

A videójáték és a vizuális média határán

A machinima fogalmának aktualizálása a 2020-as évek mediális kontextusában

Dolgozat lezárásának dátuma: 2024.12.20.

Tartalom

1. Bevezetés	3
2. Az elemzés alapjául szolgáló adatbázis	5
3. Mi a machinima?	6
3.1. Kezdetek	6
3.2. The Sims	7
3.3. A machinima ma	8
4. A machinima határmédiumai	10
4.1. Film-e a machinima?	10
4.2. A machinima és a játékközvetítés kapcsolata	12
4.3. A machinima határainak meghatározása	14
5. A machinima médiuma	15
5.1. A machinima eszköztára	15
5.2. A machinima alkotói	16
5.3. A machinima a 2020-as években	20
6. A machinima jövője	25
6.1. A machinima mint az edukáció eszköze	25
6.2. A jelen és a jövő technikai változásai	26
7. Összegzés	28

1. Bevezetés

A machinima kifejezés sokak számára első hallásra idegen lehet. A fogalom napjainkban sem a hétköznapi, sem a tudományos diskurzusokban nem fordul elő gyakran, annak ellenére, hogy a kétezres évek elején több médiakutató is elemzés tárgyává tette a jelenséget. Henry Jenkins *Convergence Culture* című könyvének a *Star Wars* és a rajongói kultúra viszonyát elemző fejezetében foglalkozik a machinimákkal (2006, 149–154), Henry Lowood pedig külön tanulmányban vizsgálta a médium történetét és lehetőségeit. Jenkins megfogalmazása alapján a machinima szó a machine (masina) és a cinema (mozi) szavak hibridjeként született, és arra a jelenségre utal, amikor videójátékok felhasználásával háromdimenziós animáció jön létre (Jenkins, 2006, 288). Lowood pedig azon elképzelést írta le, miszerint a machinima a CGI-eszközökhöz hasonlóan a modern animáció szerves részévé válik majd, és forradalmasítani fogja azt (Lowood, 2006, 39). Ugyan ma már tudjuk, hogy a machinima nem váltotta be ezeket a várakozásokat, ez a csupán néhány évtizede létező jelenség talán még sosem volt annyira aktuális, mint most. Ezt a legjobban az érzékeltetheti, hogy 2024 tavaszán Ekiem Barbier francia filmrendező machinima-filmje, a *DayZ* (2013) nevű videójáték felhasználásával készült *A túlélő sziget* (*Knit's Island*, 2023) című film Magyarországon is moziba került. Az, hogy a filmipar és a mozi médiuma elkezdtek a machinimákkal foglalkozni, sőt egy ilyen alkotást – még ha csak limitált ideig is – forgalmaztak, jelzi, hogy a machinima egy második felfedezés előtt állhat.

Kutatásom során a machinima médiumának jellemzőit mutatom be, melyhez egy 150 machinimából álló adatbázis lesz segítségemre, amely a *The Sims*-játéksorozat (*The Sims* [2000], *The Sims 2* [2004], *The Sims 3* [2009], *The Sims 4* [2014]) feldolgozásait tartalmazza. Azért választottam ezen játékokat, mert a *The Sims*-játékok az átlagosnál jóval több filmesítő eszközzel rendelkeznek, mint a legtöbb játék (Payne, 2011, 249). Először a machinima fejlődéstörténetének vizsgálatával és a korabeli definíciók elemzésével értelmezem ezt a mediális jelenséget. A médium jellemzőinek leírása mentén a machinimát önálló médiaszövegtípusként határozom meg, elválasztva egyrészt a játékközvetítés különböző formáitól – mint például a gameplay-videók, a játékközvetítés vagy a streaming olyan platformokon, mint a Twitch –, másrészt a filmművészeti alkotásoktól – mint például a nagyjátékfilmek, rövidfilmek vagy reklámfilmek. Ezt úgy teszem meg, hogy összevetem a machinima-alkotás folyamatát először a filmművészeti alkotásokkal, majd a videójátékközvetítéssel – a legfontosabb különbségek számba vételének segítségével kijelölöm a machinima és a két említett médium határait. Ezután a machinima sajátosságainak sorra

vételével kialakítom azt a fogalomhalmazt, amelynek segítségével pontosan körülhatárolhatóvá válik, hogy mit értek meg machinima-alkotásként. Végezetül ezzel az értelmezéssel – figyelembe véve a machinima helyzetét a 2020-as évek mediális kontextusában – kiegészítem a Jenkins és Lowood által a 2000-es évek elején leírt machinima-fogalmakat, aktualizálva azokat a médium jelenkori helyzetéhez viszonyítva. A machinima jelenkori határainak és jellegzetességeinek meghatározásával végső soron kísérletet teszek a machinima-fogalom újradefiniálására. Jóllehet Jenkins meghatározása 2006-ban teljes mértékben megállta a helyét, mint ahogy minden egyéb mediális jelenség, a machinima is változott, átalakult az évek során. 2024-ben már nem ugyanazt jelenti, mint 2006-ban – vagy akár a médium születésének idején, a kilencvenes évek közepén.

