, nyelvtanulásnak, vagy használható a családdal szembeni lázadásra. A mai kép- és hangrögzítő technológiák segítségével egy szöveget le lehet másolni, sőt újra lehet szerkeszteni (*remade and even remixed*) úgy, hogy a közönség elvárásaihoz és vágyaihoz illeszkedjék (Grossberg 1992: 52–53).

Itt a közönség aktív részvétele meghaladja az értelmezést, s (újra)alkotó társként interpretálható. Grossberg ezzel mintegy megelőlegezi a „producer”, a gyártó-felhasználó fogalmát, amely bő évtizeddel később, a rajongói irodalom (*fan fiction*), az internetes mémek, a YouTube-ra feltöltött remixek és a Wikipédia-szerű jelenségek vizsgálatakor kerül majd a tudományos érdeklődés homlokterébe (Jenkins 2006, Bruns 2008, Kisantal 2012, Torbó 2016, Glózer 2019). A videojátékok közönsége is ilyesfajta aktív közreműködő, csakhogy az ő hozzájárulásuk *nem* opcionális: a videojátékot a játékosnak többé-kevésbé folyamatosan irányítania, manipulálnia (vagy gémer szóval: „tolnia”) kell, hogy előre haladjon, és maga a médiaszöveg kibontakozzon.

A szöveg kibontása (azaz irányítása, az előrehaladás) közben természetesen a játékos az értelmezési szinten is aktív lehet a különféle „olvasatok” kialakításával. Például játszhat a szülei által tiltott korhatáros játékkal, hogy autonómiáját bizonyítsa, tudatosan választhat magának karaktert egy JRPG (japán stílusú számítógépes szerepjáték) „csajosabb” vagy „fiúsabb” kinézetű hősnői közül, vagy bolyonghat hatalmas, vadregényes digitális játékvilágban, hogy a történet szálait a játék szabta határokon belül, de a saját sorrendjében sodorgassa össze. Sajátos olvasat kialakításának tekinthetjük azokat az eseteket is, amikor egy játékos úgynevezett *gameplay*

(játékmenetet bemutató) videókat készít-közvetít, hangzó kommentárral, hangalámondással lát el, és rögzített formában vagy élőben osztja meg a népszerű internetes streamingszolgáltatások valamelyikén (Twitch, Douyou, Youtube Gaming, Huya stb.). A kommentált játékmenet-videók a hagyományos médiaszövegek világában annak felelnének meg, mintha valaki lábjegyzeteket és gondolatokat firkálna kedvenc regényébe, esetleg VHS-kazetát másolgatva vágná újra a kedvenc filmjét, kihagyva a neki kevésbé tetsző jeleneteket. A játékmenet-videók műfaja hasonlít az utóbbiakhoz: a kommentár megválasztható regisztere (például ironikus, kifigurázó, vicces, oktató, tanácsadó stb.), s az ezáltal kialakuló sajátos, szembenállást, távolságtartást vagy autonóm világképet sugalló, „egyezkedő” (kialkudott, tárgyalásos) vagy „ellenzéki” olvasat szempontjából is (vö. Stuart Hall 2007).

Amiben a videojátékos „olvasat” több, mint a hagyományos médiaszövegé, az a játék interaktív, irányított szimulációs jellegéből fakadó, *a szövegtestet magát kibontakoztató és felépítő* játékos hozzájárulás; ilyesmire a hagyományos médiaszövegeknél nincsen sem szükség, sem lehetőség. A hagyományos audiovizuális médiaszövegek (televíziós műsorok, hirdetőtáblák, egy influencer YouTube-os videó) készen, előre legyártott módon kerülnek az értelmező elé.

A szövegkibontakoztató, szövegkonstruáló használat összefügg a videojátékok fogyasztásának nyilvánvalóan élvezeteli dimenziójával is. David Buckingham és Andrew Burn (2007) bevezeti a kritikai (*critical literacy*), illetve a funkcionális írástudás (*functional literacy*) közötti különbségtételt – amennyiben a funkcionális írástudás egy médiaszöveggént tekintett videojáték működtetésének, alapvető irányításának képességét, míg a kritikai az elemzésének, kiértékelésének és kritikai reflexiónak a mozzanatait foglalná magában (Cope & Kalantzis 2000). A médiafogyasztás valamennyi válfajára utalva megjegyzik, hogy:

A kritikai írástudás fogalma semmiképp sem nevezhető problémamentesnek ... bizonyos felfogásai nem sok teret hagynak az élvezet, az érzékiség és az irracionalitás mozzanatainak, amelyek pedig jól láthatóan központi elemei a legtöbb ember média- és általában vett kulturális fogyasztásának. A kritikai távolságtartás hangsúlyozása nem nagyon illik össze a belemerülés és spontán flow-érzet – sőt, az élvezeteket adó függés – fontosságának emlegetésével, márpedig az utóbbiakat gyakran tekintik a videojátékos élmény alapvető részének. Ennélfogva mindenkit óva intenek a kritikai írástudás szűken racionalisztikus felfogásától, amely látványosan eltér attól, ahogyan a videojátékosok többsége viselkedik vagy viselkedni szeretne (Buckingham & Burn 2007: 329).