2. Az elemzés alapjául szolgáló adatbázis

Annak érdekében, hogy átfogó képet kapjak a machinima médiumáról, fejlődéséről, változásairól és jellemzőiről, létrehoztam egy 150, a *The Sims*-játéksorozat játékaival segítségével készült machinimából álló adatbázist (1. kép). Minden egyes vizsgált alkotást elemeztem, az így leírt tendenciákat pedig egyrészt az adott játékkal, másrészt az adott korszakkal azonosítottam. Az adatbázis összeállításánál figyeltem arra, hogy mindhárom machinima-készítésre alkalmas *The Sims*-játék egyelően legyen jelen 50-50-50 alkotással (*The Sims 2* [2004], *The Sims 3* [2009], *The Sims 4* [2014]), illetve, hogy ne csak a 2020-as évekből, hanem egészen 2007-ig visszamenően tartalmazzon példákat. Így egy közel húsz éven átívelő korszakot tudtam behatárolni, amely hozzájárult ahhoz, hogy ne csak a machinimára manapság, hanem a korábban jellemző attribútumokat is ki tudjam jelölni. Emellett fontos szempont volt a narráció eszközének vizsgálata is, valamint, hogy az elemzés során ne csak „standalone”, egyrészes alkotások, hanem folytatások, a sorozatos logikát átvevő, több epizódból álló machinimák is megjelenjenek. Emellett a YouTube-on jelölt megtekintések számából következtettem arra is, melyik időszakban mennyire volt népszerű a machinima mint audiovizuális tartalom, valamint, hogy a játéksorozat mely játékaik domináltak az egyes korszakokban. Az ilyen módon elemzett alkotások összevetésének köszönhetően átfogó képet kaptam a machinima médiumának jellemzőiről, és az évek során (illetve a domináns játékverziók alapján) folyamatos változások tendenciájáról is.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
	Cím+link	Játék	Megjelenés	Megtekintések	Like/Dislike arány	Like	Dislike	Típus	Műfaj	Narráció	Időtartam	Epizódszám	Állapot
1	tney Spears - Lucky (sims2 version)	The Sims 2	2007.02.16	916 927	91,7%	2197	200	Videóklip	Klip	Csak zene	0:03:03		
2	wntown - 101, "The Pilot" (1/2)	The Sims 2	2007.02.16	30 020	93,9%	185	12	Sorozat	Szappanopera	Felirat	0:03:46	42	Befejezett
3	tney Spears - Piece Of Me (The Sims 2)	The Sims 2	2007.12.17	523 633	95,2%	2493	125	Videóklip	Klip	Csak zene	0:03:31		
4	Oz Just Add Water (The Sims 2 Version)	The Sims 2	2007.12.31	552 487	77,7%	338	97	Film	Fantasy	Csak zene	0:02:15		
5	O sims	The Sims 2	2008.03.15	388 835	90,4%	216	23	Film	Fantasy	Eredeti hangsv	0:00:32		
6	O opening sims	The Sims 2	2008.03.16	518 138	91,4%	338	32	Film	Fantasy	Csak zene	0:00:45		
7	iller h2o sims 2	The Sims 2	2009.01.15	208 823	81,1%	167	39	Film	Fantasy	Csak zene	0:03:02		
8	e Mirror (Sims 2 Machinima)	The Sims 2	2009.05.18	50 891	91,7%	364	33	Film	Fantasy	Csak zene	0:02:34		
9	enin Abyss" - Episode 1 (Sims 2 Vampire Story)	The Sims 2	2009.07.24	236 342	98,4%	2570	42	Sorozat	Fantasy	Szinkron	0:10:00	14	Befejezetlen
10	ns 2 Machinima - The Grudge (part 1)	The Sims 2	2010.08.29	107 421	93,4%	622	44	Film	Horror	Szinkron	0:09:44		
11	bo Popular" (Sims 2 Voice Over Series) - Episode 1 (1/2)	The Sims 2	2010.12.29	96 878	87,7%	362	51	Sorozat	Krimi	Szinkron	0:05:03	6	Befejezett
12	eak Now - Taylor Swift (Sims 2 Version)	The Sims 2	2011.02.08	82 872	93,3%	293	21	Videóklip	Romatikus	Szinkron	0:03:40		
13	eam - Official Sims 2 Horror Movie - Part 1	The Sims 2	2011.04.27	989 026	87,6%	3795	538	Film	Horror	Eredeti hangsv	0:09:38		
14	ng Me To Life (Sims 2 Machinima)	The Sims 2	2011.06.08	155 288	97,4%	2831	75	Film	Horror	Csak zene	0:08:52		
15	ns 2: H2o just add water- The movie	The Sims 2	2012.02.19	493 298	81,3%	1049	241	Film	Fantasy	Eredeti hangsv	0:10:39		
16	wisfull Preparatory School 1.1 Part 1 "Pilot" (Sims 2 Voice Over Series)	The Sims 2	2012.04.15	48 942	96,0%	459	19	Sorozat	Sci-fi	Szinkron	0:19:14	14	Befejezett
17	t Say "NO" to Boys (Glee Spoof 1)	The Sims 2	2012.10.18	330 679	98,9%	6848	73	Sorozat	Vígjáték	Szinkron	0:05:46	16	Befejezett
18	tittle Night Frnht (Pretty Little Liars Spoof 1)	The Sims 2	2012.10.19	646 994	99,3%	12642	92	Sorozat	Vígjáték	Szinkron	0:02:20	24	Befejezett
19	tal Melody: Episode 1 "The New Talent" ★ [Sims 2 Voice Over Series]	The Sims 2	2013.05.08	39 197	96,1%	599	24	Sorozat	Coming-of-Age	Szinkron	0:18:04	7	Befejezetlen
20	ns 2 Titanic	The Sims 2	2013.07.13	369 413	92,4%	3825	316	Film	Horror	Felirat	0:54:27		
21	da Drama (Kardashians Spoof)	The Sims 2	2014.03.17	8 770 068	99,4%	271454	1701	Film	Reality	Szinkron	0:02:10		
22	day the 13th Part 2 Sims 2 Horror Movie (2015) Joe Winko	The Sims 2	2015.07.25	901 980	-	-	-	Film	Horror	Szinkron	1:09:30		
23	erration - Episode 1 (PILOTT) [Fall SIFF 2015]	The Sims 2	2015.09.17	1 072	100,0%	48	0	Sorozat	Fantasy	Szinkron	0:03:37	8	Befejezetlen
24	Away Episode 1 "New Beginnings"	The Sims 2	2015.11.29	1 221	88,9%	32	4	Sorozat	Coming-of-Age	Szinkron	0:05:22	68	Befejezett
25	t of Focus Sims 2 VO Series Episode One [ENG, BP, FR, PL SUBS]	The Sims 2	2016.05.29	29 214	98,6%	899	13	Sorozat	Romatikus	Szinkron	0:15:15	12	Befejezett
26	e Rivers: Sims 2 Voice over series: Episode 1: "Pilot." (Sub English)	The Sims 2	2016.07.13	14 688	98,2%	324	6	Sorozat	Dráma	Szinkron	0:22:58	24	Fut
27	Marry Me! Episode 1: Marry Me? Sims 2 VO Series SimsFilmFest S14	The Sims 2	2016.10.04	18 847	98,5%	475	7	Sorozat	Romatikus	Szinkron	0:26:00	3	Fut
28	ertwined Episode One SimsFilmFest 15	The Sims 2	2017.03.06	10 842	99,6%	450	2	Sorozat	Fantasy	Szinkron	0:19:50	11	Fut
29	otlight-Episode 1-SIFF 2017 (Sims 2 Vo Series)	The Sims 2	2017.03.14	14 466	97,8%	360	8	Sorozat	Romatikus	Szinkron	0:28:21	9	Befejezetlen
30	eam - Full Official Sims 2 Movie	The Sims 2	2017.06.30	140 619	94,2%	1710	105	Film	Horror	Eredeti hangsv	1:36:48		
31	t Sims 2 VO Film SIFF Fall 2017	The Sims 2	2017.10.02	19 623	96,5%	443	16	Film	Dráma	Szinkron	1:24:41		
32	lor Guardians (Sims 2 VO Series) Episode 1 "Pilot"	The Sims 2	2017.10.23	2 635	100,0%	74	0	Sorozat	Fantasy	Szinkron	0:26:43	9	Fut
33	tribution Episode 1: Pilot Sims 2 VO Series	The Sims 2	2018.05.10	11 383	99,4%	351	2	Sorozat	Coming-of-Age	Szinkron	0:28:35	3	Befejezetlen
34	lena-My Chemical Romance (sims 2 machinima)	The Sims 2	2018.07.26	5 459	98,6%	211	3	Videóklip	Dráma	Csak zene	0:03:24		
35	ARS - Episode 1 (Sims 2 Voice Over Series)	The Sims 2	2018.09.23	2 623	100,0%	77	0	Sorozat	Fantasy	Szinkron	0:12:45	9	Fut
36	is is NOT an Animal Sims 2 Voice Over Series Episode One	The Sims 2	2020.03.02	2 476	97,7%	125	3	Sorozat	Coming-of-Age	Szinkron	0:17:52	4	Fut

1. kép: A Sims-machinima adatbázis

3. Mi a machinima?

3.1. KEZDETEK

Az első machinima-alkotásként tekintett videós tartalmak Henry Lowood nyomán az 1993-ban megjelent *DOOM*-hoz köthetők. Az ezen játék segítségével készített videók azonban – ahogy azt maga Lowood is megjegyzi – inkább a mára önálló fogalommá váló „gameplay-videókként” értelmezhetők; az első valóban filmszerű videóösszeállítások az 1996-ban megjelent *Quake* segítségével készültek (Lowood, 2006, 28–39). Katie Salen demo-videóknak is nevezte ezeket a korai machinima-alkotásokat (Salen, 2011, 42–44), és mivel fontosnak tartom, hogy ezek jól elkülöníthetőek legyenek a ma létező machinima médiumától, a továbbiakban én is így fogok rájuk utalni. A demo-videók a játék menetét voltak hivatottak bemutatni, így szorosan kötődtek a játék szabályrendszeréhez. Ezen tartalmaknak a célja hasonló volt a mára főként a Twitch és a YouTube felületein megfigyelhető játékbemutatókéhoz, végigjátszásokéhoz, gameplay-videókéhoz. A demo-videók a játék végigjátszásához nyújtottak segítséget: tehetséges játékosok mutattak be olyan trükköket és hénagokat a játék kódjában, amelyek kihasználásával könnyebben meg lehetett nyerni egy adott küldetést vagy magát a játékot. A játék kontextusa nélkül ezek a videók még önmagukban értelmezhetetlenek voltak, mára pedig már nem is machinimaként utalunk rájuk. Ezen demo-videók alkotói a Twitch-streamerek egy részéhez és a professzionális videójátékosokhoz hasonlóan azzal a céllal készítették műveiket, hogy bemutassák, milyen jól tudnak játszani, a nézők pedig azért tekintették meg őket, mert tanulni akartak a „nagyoktól” (Salen, 2011, 38–46).

Annak az igénye, hogy önálló történeteket meséljenek el a videójátékok felhasználásával nem sokkal később jelent meg a játékosok körében. Egyre többen kezdtek el különféle kamerabeállításokkal kísérletezni, amelyhez hozzájárultak a nem kötött játékmenettel rendelkező videójátékok népszerűvé válásai. Ilyen játékok többek között a *The Sims*-sorozat részei, a *GTA*-sorozat játéakai (1997) vagy akár a *Minecraft* (2009) is. Ezzel párhuzamosan olyan problémákat tudott áthidalni a machinima, mint a képernyő felvételének kötöttsége a játék szoftveréhez. A demó-videók ugyanis még úgy készültek, hogy a játék saját felvevő funkciójával lehetett videót rögzíteni, majd az így létrejött fájlt kizárólag az adott játék belső szoftverével lehetett lejátszani. A különféle képernyőrögzítő, vágó és lejátszó programok megjelenésével a demó-videók fogyasztása elérhetőbbé vált egy szélesebb közönség számára. Hiszen míg azelőtt a játék birtoklása feltétele volt ennek, ezen harmadik fél általi szoftverek elterjedése után bárki megnézhetette a videókat, akinek hozzáférése volt. Ezután már csak egy

lépés hiányzott ahhoz, hogy a világon bárki számára megtekinthetők legyenek: egy videómegosztó-portál. 2005-re tehát, csupán tíz évvel az első „machinimák” megjelenése után, ezen médium lehetőségei kiszélesedtek, egy világot meghódító jelenséggé válhatott volna; adott volt a lehetőség, hogy a Lowood által megjósolt kulturális hatásához és a benne rejlő potenciálhoz felérhessen. A machinima néhány évig valóba viszonylag népszerű volt, bár a machinima elnevezés sosem terjedt el. Ebben az időben kezdtek megjelenni olyan machinimák, amelyek már nem a játékmenetet bemutató demó-videókra hajaztak, hanem filmszerű tulajdonságokkal rendelkező, önálló (de legalábbis a játék narratív rétegét hátrahagyó) narratívát alkottak. Ehhez csupán egy olyan játékra volt szükség, amely nyitott végű, viszonylag nyitott világban játszódik, könnyen filmesíthető és sokak által ismert: ez pedig nem más, mint az Electronic Arts nagysikerű életszimulációs játékának, a *The Sims*-nek a második része, a *The Sims 2* (2004).