A videojátékok élvezeteli használata nem különbözik alapvetően a többi médiaszöveg fogyasztásától, hiszen az utóbbiakat is önszántából és rendszerint örömmel fogyasztja a közönség. Abban azonban van különbség, hogy míg a hagyományos, narratív médiaszövegek egy nem elhanyagolható méretű csoportja – tipikusan a katarzis kiváltása érdekében – lehangoló, tragikus, vagy a befogadó akaratával, vágyaival ellentétes történéseket is bátran elmesél, addig a videojáték központi, sőt elengedhetetlen motivációs eleme a siker- és kompetenciaélmény elérhetősége. A játékost ugyanis az egymás után következő, egyre nehezedő játékbeli kihívások sikeres leküzdése hajtja előre (adott esetben ez vált ki *flow*-élményt): újabb és újabb pálya/küldetés végéig jut el, legyűri a továbbhaladást gátló ellenséget/akadályt, majd újrakezdi egy magasabb szinten, egy másik küldetéssel. Vagyis részsikerre halmoz, s ezzel kap kedvet a folytatáshoz (Takatalo et al. 2010). A videojátékok e kötelező ösztönző jellege pontosan abból fakad, hogy a játékosoknak a cselekvésük által kell kibontakoztatniuk magát a szöveget, s ha elvesztik a továbbhaladási motivációjukat, a médiaszöveg sem épül fel. Természetesen léteznek nehezen teljesíthető, a használóikat frusztráló játékok is (közismerten ilyen a FromSoftware *Dark Souls*-szériája, illetve későbbi játéka), amelyekben egy-egy nagyobb ellenség (*boss*) legyőzésére, a megfelelő taktika megtalálására és kivitelezésére sokszor napokat kell szánniuk a játékosoknak, és amelyek így a motiváció elvesztegetését, a szövegszerű félbemaradást kockáztatják. Valójában e játékok is a bevált ösztönző mechanizmusra épülnek, hiszen bennük is mindig ott a siker ígérete, a pozitív teljesítés lehetősége, csak éppen a tanulási görbe nagyon meredek.

A videojátékokkal szemben a teljes szövegtestükben előre megalkotott hagyományos médiaszövegek (mint egy popsám vagy egy mozifilm) nem igénylik, hogy a befogadójuk fonja meg a szövegszönyeggé összeálló szálakat – neki pusztán a jelentéseket kell kinyernie. A szöveg teste, a *textus* – hordozzon bármilyen tragikus vagy frusztráló

mozzanatok is – szemlélésre készen áll. Alighanem az mutatja, hogy a videojáték mint populáris médium nagykorú lett, hogy egyes játékokban összeérnek e két szövegfajta jellegzetességei, s fejlesztőik fel merik vállalni a kevésbé lelkesítő, a videojátékoktól szokatlan módon motiváló történeteket is. Az utóbbi években jelent meg néhány, a mondandója/története összetettsége, „mélysége” és általában vett esztétikai kidolgozottsága szempontjából a szépirodalmi szövegekhez mérhető, szinte végig meglehetősen nyomasztó és baljós hangulatú videojáték, amely ad ugyan kisebb-nagyobb megoldandó feladatokat a játékosnak, amelyek előbbre viszik a szöveg kibontakozását, ám a játékos feladata elsősorban az, hogy előrehaladása közben s által összeszedje, összeilleszse az előtte egyre világosabban felsejlő, egyszerre lehangoló s felemelő történet darabkáit. Ezek a megrázóan szép játékok – *Dear Esther* (2012), *The Vanishing of Ethan Carter* (2014), *Everybody's Gone to the Rapture* (2015); *What remains of Edith Finch* (2017), *Inside* (2016) – a szépirodalmi alkotásokhoz hasonlóan az elmúlás, a kibogozhatatlan tragikum, az álom és a kegyetlen valóság, valamint a hiábavaló küzdelem témáit dolgozzák fel, katartikus élményeket is keltve.

2. A videojátékok mint egy újfajta (média)szöveg-típus

2.1. A fáradozás útján kibontott ergodikus szöveg

E megközelítésben a videojátékozás egy olyan interaktív szimulációs folyamat, amelynek lényegi funkciója és mozgatórugója *nem* a narratívaképzés, hanem a játékosok számára nehéz, de teljesíthető perceptuális-kognitív-motoros kihívások biztosítása („ugord át, találd el, szedd össze, keresd meg, győzd le”), illetve jutalmazása (újabb kihívások, illetve még több pont vagy jutalom, szintlépés). A szimuláció kínálta kihívásokkal bajlódva azonban az olvasók-játékosok számára a játék reprezentációs és narratív szintje (ha egyáltalán beszélhetünk ilyenekről) mellékessé is válhat, sőt jelentése és jelentősége teljesen el is sikkadhat. Az ügyességi játékok tipikusan ilyenek: koherens narratíva aligha fedezhető fel egy olyan játékban, amelyben egy ugráló golyót vezetünk egy geometrikus formákból álló, az égben elnyúló pályán (*Rolling Sky*, 2019), de a *Super Mario Bros.* játékok elrabort Barack hercegője is inkább üres motivációs kellék, mint egy épkézláb történet fontos eleme.

A számítógépes játékok szimulációként való felfogása a videojáték-kutatás (*game studies*) egyik legrégebbi, alapvető tézise, amely a terület klasszikus szerzőjétől, Espen Aarseth-től származik (1997). A dán videojáték-kutató és más teoretikusok (Frasca 2008) az ezredforduló óta hangoztatták, hogy a videojátékok természetüknél fogva dinamikus, szabályalapú, interaktív szimulációk, s a történetmesélést is legfeljebb szimulálják egy, a játéklejlesztők által kialakított szabályrendszer keretei között – még azokban az esetekben is, amikor látszólag nagyon hasonlítanak egy narratív médiászövegre, például mozifilmre, képregényre vagy videoklipre.

Aarseth szerint a videojáték *az ergodikus irodalom* egy esete, s minden videojáték ergodikus szöveg,² azaz a „fáradtságos tevékenység által előrehaladás” médiuma. Egy szöveg – materiális anyagától függetlenül – akkor számít ergodikusnak, ha az „olvasásához” a befogadó részéről valamilyen nem triviális cselekvés szükséges, amely több a pusztán szemlélésnél, lapozásnál. A videojátékot irányítani kell, s az általa felkínált virtuális világban a játékosnak a figurájával navigálnia, haladnia, tevékenykednie szükséges.

Az ergodikus szöveg (vagy „műalkotás”, Aarseth eredeti megfogalmazása szerint) másik fontos jellemzője, hogy:

...materiális értelemben tartalmazza önmaga használatának szabályait; olyan alkotás, amelynek vannak bizonyos beépített elvárásai, amennyiben automatikusan különbséget tesz a sikeres és sikertelen használói között (Aarseth 1997: 179).