3.2. THE SIMS

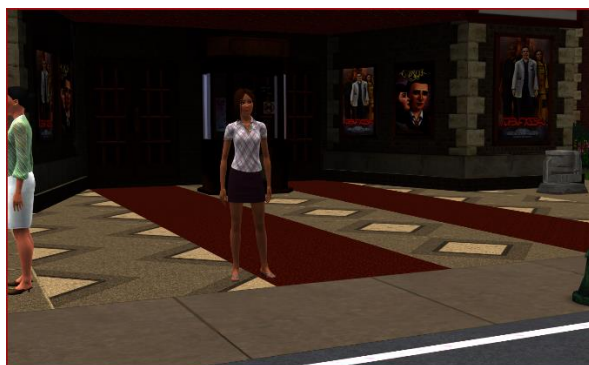
Ahhoz, hogy megértsük, miért olyan fontos mérföldkő a *The Sims 2* és önmagában a *The Sims*-franchise a machinima fejlődéstörténetében, egy fontos tényt kell belátnunk: ez a játék olyan látványvilággal, olyan funkciókkal és szabályokkal jelent meg, amelyek megkönnyítették a machinimáknál már ezelőtt is megfigyelhető törekvést a filmesedésre.

A játék háromdimenziós világnézetének köszönhetően már nemcsak egy nézőpontból láthattuk simeinket (a *The Sims*-sorozat karaktereit), hanem kötetlenül bármilyenből. A *The Sims 2* ezen vonása rögtön megfilmesíthetővé tette a játékot, hiszen bármely filmes plán elérhetővé vált a nagytotáltól a szuperközeliig (Kovács, 2009, 36–38). Ez a perspektíaváltás hatalmas lépés volt a *The Sims*-franchise „filmesítésének” elérésében, de fontos megjegyezni, hogy a játék megjelenésének időszakában egyébként is eltűnőben volt a *The Sims 1*-ből ismert izometrikus játéknézet (Krek, 2020, 44). Nem egyértelmű tehát, hogy a machinima-alkotás érdekében történt-e ez a fejlesztés, vagy csupán egy trendváltás okán – de ettől függetlenül hozzájárult a *The Sims 2* cinematizációjához. Ezeken felül olyan lehetőségek is bekerültek a *The Sims 2*-be, amelyek kifejezetten a machinima-készítés elősegítésére alkalmasak. Erre példa a „cinematic camera” opció is, amely eltünteti a játék kezelőfelületét egy még filmszerűbb kép elérése érdekében. A *The Sims 2* játékelemeinek elrejthetősége lehetőséget ad a játékosnak arra, hogy a machinima „eljátszótalanodjon”, és a kapott videóanyag teljesértékű filmként funkcionálhasson. A játékba olyan csaláskódok is bekerültek, amelyek eltüntetik a simek feje

felett lebegő gondolatbuborékokat és az irányításunk alatt álló sim feje felett lebegő zöld kristályt, a plumbobot (2. és 3. kép), de olyan kódok is, amelyekkel a simék magassága átállítható, a simék öregedése befagyasztható, vagy éppen olyan csalások, amelyek filmes effektet jelenítenek meg a képernyőn (például homályosítás, szemcsésedés, bloom effektus).



2. kép: *The Sims 3* „játékos” elemekkel



3. kép: *The Sims 3* „játékos” elemek nélkül

Ezek egyike sem szükséges a játék játszhatóságához, kifejezetten azok számára kerülhettek bele, akik a machinima-készítés miatt szerezték be a játékot. Ezen játék példáján keresztül érzékelhetővé válik, hogy a machinima médiumában elkezdődött a törekvés arra, hogy a kapott videó minél filmszerűbb legyen. A machinima-készítők elkezdtek a filmművészeti alkotásokra jellemző formanyelvi sajátosságokkal alkotni. Ezzel párhuzamosan a machinima egyre messzebb került a számára keretet adó videójátéktól is, eleinte csak narratív síkon, de a 2020-as évekre már látványvilágában is.

3.3. A MACHINIMA MA

A machinima tehát folyamatosan változott és változik, fejlődik és átalakul. A 90-es években készült demó-videók még teljesen más célból és más módon készültek, mint a mai machinimák. Mára ugyanis eljutottunk arra a pontra, hogy egy machinima-film forgalmazásba kerülhet a magyar mozikban. *A túlélő sziget* megjelenése a végső lépcsőfoka a machinima filmesedési folyamatának, bár természetesen a játéktól való teljes függetlenség elérhetetlen a médium számára, ugyanis a játék nélkül nincs machinima. Viszont ezen átalakulási folyamat eredményeként felmerülhet a kérdés: vajon nem tűnt-e el a machinima médiuma teljesen, és jutottunk-e el arra a pontra, hogy videójátékokban készült filmművészeti alkotásokról beszélhetünk? Véleményem szerint erről szó sincs, hiszen minden hasonlóság és közös jellemző

ellenére a machinima nem film. Sőt, nem is gameplay-videó, hanem ezen két médiaszöveg-típus határán elhelyezkedő önálló médium.

4. A machinima határmédiumai

4.1. FILM-E A MACHINIMA?

Mielőtt a film és a machinima közötti legfontosabb különbséget részletezném, érdemes rámutatni arra is, hogy a machinima nem áll távol a film médiumától, sőt ahhoz fokozatosan egyre közelebb kerül. Kezdetben, amikor a demo-videók még a tehetséges játékosok különféle trükkjeinek bemutatására szolgáltak, a készítők nem fektettek hangsúlyt a vizuális esztétikusságra. Ahogy azonban elkezdődött a machinimák filmesedési folyamata, úgy vált egyre jelentősebbé a film médiumától kölcsönvett, „adaptált” különféle formanyelvi jellemzők használata. A 2010-es évektől készült machinimák képkockáit egyre gyakrabban különböző plánok alkotják, a jelenetek között átmenetek találhatók, az adott játék belső kamerájával gyakran imitálják a tárgyi kamera mozgásait. Láthatunk képkivágásokat például a szuperközelítől (4. kép) egészen a nagytotálig (5. kép), illetve megfigyelhetjük a kamera zoom hatását keltő effektet is. Időnként a virtuális kamera „követi” a középpontban lévő karaktert, illetve arra is találunk példát, amikor a készítők stop motion hatását keltik (Heiderich, 2012, 6–13).



4. kép: *Love Advice* 12. epizód, 12:51



5. kép: *Hiding Holiday* 2. epizód, 4:16

Az nem megállapítható, hogy ezen filmnyelvi hatások használata tudatos-e a rendezők részéről, és hogy többletjelentést hordoz-e az, hogy éppen mit és hogyan látunk, avagy a készítő csupán a film- és sorozatfogyasztás során látott filmtechnikai elemeket imitálja. Ennek ellenére mindenképp fontos, hogy a film bizonyos jellemzői idővel a machinima-alkotás részévé is váltak. A 2020-as évek machinimái – az adatbázisomban gyűjtött adatok alapján – kivétel nélkül mind a film formanyelvi követelményeinek betartásával jelennek meg, az *Invisible*-től (2019–) az *Age of Darkness*en át (2020–) a *Gods of Eosig* (2024). A machinimák vizualitásának filmesedéséhez az is nagyban hozzájárul, hogy léteznek olyan csaláskódok és modok, amelyek

segítségével eltüntethetők azon – egyébként folyamatosan látható – játékelemek, amelyek a film médiumára nem jellemzők: például a *The Sims*-játékok esetében a sim szükségleteinek panele vagy az inventory (eszköztár).

A machinima filmesedésének folyamata felvetheti a kérdést, hogy különbség tehető-e még a két fogalom között az idő előrehaladtával. Az általam vizsgált machinimák és *A túlélő sziget* elemzése során arra a következtetésre jutottam, hogy bár a film és a machinima médiumai között egy fokozatosan erősödő kapcsolat van, a machinima – egyelőre legalábbis – sem esztétikai, sem technikai szempontból nem állja meg a helyét önálló filmművészeti alkotásként. Ekiem Barbier moziba kerülő machinima-filmje ékes példája annak, hogy jelenleg nem egyenértékű a két médium. *A túlélő sziget* ugyan ígéretesen indít mind narratív, mind vizuális szempontból, de a játékidő előrehaladtával fokozatosan veszít értékéből, a végeredmény pedig egy nem kifejezetten erős alkotás. Kezdetben ugyanis érdekes témákat vetnek fel a játékosok (akik egyben a machinima szereplői is), a COVID-járvány miatti elszigetelődés mellett tematizálódik a háborúellenesség is, de a későbbiekben elvesznek a témák sokaságában. Emellett, bár a machinima-film erőssége lehetne a virtuális világ és a valóság közti határok elmosása, *A túlélő sziget* esetében ez inkább problémásnak, semmint innovatívnak nevezhető. Nem mindig világos ugyanis, hogy a megszólaló játékosok önmagukként szólalnak-e meg, saját véleményüket és tapasztalataikat osztják-e meg, vagy a machinima narratíváján belül, a karakterüket megszemélyesítve kommunikálnak-e egymással. Ez pedig jól mutatja, hogy bár lehet machinimát készíteni a film esztétikai követelményeinek betartásával, az alapul szolgáló játéktól nem lehet teljes mértékben függetleníteni a kapott alkotást. A „film” nem állja meg a helyét önállóan, a videójáték – jelen esetben a *DayZ* – kontextusát figyelmen kívül hagyva értelmezhetetlen. *A túlélő sziget* csak úgy befogadható, ha a néző tudatában van, hogy egy játék határain belül, játékosok elbeszélését hallja. Ez az „önállótlanág” a machinima azon tulajdonsága, mely miatt nem nevezhető filmnek.

Hasonlóan a *DayZ*-ben készült machinima-filmhez a *The Sims*-játékokban létrejött machinimák sem állják meg a helyüket önálló filmművészeti alkotásként. Bár akadnak olyanok, melyek esztétikailag és narratív komplexitásban is felveszik a versenyt egy-egy hollywoodi filmmel – például a *The Sims 4*-ben (2014) rögzített *Ward University* (2020–) vagy a *The Sims 2* segítségével készült *Hiding Holiday* (2020–) –, az alapjukként szolgáló játékoktól elválaszthatatlanok, csak azok kontextusában vizsgálhatók. Bár természetesen különböző modok használatával és/vagy vágási trükkökkel a videójáték bizonyos korlátai átléphetők, azok jelentősége csökkenthető, de sosem elhanyagolható. Nem kizárt, hogy a technológia

fejlődésével idővel ez is lehetségessé válik, és a machinima valóban önálló animációs filmnek, így pedig szükségszerűen filmnek, filmművészeti alkotásnak lesz tekinthető – ehhez azonban ezen médiumnak jelenleg nincs meg a megfelelő eszköztára.

4.2. A MACHINIMA ÉS A JÁTÉKKÖZVETÍTÉS KAPCSOLATA

A machinima-készítés és a játékközvetítés bár hasonló műveletek – hiszen mindkettő az adott videójáték közvetítése a befogadó felé –, mégsem tekinthetők egymás szinonimájának, még csak egymás változatainak sem. Sky LaRell Anderson egyik tanulmányában a Twitch.tv élő közvetítéseinek létrehozott online platformot vizsgálta. Szerinte a Twitch – de akár a YouTube – egyik legfontosabb jellemzője a személyességre helyezett hangsúly. Anderson úgy véli, hogy megkerülhetetlen a streamer személye, hiszen egy játékkal bárki játszhat, de az, hogy hogyan játszik, mire figyel (vagy éppen nem figyel), milyenek a reakciói, hogyan beszél (ha beszél), teszi a streamert egyedivé és a tömegből kiemelkedővé. Tanulmányában három fontos mintát emel ki a Twitch-funkciók közül: elsőként a streamer személyét reprezentáló elemeket, mint például a profilkép használata; másodikként a nézők személyének reprezentálására fókuszál, ilyenek az egyedi felhasználónevek; harmadikként pedig azon funkciókat teszi egy csoportba, amelyek a néző és a streamer közötti kapcsolatot vagy annak látszatát hivatottak megjeleníteni, ilyenek például szavazások vagy az élő chat funkció (Anderson, 2017).

Az alkotó, a közvetítő identitásának ilyen erőteljes hatása és megjelenítése a machinima világában nem, vagy legalábbis kevésbé megfigyelhető. A machinima-készítő szinte soha nem jelenik meg a tartalmaiban, nem mérvadó tehát, hogy ki áll az adott videó készítése mögött. A machinima fókusza a videó narratív szintje (ha van), illetve a megjelenő karakterek bemutatása. Vannak természetesen kivételes esetek, de ezeket is érdemes külön kezelni a streamingben megfigyelhető személyességtől. Például a *The Return of the Reaper* című *The Sims 4* machinima 7. epizódjában megjelenik a rendező *The Sims 4*-ben alkotott képmása epizódszereplőként, akinek a szinkronhangját is a rendező adja. Ez ugyan már értelmezhető személyes jelenlétként, mégis annak egy, a játékközvetítésekben megfigyelhetőtől eltérő változata. Anderson a személyesség megteremtésében és a személyiség kifejezésében a profilképeknek is nagy hangsúlyt tulajdonít, ám tekintve, hogy a profilkép mind a videójáték-streaming fő platformján, a Twitch-en, mind a machinima fő platformján, a YouTube-on is gyakran egy logó, vagy a tartalomgyártó rajzolt képmása, mintsem valódi arc, ezt a funkciót kevésbé tekintem fontosnak a személyesség illúziójának megteremtésében.