Tehát nem egyszerűen arról van szó, hogy egy videojáték megköveteli, hogy valaki irányítsa, hanem – mint egy bizonyos hardverkörnyezetre írt szoftver, s ezáltal mint különleges médiászöveg-séma, kibontakozásra váró szövegkezdemény – önmagában hordozza és meghatározza azokat a szabályokat, amelyek megszabják az irányítás

2 Az *εργων* [ergon], 'ténykedés, munka, feladat' és az *όδος* [hodosz], 'küszöb, ösvény, út' ógörög szavakból; Aarseth (1997).

lehetőségeit és korlátait, így azt is, hogy az irányítás mikor számít sikeresnek vagy sikertelennek. Ehhez *a rögzített keretrendszerhez a játékosnak idomulnia kell*, ha teljesíteni szeretné a játék által felkínált perceptuális-kognitív-motoros kihívásokat: elsődlegesen el kell sajátítania az irányítási technikákat (tudniillik hogy a kezét, a testét s az interfészt miként mozgassa, használja a játékbéli figura irányításához), másodlagosan pedig a játék világán belül fel kell ismernie a kihívásokat, majd „ki kell gondolnia” és végre is kell hajtania a teljesítésükhöz szükséges válaszokat, reakciókat.³ Az ügyességi játékok jól illusztrálják, hogy a videojátékoknál a megoldás kigondolása sokszor reflexszerűen, nem-fogalmi kognitív szinten történik, s bár lehet induktív és deduktív jellegű is, nem feltétlenül hasonlít a tudatos gondolatmenetekre.

A videojáték-szöveg fent leírt ergodikus jellegéből több fontos dolog is következik:

1. A játékos közreműködése nélkülözhetetlen a médiaszöveg kibontakozásához. A videojáték mint szoftver csak potenciális szöveg, egy kibontakoztatásra váró séma. Ténylegesen érzékelhető, értelmezhető médiaszöveggé való létrejöttéhez elengedhetetlen a játékos közreműködése, tudniillik a játék irányítása, azaz a szövegnek mint egy szöttesnek a szálankénti megszövése, interakcióról interakcióra történő előállítás.
2. A videojáték mint médiaszöveg minden játékkalkalommal más formát ölt. Mivel egy videojátékban a játékos mindig többféle cselekvési lehetőség közül választhat, s mivel általában többféle megoldás is létezik a játékbéli kihívások teljesítésére, minden játékkalkalommal más és más médiaszöveg bontakozik ki. Ezek sokszor apró különbségek, és kimerülhetnek a játékbéli karakter útvonalának vagy a cselekvés ütemezésének megválasztásában (így a Donkey Kongban a játékos dönthet, hogy a figurájával pontosan mikor ugrik, melyik létrákon megy felfelé), de az összetettebb játékokban a cselekvési lehetőségek, azaz a kihívások lehetséges megoldásainak száma és mértéke is nagyobb, például a játékos kihagyhat küldetéseket, vagy különféle eszközöket bevetve juthat el a küldetés végéig, illetve egy következő játékbéli szintre (akár térben, akár karakterfejlesztésben).
3. Az ergodikus szövegtípusok során nem a reprezentációk értelmezése áll a figyelem előterében. Mivel már a szöveg létrehozása is feladat, a videojátékosok figyelmüket elsősorban nem a játék reprezentációs (narratív, ideológiai...) mozzanatainak értelmezésére fordítják, hanem a médiaszöveg képzésére, azaz az irányításnak, illetve a kihívások felismerésének és leküzdésének a részleteire, s az ezzel járó perceptuális, kognitív és motoros „munkára”. Ennek következtében egy ténylegesen játszott videojáték közönségében nem alakul ki automatikusan a reprezentációs / narratív rétegre és mozzanatokra vonatkozó olvasat. Nem is szükségszerű, hogy kialakuljon, hiszen a játék perceptuális-kognitív-motoros interaktív kihívássorozatként kezelve is elegendő élvezetet nyújthat, illetve teljesen lekötheti a játékost. Míg a hagyományos médiaszövegek befogadása során a szövegben reprezentált világ megértése a fő cél, addig a videojátékok esetében a felkínált kihívások leküzdése az elsődleges feladat. Előfordul, hogy a játékban a reprezentált világ és a kihívások világa egybeesik (egy kalandjátékban a reprezentációs réteg „dekódolása” és a sikeres játékteljesítés szorosan összefonódik), de számos játéktípusban nem ez a jellemző.⁴ A videojátékok egy része csak ürügyként, kiindulópontként, esetleg márkajegyként használja a reprezentációs elemeket (a sztorit, a játszható karaktert), hogy a játékost különféle kihívások leküzdéséből álló interakciókra/irányításra ösztönözze.

Hasonló megfontolások, illetve ergodikus jellegzetességeik alapján Espen Aarseth a videojátékokat új típusú szövegeknek, olyan szövegtípusnak tekinti, amelyek újfajta értelmezési stratégiát igényelnek:

Amikor egy történetet a szimulációra építünk, mindig a szimulációé (vagy a játékosé) az utolsó szó. ... Itt az ideje, hogy méltányoljuk a szimulációt, [s] hogy jelentős, új hermeneutikai diskurzusként ismerjük fel (Aarseth 2008: 170).

³ Például egy Donkey Kong-típusú játékban (1981) a játékosnak fel kell ismernie, hogy egy adott mezőben a felső szintre miként tud eljutni (ugrálással, melyik létrán mászással stb.), s hogy a hordókat, tűzgolyókat át kell ugrania, vagy kalapáccsal kell szétütnie, különben a játékbéli figurája „elveszít” egy „életet”.

⁴ Például egy lövöldözős vagy platformjátékban a játékosoknak majdnem mindegy, hogy a lepuffogatandó/kikerülendő ellenséges karakterek melyik hadsereg katonáiként vagy miféle lényként vannak ábrázolva; a likvidálásuk és a kikerülésük lesz a fontos.