A Twitch-en közvetített élő streamek egyik legfontosabb eleme, hogy a nézők egy időben állnak közvetett interakcióban a játékkal és magával a streamet közvetítő játékosal. Ezt a streamerek gyakran ki is használhatják, például indíthatnak szavazást bizonyos kérdésekben, így a nézőknek aktív ráhatása lesz a játékmenet folytatására. Ezzel szemben ugyan a machinimáknál is megfigyelhetjük az élő közvetítést mint publikációs formát (főleg premierek esetében), de ez valójában nem olyan értelemben élő, mint egy Twitch-stream. A machinimák esetében ugyanis már egy előre felvett és megvágott tartalom kerül élőben bemutatásra, és a lineáris televíziózáshoz vagy éppen a mozihoz hasonlóan itt sincs a nézőknek valódi ráhatása a videóban játszódó események menetére. Emellett a videó készítője bár jelen van és kommunikál a nézőivel, de nem a streamekben ismert módon, nem a videó keretein belülről szól ki, hanem a nézők közé beolvadva, a chat funkciót használva. Anderson arra a következtetésre jut tehát, hogy a videójáték-streaming inkább szól az emberekről és a közös élményszerzésről, mintsem magukról a játékokról, míg a machinimák esetében ez egyértelműen nem így van (Anderson, 2017).

Jóllehet az olyan felületeken, mint például a Twitch.tv megvalósított videójáték-streaming és a machinima-készítés mutatnak hasonlóságokat, mégis egymástól jól megkülönböztethetők. A machinima nem gameplay-stream annak ellenére, hogy a videójátékok világához szorosan kapcsolódik. Érdeemes megemlíteni, hogy bár a streamektől valóban különböző videós műfajról van szó, az eddig ismertett különbségek mind igazak az előre felvett gameplay-videókra is. Ez a műfaj, bár már kevésbé jelentős, mint a 2010-es években, megkerülhetetlen annak érdekében, hogy a machinimát mint videóműfajt valóban külön tudjuk választani a játékközvetítéstől. A machinima és a gameplay-videók legfontosabb különbsége abban rejlik, hogy míg a végigjátszós videók mindig követik az adott játék menetét és a játék reprezentációs szintje által szabott határokon belül maradnak, addig a machinima nemcsak átlépi ezeket a határokat, de gyakran a manipulációs szabályokat, a cél szabályainak szintjét és a metaszabályok szintét is felrúgja (Frasca, 2003, 229–230). Gonzalo Frasca – Roger Caillois-tól kölcsönzött – paidea és ludus fogalmaival könnyen kiemelhető a különbség a gameplay-videók és a machinima-készítés között. A ludus típusú, azaz a kötött szabályrendszerű játékok esetében a hagyományos végigjátszás előre meghatározott szigorú keretek között vezeti végig a játék menetét. Ezzel ellentétben a machinima pont ezen keretek kijátszásáról, áthágásáról, de legalábbis ennek a látszatnak a keltéséről szól. Fordított, paidea típusú játékok esetében, mint például a *The Sims*-sorozat, a machinimakészítők a nyitott végű, világos cél nélküli, viszonylag szabad szabályrendszerrel rendelkező játékokat szűkítik a

megteremteni kívánt narratíva zárt, sajátos szabályokkal rendelkező síkjára (Frasca, 2004, 128). A játék véletlenszerűsége is megsemmisül ilyenkor, hiszen, ha egy adott jelenetben egy előre meghatározott, esetleg forgatókönyvbe rögzített cselekménynek kell megtörténnie, akkor az és csak az a történet válik a machinima részévé, az esetleges váratlan események vagy modokkal/cheat-kódokkal, vagy a vágószobában törlésre kerülnek.

4.3. A MACHINIMA HATÁRAINAK MEGHATÁROZÁSA

A machinimához nélkülözhetetlen az alapjául szolgáló videójáték szoftvere, hiszen annak virtuális tere válik a machinima-alkotás valóságává. Ezenfelül, tekintve, hogy a machinima vizualitása a filmesedés folyamatában van, elengedhetetlenek olyan játékmodifikációk, amelyek a játék mivoltjára utaló elemeket (A *The Sims* esetében például a korábban ismertetett kezelőfelületet) eltüntetik a látható keretből. Ekkor a videójáték megszűnik a machinimákban, háttérbe szorul, és egy szemmel érzékelhetetlen eszközzé degradálódik, hasonlóan a filmek esetében a kamerához. Nincs film kamera nélkül, mint ahogy nincs machinima videójáték nélkül, a befogadó számára mégis láthatatlanok, azok milyensége (a kamera típusa vagy a videójáték címe) egyaránt érdektelen. Megállapítható tehát, hogy a machinima médiuma szoros kapcsolatban áll mind a film, mind a videójáték médiumával, mindkettőtől különbözik annyira, hogy új, a kettő határán elhelyezkedő, önálló médiumként értelmezhető. Fontos megjegyezni, hogy többről van azonban szó, mint két már jól ismert médium keveredése. Bár ezidáig a machinima csak azon jellemzői kerültek bemutatásra, amelyek alapján a filmekkel és a videójáték-közvetítéssel összefüggésbe hozható, léteznek olyan sajátosságai is, melyek kizárólag a machinimára igazak. A továbbiakban ezeket fogom sorra venni.