2.2. Szimulációs hermeneutika és történetmesélő mázőkák

De mit „olvas” a videojátékos, ha nem a videojáték reprezentációs mozzanatait, és mire gondolhat Aarseth, amikor a videojátékok kapcsán újfajta hermeneutikát emleget? Először is a videojátékos szövegalkotásnak meglehetősen szűkek a határai. Az ergodikus szöveg kibontakoztatása nem olyan mértékű alkotótevékenység, mint egy novella vagy regény megírása. A játékos szabadsága, ergodikus hozzájárulása csak e felfedezés kivitelezésére szorítkozik (merre megy, mikor mit csinál, esetleg valamit nem csinál), *végig* a játék szabta kereteken belül, hiszen a játékbeli cselekvés során nem tehet meg akármit, csak azt, amit a játék mint irányítható közeg megenged. A játékosnak ennél nagyobb kreatív szerepe nincsen: a haladás terének kiterjedését, beosztását és a szövegvilágban leselkedő veszélyeket (vagy az ezeket véletlenszerűen előállító algoritmust) a fejlesztők mind előre kódolják a játékba. Az ergodikus szövegalkotás szabadságfoka így meglehetősen alacsony (vö. Kerr et al. 2006).

Amikor Espen Aarseth újfajta hermeneutikáról beszél, azt általános videojáték-értelmezési eljárásaként kell értenünk, hasonlóan ahhoz, ahogy a „képek hermeneutikájáról” is beszélhetünk. A dán teoretikus szerint a nem-triviális cselekvést igénylő videojáték-médiум értelmezési módja nem egyezik meg a lineáris betűk sorozatából álló hagyományos szövegek értelmezési módjaival, s részben elkülönül még a látszatra nagyon hasonló audiovizuális médiumok (a képregény, a videoklip, a film) értelmezési eljárásaitól is. Vagyis amikor Aarseth a mottóként is használt megjegyzésben Lara Croft-ra, a *Tomb Raider* játékok, eleinte szürreális testalkatúként ábrázolt főhősnőjére utal, a reprezentációkkal foglalatostokodó kritikai diskurzusoknak üzen. Lehet, hogy Lara Croft eltúlzott vizuális megjelenítése a szexista reprezentáció esete, ám – sugallja a kutató – a játékosok magát a figurát a játékmenet közben nem is nagyon figyelik, mert *a játék végigvitele szempontjából lényegtelen, hogy karakterük hogyan néz ki*. Viszont nagyon is lényeges azt tudniuk és figyelniük, hogy e karakterrel hova érdemes ugrani, és hol tudnak megkapaszkodni a falak és sziklák megmászása közben. Ez pontosan az a *figyelmi eltolódás*, amelyet anekdotikus módon számtalan játékosbeszámoló megerősít.

A hagyományos, azaz befogadói interakciót és motoros irányítást nem igénylő médiumok nem ilyenek, amennyiben a közönség figyelmét nagyobbreszt a történetükkel és általában vett reprezentációs mozzanataikkal ragadják meg. A látványviláguk lenyűgöző, de a néző a sztorit követi. Az igényelt aktivitás miatt az akcióalapú videojátékok jobban hasonlítanak a játszótéri mázőkarendszerhez, egy nagyobb akadálypályához; gondolkodtatóbb válfajaik pedig a megoldandó matematikai példákhoz, mint egy regényhez vagy narratív filmhez.⁵ Az előbbieken sem kell különösebb narratív vagy ideológiai, morális értelmet keresni, „olvasatot” kialakítani (persze adódhatnak ilyen esetek is, például ha az államilag előírt matematika-tankönyvek feladványainak szöveges részét, a narratív „körítést” a hatalom ideológiájához igazítják). A videojátékok aktív használatuk során inkább váltanak ki használoikban perceptuális élményeket, illetve a narratív elemekkel csak lazán összefüggő kognitív és motoros működést (stratégiaalkotást és irányítást), mintsem a hagyományos médiászövegek fogyasztására jellemző történetértelmezést.

Hasonló intuíción jó néhány játékos fogalmazott már meg szóban vagy online fórumokon. Egy újabb pszichológiai vizsgálat azonban egzakt módon támasztja alá e nézetet. Matthew Grizzard és munkatársai (2016) azt mérték, csökken-e a játékosokban a játékbeli, amorálisnak tekinthető cselekedetek elkövetésével kapcsolatos bűntudat mértéke, ha négy egymást követő napon játszanak egy belső nézetű lövöldözős (FPS) programmal (*Operation Flashpoint*, 2011), s utána váltanak egy másik lövöldözős FPS játékra. 145 amerikai egyetemistát vizsgáltak kérdőívvel. Az alanyok egyik fele a négy napos habituációs szakaszban terrorista karakterrel játszott, morálisan megkérdőjelezhető tevékenységet végezve: egy „kínzó tábor” (*torture camp*) védett, s a támadó (felszabadító) ENSZ katonákat kellett lelőnie a sikeres teljesítéshez. Az alanyok másik fele a játékbeli ENSZ-katonák bőrébe bújt és a terroristákat lötte; mindenki egyéni, nem többjátékos módban játszott (tehát nem egymás ellen). A játék, amelyet az ötödik napon kaptak (*Call of Duty: Modern Warfare 2* [2009], „No Russian” küldetés) különösen erőszakosnak számít; e küldetésben a játékosnak terroristákat kell kísérnie egy polgári reptéren, akik

⁵ Természetesen egy film vagy egy regényszöveg is működhet megfejtendő (megértendő) rejtvényként – tipikusan ilyenek a detektívtörténetek vagy az áttételesen, jelképesen, metaforikusan olvasandó művészfilmek. Ezekben a rejtvénytől „téríti el” kisse a közönséget a reprezentációs elemek általános vett értelmezésétől; de ekkor sem lehetséges, hogy átvégyék az irányítást, így a figyelmük fókuszában a narratív/reprezentációs réteg marad.

a kétségbeesetten menekülő és sikongató civileket és szembeszegülő rendőröket lövik halomra, ahogy haladnak előre egy néhány száz méteres szakaszon.⁶