5. A machinima médiuma

5.1. A MACHINIMA ESZKÖZTÁRA

A machinima rengeteg olyan tulajdonsággal jellemezhető, amelyek határmédiumaira nem igazak. Az egyik ilyen a machinima eszköztára, azaz minden olyan „eszköz” – fizikális vagy virtuális –, amelyek nélkülözhetetlenek a készítésük folyamán. A videójáték szoftverén túl az idő előrehaladtával új (third party) programok használata is szükségessé vált a machinima készítéshez. Ilyenek például a vágóprogramok vagy – amennyiben a játék virtuális kamerája nem megfelelő (vagy nem létezik) – a képernyőfelvevő-programok. Ezek mind elengedhetetlenek ahhoz, hogy a machinima vizualitása megszülethessen. A modok szintén elengedhetetlenek, hiszen a minél filmszerűbb látvány létrehozása érdekében sok módosítást lehet végezni a videójáték kódján. Ismét a *The Sims*-sorozat példáján szemlélítve: a legtöbb machinimában rengeteg olyan tárgy jelenik meg, amelyek eredetileg nincsenek benne a játékban, de modifikációk segítségével mégis a játékvilág részét képezhetik. A *Gods of Eos* című *Sims 4* machinimában az egyik főszereplő istennő például egy kígyót birtokol, amelyet irányítani tud. Ez a kígyó nincs benne az eredeti *The Sims 4*-ben, mégis megjelenik a machinimában, hiszen a készítő „belerakta” a játékba, hogy elérje a vágyott vizuális (és narratív) hatást. Hasonló tárgyak a lőfegyverek is, amik alapvetően hiányoznak a *The Sims*-játékokból, mégis rengeteg ezen játékokkal készült machinimában megjelennek. Fontos megemlíteni, hogy ezek a tárgyak nem vágás során kerültek hozzáadásra, nem CGI-eszközök, hanem magukba a játékokba kerültek be.

Mivel a legtöbb machinima sajátos narratívával rendelkezik, ezért a történetmesélés eszköze is meghatározó eleme a médium jellemzésének. Kezdetben a machinimák kizárólag vizuális narrációval operáltak, így a látottak sokféle értelmezési lehetőséget nyitva hagytak, a készítői intenció kevésbé tudott érvényesülni. Erre remek példa lehet Rémi Marocelli *Broken Hearts* (2009) című alkotása, amiben a narratívát egyedül a vizuális elemek mozdítják előre, audiális réteg nem erősíti a látható benyomásokat. A négyperces machinima-filmben nem egyértelmű, hogy mi történik a főszereplő férfival: meghal-e a tűzben vagy sem. Bár látjuk, amint egy nő rossz híreket kap egy orvosnak tűnő személytől, nem tudjuk, pontosan miről beszélnek, így akár a férfi haláláról, de akár a nő egészségi állapotáról is értekezhetnek. A néző többféle értelmezés közül választhat.

Nem sokkal később kialakultak a feliratozott machinimák, amelyekben már lehetőség volt valódi dialógusok megjelenésére, és a befogadást is szigorúbban irányította a narráció,

kevesebb teret engedett a szabad interpretációnak. Az ilyen, a némafilmek korát felidéző machinimák mellett kialakultak a szinkronizált alkotások is. A szinkron kétféleképpen értendő: egyes machinimákban egyetlen ember hangját halljuk, aki heterodiegetikus narrátorként, általában egyes szám harmadik személyben ismerteti a történetet; más alkotásokban egy homodiegetikus narrátor mesél (Fulton, 2005, 113); a filmesedés folyamata miatt a film logikája nyomán olyan machinimák is léteznek, amelyekben minden szereplő saját hangján szólal meg amatőr vagy profi szinkronszínészek által. Ez a fajta narráció Isabelle Arvers szerint a machinima emberi oldala (Arvers, 2010, 230), amelyet Larissa Hjorth úgy értelmez, mint egy alapvetően digitális alkotási forma analóg része (Hjorth, 2013, 133). A machinima tehát nem kizárólag vizuális, hanem audiális eszköztárral is rendelkezik. Ahhoz, hogy ez a médium bárhol elérhető legyen, elengedhetetlen egy olyan nyelv használata, amely a lehető legtöbb potenciális néző számára érthető. Ezért a machinimák döntő hányada angol nyelven kerül bemutatásra, mind feliratos, mind szinkronos változatban. Ez alól természetesen akadnak kivételek, a korábban említett *A túlélő sziget* eredetileg francia nyelven készült, illetve a brazil származású alkotók sem az angol nyelvet használják alkotásaikhoz: ők döntő többségben portugál nyelven készítenek machinimákat. E néhány kivételen túl azonban a legtöbb machinima nyelve angol, ami hozzájárul ahhoz, hogy az alkotás a lehető leguniverzálisabban befogadható legyen (Hjorth, 2013, 135).

A képernyőn látható fényviszonyok is befolyásolhatók, amennyiben a machinima megköveteli azt: ezt elérheti a készítő a már ismertetett modok vagy egy újabb third party szoftver használatával, a Reshade-del. A Reshade egy olyan program, amelyet integrálva a videójátékba megváltoztathatjuk annak látványvilágát: a fénymennyiséget, a fényforrás irányát, a színeket, a grafikai sajátosságokat, sőt vizuális filmes effekteket is létrehozhatunk a machinima képi világában. Ekkor az utómunka folyamatának korlátait ledöntve valóban sajátos látványvilágot kölcsönözhetünk a készülő machinima számára. Ez is fontos, ámde nem elengedhetetlen eszköze a machinima-készítésnek.

5.2. A MACHINIMA ALKOTÓI

A machinima létrejötté mindenképp prosumer (Ritzer, 2015, 413–414) hozzáállást követel alkotójától. Hiszen aki ilyen tartalmat állít elő (producer), ezt csak úgy tudja megtenni, ha a machinima alapjául szolgáló játék aktív felhasználója (consumer). A machinima-készítők a játszás folyamatának újraértelmezésével hoznak létre egy újfajta médiaterméket. Ez az alkotói

magatartás a machinimát esszenciálisan különbözteti meg minden határmédiumától. Ezen tény alapján a machinima hasonlítható például a fanfiction írás jelenségéhez is. Arra ugyanúgy jellemző a prosumeri magatartás, illetve egy már létező médiaszöveg (fanfiction esetében könyv, film, sorozat, képregény stb.; machinima esetében videójáték) továbbgondolása is. A machinima ugyan legtöbb esetben nem építkezik a játékban jelenlévő lore-ra, de vannak kivételek, amikor az szerves részét képezi az újonnan létrehozott alkotásnak. Ilyen például a *The Sims*-sorozat lore-jának egyik legnagyobb rejtélyét, Bella Goth eltűnését feldolgozó *BELLA GOTH: REBORN* (2022). Ez a másfél órás machinimafilm a játékban jelenlévő karakterek mellett helyszíneket és a játékba beépített (valós és implikált) történetszálakat is felhasznál, hogy pontot tegyen a *The Sims 2* (2004) megjelenése óta megoldatlan rejtélyre: mi történt Bella Goth-tal? Ez az alkotás azonosítható fanfictionként is, a legtöbb machinima azonban nem épít be a játékból ismert karaktereket, történetszálakat a narratívájába, így bár létezik a két jelenségnek metszete, könnyen elválaszthatók egymástól.