A vizsgálat azt állapította meg, hogy a résztvevők érzékenysége csökkent: a játékbeli cselekvésekkel kapcsolatos büntudat mértéke a kezdeti időszakban (négy nap) általában minden játékosban napról napra esett, majd az új játéknál a korábban morálisan megkérdőjelezhető feladatot ellátó játékosokban („terroristák”) nem szökött olyan magasra, mint azokban, akik addig az ENSZ-karakterrel játszottak. A kutatók e jelenségre kétféle magyarázatot kínáltak: az egyik szerint a játékosok az ismétlődő játszás során egyre érzéketlenebbé válnak mindenféle büntudat-kiváltó ingerrel szemben (ez esetben a videojátékok valóban súlyos társadalmi károkat okozhatnak). A másik szerint az ismétlődő játszás egyre ügyesebbé, kompetensebbé teszi a játékosokat, s az újrázások során a percepciójuk a nem-játszó „laikusokétól” eltérő módon változik meg: egyfajta csőlátás (*tunnel vision*) alakul ki. Vagyis kezdenek „szakértő” (*expert*) módon eltekinteni a valóságosnak tűnő látványelemektől (azaz a reprezentációs szint értelmezésétől), s inkább csak a játékmenet szempontjából fontos mozzanatokra összpontosítanak (Gambini 2016, Grizzard et al. 2016).

Ha a második magyarázat a helytálló, az a szimulációs hermeneutika szempontjából pontosan azt jelezné, hogy a vizsgált játékokhoz a használóik úgy közelítenek, mintha azok történetmesélő mászókká lennének: látják a narratív körítést, de nem az érdeklí őket, hanem a „mászás”. Ahogy ügyesebbé válnak a játékban, a reprezentációs szinten kiértékelhető amorális mozzanatokat félretolják, a játékból nem olvasnak ki erkölcsi tanmesét, hanem egyszerű leküzdendő kihívássorozatként viszonyulnak hozzá. Így érthető, hogy napról napra apad a büntudatuk.

A „gémer csőlátás” kialakulása mögött feltehetően a kognitív erőforrások korlátozottsága húzódik meg.⁷ A lövöldözős videojátékok ugyanis annyira gyors irányítást és reakciókat igényelnek, hogy a játékosoknak egyszerűen nem marad elég kognitív erőforrásuk arra, hogy tudatosan, fogalmi és morális szinten ki tudják értékelni a játékban elvégzett tevékenységüket (Breuer et al. 2014). Ez azért is érdekes, mert kísérletileg bizonyított, hogy a játékosok észlelik a játékbeli erőszakos eseményeket, sőt egy játékmenet után jobban is vissza tudnak emlékezni az abban előforduló erőszakos mozzanatokra, mint a külső szemlélők; viszont a fokozott vizuális percepció ellenére nem indul be náluk a magasabb rendű morális kiértékelő folyamat (Uo.).

Grizzardék második magyarázatának megnyugtató bizonyítása még várat magára; de a szimulációs hermeneutikával kompatibilis játékfelfogás és a fentiekhez hasonló pszichológiai vizsgálatok segíthetnek választ adni azokra a súlyos társadalmi vádakra is, amelyeket például az amerikai fegyverlobbi képviselői fogalmaznak meg az erőszakos videojátékokkal szemben. Eszerint az ilyen játékok a cselekvéses formában „átélhető” durva tartalmaikkal ösztönöznék a gyerekeket az iskolai lövöldözéses mészárlások elkövetésére (összefoglalást ad Szerdi 2018). Noha a vád inkább elterelő bűnbakkeresésnek tekinthető, a laikus szemlélők (szülők, tanárok) körében komoly morális pánikkeltő potenciállal rendelkezik. Ezért is fontosak a fentiekhez hasonló kutatások, amelyek a videojátékozással kapcsolatos kognitív és affektív folyamatok vizsgálják, illetve rámutatnak a figyelmi fókusz eltolódására, a kognitív erőforrások szűkösségére és a reprezentációs réteg csekély mértékű értelmezésére. E kísérletek egyébként *összhangban állnak* a statisztikai adatokkal is: az USA-ban az 1980 és 2018 között elkövetett 33 iskolai lövöldözéses gyilkosságból pusztán négy esetben voltak egyértelműen videojátékrajongók az elkövetők. Ezért aligha hihető az az állítás, hogy az elkövetők számára a játékok szolgáltattak volna mintát (Campbell 2018).

Végül pedig a videojátékok fent vázolt felfogása, illetve az azzal összhangban álló tények és kutatások kiegészíthetik azokat a reprezentációs mozzanatokra összpontosító vizsgálatokat is, amelyek a hagyományos médiaszöveg-fogyasztás és videojátékhasználat hosszú távú negatív hatásait igyekeznek kimutatni, például a kultivációs elmélet szemszögéből (Pólya 2019).

6 Durva és látványos erőszakossága miatt e küldetés a játék megjelenésekor óriási vitát kavart; jöllehet a játékosok a programon belül választhattak, hogy teljesítik-e, vagy inkább kihagyják.

7 Emellett kiegészítő, de nem kizáró magyarázatként szóba jöhet még az utólagos racionalizáció (morális eltávolítás), illetve az agresszív és erőszakos konstrukciók elnyomásához vezető implicit kognitív védőmechanizmusok működése (Breuer et al. 2014: 9).

3. Etlodó olvasatok, avagy záró gondolatok

A fentiekben azt igyekeztem bemutatni, hogy a videojátékok mint ergodikuszövegek értelmezése során mennyire alakul ki történetes olvasat, illetve mennyire tolódik el a játékos figyelme inkább a cselekvés kivitelezése felé. Ha a hagyományos médiászövegek értelmezési módjaiból indulnánk ki, a videojátékok esetében is feltételezhetnénk, hogy a közönség elsősorban a szöveg reprezentációs mozzanatait értelmezi: a denotált / konnotált narratív elemeket (fabula, figurák, motivációk), az ideológiai tételket, a morális állásfoglalásokat, az értékeket és így tovább. Ennek jele lehetne, ha a játékos közönség egy jelentős hányada valamilyen online vagy offline formában kifejezné neheztelését a fejlesztőknek, amiért – például – a rasszokat vagy a nemeket egyenlőtlenül szerepeltetik a videojátékokban. Vagy hogy legalább észrevételeznék e tényeket: a videojátékokban a fehér karakterek dominálnak, kivéve a sportjátékokban; a nők megjelenítésének aránya emelkedik, de még mindig jellemzőbb, hogy másodhegedűsök, és hogy szexualizáltabb a megjelenítésük (Lynch et al. 2016, Pólya 2019). Ebben állna a videojáték reprezentációs szintjének reflektált kritikája, a játékosok „kritikai írástudásának” működése.

Azonban az online játékfórumokat böngészve, játékosokkal beszélgetve vagy online meccsek közbeni cset-üzeneteket olvasgatva úgy tűnik, hogy ezek a reprezentációs torzítások a videojátékosok nagyobb részét nem foglalkoztatják (jóllehet egy kiterjedt vizsgálat feltárhatná a rejtettebb véleményáramlatokat is). Sokkal fontosabb számukra két másik dimenzió, *a játék irányításának és használatának módjai*, illetve *a technikai-gazdasági körülmények*, amennyiben azok relevánsak a játékélményre nézve. Például az, hogy a játékot könnyű vagy nehéz-e irányítani, hogy az fair vagy nem fair az előrehaladással küszködő játékoshoz (például a játékállásmentés tekintetében); nehézkes vagy gördülékeny-e a játék működése az olcsóbb (tehát többeknek elérhető) hardvereken; könnyen kezelhető és áttekinthető-e a menüje; hogy a kiadó miért nem vagy mikor javítja a játék különféle hibáit, és így tovább.

Ugyanakkor az efféle, a játszási élményre, a játékmechanikára és a játék körülményeire való fókuszálás logikus fejlemény, ha abból indulunk ki, hogy a videojáték ergodikusz médium, s ergodikusz „szövegszönyegként” csak a játékos által válik olvashatóvá. A médiászöveg létrehozásának speciális jellegéből következik, hogy a játékosok a fáradtság körülményeire összpontosítanak. Az a lényeges számukra, ami számukra rontja vagy emeli a játékélményt, ami élvezetessé vagy élvezhetetlenné teszi a játékbeli előrehaladásukat és a feladatteljesítést. Ami a játékban csak „látványelem” (vö. reprezentációs szint), az kevésbé lesz fontos.

Összefoglalóan: a videojátékok értelmezése során megjelenhet a hagyományos, narratív médiászövegekre jellemző olvasat, de elsődlegesebbek a játékmechanikával, a szoftveres sajátosságokkal (irányíthatósággal, használati módokkal) és a játék általában vett körülményeivel kapcsolatos benyomások és vélemények. A videojátékok befogadása során *az „olvasat” szintje eltolódik*, s az értelmező / véleményező / kritikai fókusz részben vagy egészben áthelyeződik a reprezentált történetről a dinamikus irányítható folyamat sajátlagos jellemzőire és körülményeire. Ezek közül is azokra, amelyek hatással vannak a játszás tényleges folyamatára, s így befolyásolják a játékélményt. Ezért lehetséges, hogy a játékos számára a tényleges játszás közben – tehát a perceptuális, mentális és motoros folyamatok szintjén – nem a reprezentációs réteg értelmezése és kiértékelése (tudniillik az elfogadás, az egyezkedés, az elvetés) a legfontosabb. Sőt világosabban fejezi ki a videojáték-fogyasztási gyakorlat lényegét, ha azt mondjuk, a közönség „olvasata” kiterjedhet a játék történetére is, figyelembe vehet a történetbe szöött vagy általa konnotált ideológiai, morális vagy egyéb reprezentációs mozzanatok is, de nagyon gyakran nem ezekre fókuszál.

Csak a videojátékok egy szűkebb halmazára jellemző, hogy központi mozzanatuk a történetmesélés – ilyenek például az interaktív mozik, a kalandjátékok és az interaktív képregényjátékok (*visual novels*). Egy másik jellegzetes csoportot alkotnak azok a játékok, amelyek nagyjából egyensúlyban tartják a történetmesélést és a játékosnak szóló feladatok, kihívások kínálatát. Efféle kettős élményt nyújtanak az egy- és sokjátékos szerepjátékok (RPG, MMORPG), az akciókalandok (*Assassin's Creed*-sorozat), illetve tipikusan a nyílt világú játékok (*Deus Ex*, *Mass Effect*-, *GTA*- vagy *The Legend of Zelda*-sorozat tagjai). Azonban még ezekről a hosszú és szerteágazó történettel rendelkező játékokról sem állíthatjuk, hogy a játékosoknak a történet felfejtése jelentené a nagyobb szórakozást, hiszen *legalább olyan lényeges* – és ténylegesen jóval hosszabb időre köti le őket – a játékbeli tér felfedezése, az ellenfelekkel folytatott harc, a logikai s a térbeli rejtvények, azaz általában *a játék támasztotta kihívások megfejtése*

és leküzdése. Ezekben a játékokban a kifejlő történet és a reprezentációk világa – a megjelenített vagy konnotált narratív, morális, ideológiai jegyek és összefüggések – nem jelentenek mást, mint egy figyelemreméltó, esetenként lebilincselően érdekes, így játékdramaturgiai értelemben nagyon fontos, *az előrehaladást motiváló háttér, önértéken is szórakoztató díszletet vagy kelléket* a játékbeli akciózáshoz.

S végül ott van a videojátékok azon hatalmas gyűjteménye, amelyekben a reprezentációs réteg egyértelműen csak vékony máz, pusztán *űrügy*, a joystick (billentyűzet, kontroller, egér) használatára. Ilyenek az ügyességi játékok (platformerek, ritmusjátékok), a lövöldözős, verekedős, a járművel versenyzős, a *hack'n'slash* („kaszabolós”), a sport- és általában az akciójátékok, és ide tartoznak a szimulátorok és stratégiai játékok is. Ezekben a „történet” (ha van egyáltalán) másodlagos vagy szinte teljesen lényegtelen a játszás (sikerélmény, szórakozás) szempontjából. Bennük a vizuális ábrázolás a játékosoknak is fontos és ideológiai szempontok alapján is elemezhető (hogyan néznek ki a játékbeli figurák, mennyire véres vagy kegyetlen a látvány és így tovább). De ezeknek a videojátékoknak a lényege, a bennük rejlő legnagyobb kihívás egyértelműen a játék által elvárt motoros-kognitív-perceptuális akciók minél ügyesebb, gyorsabb, hatékonyabb végrehajtása. Ezek a játékok képezik a videojátékok alaptípusát és hordozzák ősfarmáját. S a rájuk jellemző játékmechanizmusok működtetése, a velük való élvezetes „küzdelem” teszi ki – a színtisztán narratív videojátékokat kivéve – az összes játéktípusnál a tényleges játszási idő túlnyomó részét.

Azt természetesen nem lehet általánosságban meghatározni, hogy egy adott videojáték reprezentációs vagy cselekvéses mozzanatai jelentenek-e majd nagyobb szórakozást vagy motivációt egy-egy játékosnak. S az is tagadhatatlan, hogy egy jól megírt „sztori” alakulására vonatkozó kíváncsiság a játékosok számára épp akkora hajtóerő, mint a mozifilmek nézői számára. Így a narratíva és a cselekvésre fókuszáltság közötti egyensúlykeresés érdekes példája, hogy az egyik legsikeresebb belső nézetű lövöldözős játék (FPS), a *Call of Duty* sorozat 2018-as darabjából (*Black Ops 4*) a fejlesztők elhagyták az egyszemélyes (*single-player*) kampányt, vagyis a történetalapú játékmódot, pedig az a sorozat korábbi epizódjaiban részletesen kidolgozott egység volt, rövidke kommandós kém- és zombiregények vagy novellafüzérek formáját öltötte. 2018-ban mégis csak az online többszereplős csatafajták maradtak, pusztán a zombis játékmód kínál – a sorozat korábbi darabjaira is visszautaló – narratív elemeket. Ugyanakkor a széria következő részében (*CoD Modern Warfare*, 2019) a következő fejlesztőcsapat egyenrangú elemként fogja visszahozni az egyszemélyes kampányt (Hornshaw 2019), ami a közönség narratíva iránti igényét és a sztorimód hiányára kapott negatív visszajelzéseket is jelezheti; bár a játékfejlesztés több éves folyamat, így e döntéshez más okok is hozzájárulhattak. A videojátékos történetek fontosságát jelzi az is, hogy nemrég a SONY egyik vezető figurája, a népszerű Playstation konzol következő, ötödik generációjáról beszélve kijelentette, hogy a narratívaközpontú (*narrative-driven*) egyszemélyes játékaik, a Playstation 4-generáció tulajdonosai között is annyira népszerűek, hogy nem fognak felhagyni az ilyen játékok fejlesztésével (Makuch 2019).

Mindezek ellenére kijelenthetjük, hogy a videojátékokban a narratív, vizuális és általában a reprezentációs elemek hol csak pusztán dekorációként szolgálnak, hol pedig be- és körbe is járható, látványos kulisszaként, amely (virtuális) térbeli környezetként nagyszerű alkalmat nyújt a tényleges játszási tevékenységhez. S azt is, hogy egészen ritkák azok a játékok, amelyekben a játékos ergodikus ténykedése, szövegalkotó fáradozása szinte csak narratív „téglák” egymás mellé rakogatására szorítkozik.⁸

A videojátékok – összegezhethetnénk – furcsán kettős természetű, mászókaszerű médiatárgyak. Akik játszanak velük, készségesen odagyűlnek e történetmesélő alkotmányok elé, s több-kevesebb figyelemmel kísérik is az előadott históriát; de a legtöbben közülük közben már alig várják, hogy – mint a dzsungelből kilépő Lara Croft a kincseket rejtegető sziklafalak előtt – újra ott állhassanak a digitális vadon közepén, és újra megkezdhessék a mászást.

8 Az (online vagy offline) többszereplős játékokban a reprezentációk szemléléséből, illetve a kihívásleküzdő tevékenységből fakadó örömet természetesen kiegészítik még a társas dimenzióban szerezhetőek is – úgymint a versengés, a bizonyítás, az elismertség, a barátkozás, az együttműködés, a társak támogatása, segítése révén előállók (vö. Yee 2006; Pólya et al. 2015; Fromann & Damsa 2018).

Irodalom

- Aarseth, Espen (1997): *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- 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.
- Belinszki Eszter (2000): A kritikai kultúrakutatás a médiaelemzés gyakorlatában. *Médiakutató*, 2. évf. 1. sz. 61–75. o.
- Breuer, Johannes, Michael Scharnow & Thorsten Quandt (2014): Tunnel vision or desensitization? *Journal of Media Psychology*, vol. 26, no. 4, pp. 176–188.
- Bruns, Axel (2008): *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Producership*. New York: Peter Lang.
- Buckingham, David & Andrew Burn (2007): Game Literacy in Theory and Practice. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, vol. 16, no. 3, pp. 323–349.
- Buckingham, David (2005): *Médiaoktatás*. Budapest: Új Mandátum Könyvkiadó.
- Burton, Graeme (2010): *Media and Society: Critical perspectives* (2nd ed.). Maidenhead: Open University Press & McGraw-Hill Education.
- Campbell, Colin (2018): A brief history of blaming VGs for mass murder. Only a small number of school shootings have connections to gaming. *Polygon*, March 10, <https://www.polygon.com/2018/3/10/17101232/a-brief-history-of-video-game-violence-blame>.
- Cope, Bill & Mary Kalantzis, eds. (2000): *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge.
- Császi Lajos (2008): Médiakutatás a kulturális fordulat után. *Médiakutató*, 9. évf. 3. sz. 93–108. o.
- Frasca, Gonzalo (2008): Szimuláció vs narratíva. Bevezetés a ludológiába. In: Fenyvesi Kristóf & Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. – Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, 125–142. o. Budapest: Kijárat Kiadó.
- Fromann Richárd & Damsa Andrei (2018): Videojátékoktól a munka világáig – játékosipológiák és munkahelyi motiváció. *Információs Társadalom*, 18. évf. 1. sz. 18–25. o.
- Gambini, Bert (2016): Violent video games eventually lose their ability to produce guilt in gamers. <http://www.buffalo.edu/news/releases/2016/04/022.html>
- Glózer Rita (2019): Túl (?) a részvételi kultúrán. *Apertúra*, tél, <http://uj.apertura.hu/2019/tel/glozer-tul-a-reszveteli-kulturan/>.
- Grizzard, Matthew, Ron Tamborini, John L. Sherry & René Weber (2016): Repeated Play Reduces Video Games' Ability to Elicit Guilt: Evidence from a Longitudinal Experiment. *Media Psychology*, vol. 20, no. 2, pp. 267–290.
- Grossberg, Lawrence (1992): Is There a Fan in the House? The Affective Sensibility of Fandom. In: Lisa A. Lewis (ed.): *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, pp. 50–65, London: Routledge.
- Hall, Stuart (1980/2007): Kódolás – dekódolás (ford. Berényi Gábor). In: Angelusz Róbert, Tardos Róbert & Terestyéni Tamás (szerk.): *Média, nyilvánosság, közvélemény*, 131–142. o. Budapest: Gondolat.
- Hornshaw, Phil (2019): What We Know About Call Of Duty: Modern Warfare 2019. A new Modern Warfare to match a changing world. *Gamespot*, June 3, <https://www.gamespot.com/articles/what-we-know-about-call-of-duty-modern-warfare-201/1100-6467236/>.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Kerr, Aphra; Julian Kücklich & Pat Brereton (2006): New media – new pleasures? *International Journal of Cultural Studies*, vol. 9, no. 1, pp. 63–82.
- Kisantal Tamás (2012): TörtéNet – elmélet. Gondolatok a történelem nem narrativista elképzeléséről. *Aetas*, 27. évf. 1. sz. 198–214. o.
- Makuch, Eddie (2019): Ahead of e3 2019, Sony says it will never stop making story games. *Gamespot*, June 6, <https://www.gamespot.com/articles/ahead-of-e3-2019-sony-says-it-will-never-stop-maki/1100-6467452/>.
- Lynch, Teresa, Jessica E. Tompkins, Irene I. van Driel & Niki Fritz (2016): Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, vol. 66, no. 4, pp. 564–584.
- Long, Paul & Tim Wall (2012): *Media Studies – Texts, Production, Context*. London: Pearson.

Pólya Tamás, Kapros Katalin, Herzog Csilla & Parázsó Lenke (2015): A 8–18 éves magyarországi tanulók videojáték-használati szokásai. In: Nádasi András (szerk.): *Agria Media 2014: XI. Információtechnikai és Oktatástechnológiai Konferencia és Kiállítás: nemzetközi konferencia*, 180–195. o. Eger: Eszterházy Károly Főiskola Médiainformatikai Intézet.

Pólya Tamás (2019): A videojátékok kultivációs elemzése. Alapvetések és nemzetközi kutatások. *Médiakutató*, 20. évf. 2. sz. 21–45. o.

Silverstone, Roger (2008): *Miért van szükség a média tanulmányozására?* Budapest: Akadémiai Kiadó.

Szerdi Bence (2018): A fegyverlobbi és az erőszakos videojátékok mint az amerikai lövöldözések bűnbakjai. *Jel-Kép*, 3. sz. 27–48. o. http://communicatio.hu/jelkep/2018/3/JelKep_2018_3_Szerdi_Bence.pdf.

Takatalo, Jari, Jukka Häkkinen, Jyrki Kaistinen & Göte Nyman (2010): Presence, Involvement, and Flow in Digital Games. In: Regina Bernhaupt (ed.): *Evaluating User Experience in Games. Concepts and Methods*, pp. 23–46. London: Springer.

Torbó Annamária (2016): A young adult fikció és rajongói. *ME.dok: média-történet-kommunikáció*, 11. évf. 2. sz. 95–106. o. <https://www.medok.ro/sites/medok/files/publications/pdfs/ME.dok-2016-2.pdf>.

Yee, Nick (2006): Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, vol. 9, no. 6, pp. 772–775.

Abstract in English

Videogames as narrative climbing frames and as media texts

Videogames are unlike traditional, non-digital media texts. They may offer a story but that is secondary with respect to their being a medium of simulation and interaction, which constitutes their essence. This paper inquires into whether videogames, being of said ergodic nature, may properly be analysed *as* media texts, if the latter are defined as mass-mediated constructs of reality to be construed along narrative and ideological lines. It submits a broad interpretation of ‘media text,’ and suggests that applying the concept of ‘reading’ to videogames is misleading in so far as many digital games resemble playground climbing frames or obstacle courses (or, in more complex cases, mathematical exercises to solve) more than a novel or a movie, and there seldom arises a need to interpret a climbing frame or a math problem from a narrative or an ideological point of view. Rather, they usually require some perceptual and physical (i.e. non-interpretative) activity on the part of the player. This paper considers some aspects of the climbing frame approach and the attentional shift of players from interpreting the narrative to the successful accomplishment of required action and attempts to refine the ergodic hermeneutics of videogames accordingly.

Keywords: attention shift, computer games, concept of media text, ergodic texts, hermeneutics, limited cognitive resources, primary role of perceptual-motor actions, secondary role of narrative, simulation

Pólya Tamás a PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékének oktatója, doktori fokozatát a PTE Kommunikációtudományi Doktori Iskolájában szerezte. Érdeklődési köre: az online és az offline személyközi kommunikáció pragmatikája, vizuális szemiotikai és ideológiakritikai kérdések, illetve a digitális médiumhasználat és a videojátékok fogalmi és empirikus elemzési lehetőségei. Legutóbbi írása a *Médiakutató*-ban: „Meghaladható-e a tekintélyelvű rendszerek megosztó retorikája?” (2019. tél).