Az alkotók sokszínűsége ezen médium egyik legizgalmasabb aspektusa. Mivel földrajzilag kötetlen – hiszen a machinima létrejötte nem lép ki a virtuális világból –, a világ bármely pontján válhat valaki machinima-készítővé. Ez hozzájárul ahhoz, hogy olyan kultúrákat tud ez a médium autentikusan bemutatni, amelyeket például az amerikanizáció (Nagy, 1997, 481–482) által uralt filmiparban nem (vagy ritkán) láthatunk. A nyugati világ számára láthatatlan vagy szándékosan figyelmen kívül hagyott kultúrák a machinimákban olyan alkotók által kerülhetnek bemutatásra, akik valóban az adott vallás, etnikai csoport, társadalmi réteg vagy egyéb, a nyugati világ által „más”-nak bélyegzett csoporthoz tartoznak. A *Ward University* (2020–) című sorozat egyik szereplője, Fatima muszlim háttérrel rendelkezik. Ezen vallás bemutatása, reprezentálása a mainstream médiában erősen hiányos, ebbe a machinimába viszont egy eredetileg iráni származású, de Olaszországban született muszlim nő építi a történetbe ezt a témát. Egy másik példa a távoli, közép-európai kontextusban szinte ismeretlen kultúrát bemutató *Lost Things* (2024–). Ez a *The Sims 4*-ben (2014) készített sorozat a Fülöp-szigetek folklórját mutatja be fantasy-köntösbe bújtatva.

A machinima egyik legfontosabb jellemzője a stáb hiánya. A készítők teszik ki az egész stáblistát, ők írnak, rendeznek, váganak, ők felelnek a hangeffektekért, zenei aláfestésért, esetleges vizuális vagy különleges effektekért, emellett a marketingért is. Utóbbihoz tartozik a különböző közösségimédia-oldalakon való aktív jelenlét (főként X/Twitter, Instagram és TikTok), előzetesek, beharangozók készítése és megosztása. Az egyetlen eset, amikor az egyszemélyes showba becsatlakoznak külsősök, ha szinkronizált alkotás készül. Ebben az

esetben szinkronszínészek a hangjukkal hozzájárulnak a végtermék létrejöttéhez, ám ez újabb feladatokat ad a machinima-készítőnek. Szükség van ugyanis szereplőválogatásra (általában a Casting Call Club nevű weboldalon), illetve a szinkronszínészekkel való folyamatos kapcsolattartásra is. Mivel ez rengeteg feladat egy ember számára, ez szükségszerűen befolyásolja az alkotás és a befogadás körülményeit is.

Leginkább ezzel magyarázható, hogy nagyon hosszú idő egy ilyen médiaszöveg megalkotása. Ez az egy műként megjelenő, filmes logikára épülő, egyrészes történetek esetében (Bujdosó, 2011, 71) kevésbé lehet zavaró a néző számára, ám a többrészes, szerializált, évados logikát követő machinimák (Bujdosó, 2011, 75–77) esetében előfordul, hogy akár több év is eltelik két epizód között. Az egyik leglátványosabb példa erre a *Hiding Holiday* (2020–), amelynek első része 2020 októberében jelent meg, második része pedig csupán négy évvel később, 2024 őszén. Az ehhez hasonló, akár kevésbé drasztikus kihagyások miatt évekbe telhet, mire egy elkezdett sorozat valóban eléri a tervezett befejezését. Az esetek többségében ugyanis néhány epizód után a legtöbb machinima-sorozat megszakad, amit vagy közöl a készítő, vagy csak eltűnik, és sosem tér vissza. Befejezetlen sorozat például az *Alone* (2011–2014) című *The Sims 3* machinima, amely nem kevesebb mint 26 epizód után maradt félbe. Ezen sorozat esete különleges, ugyanis a készítő, SimmerJonny (korábban Cleverbox Pictures) azért nem folytatta, mert 2014-ben megjelent a *The Sims 4*, és az új játék segítségével rebootolta a sorozatot. Az *Alone Sims 4*-ben felvett verziója (2014–2017) azonban ugyanarra a sorsra jutott, mint az elődje, ráadásul ismét 26 epizód után szakadt meg a megjelenése. A legtöbb sorozatos logikával megjelenő machinima ugyanerre a sorsra jut, van, ami rögtön az első epizód után félbemarad (*Different* [2011], *Rule of Rose* [2014]), van, ami néhány epizód után (*Nephilim* [2014–2020]: 4 epizód, *Abberation* [2015–2018]: 8 epizód), de akadnak, amelyek kifejezetten sok epizód után maradnak végül elvarratlanul, ahogy azt az imént említett *Alone*-sorozatok is jelzik. Természetesen előfordul, hogy végül valódi finálét kapnak machinima-sorozatok: *Inside* (2014–2017), *Fly Away* (2015–2023): 68 epizód, *The Kenopsia Effect* (2017–2023): 20 epizód.

Találhatók tehát éveken át futó sorozatok, amelyek készítői a machinimára jellemző egyszemélyes alkotótevékenység miatt végig változatlanok maradnak, ellenben az intézményesült médiumok világával, ahol a televíziós sorozatok esetében akár évadonként változnak a showrunnerek, epizódonként a rendezők és írók. A machinima alkotója azonban végig ugyanaz a személy marad, így egy *The Kenopsia Effect*-hez (2017–2023) hasonló sorozatban tulajdonképpen az alkotó fejlődését is végigkövethetjük: hogyan alakul ki idővel a saját stílusa, miként fejlődik az írói tehetsége – hiszen nem professzionális írókról van szó –,

milyen innovatív ötletek használ, milyen meglepő vizuális és/vagy technikai megoldásokkal jutalmazza meg a kitartó néző figyelmét. Ezen folyamat olyan többletértéket ad a machinimának, ami kevés audiovizuális médiaszövegénél érhető tetten.

A machinima tere viszonylag szűkös: egyrészt teljes mértékben sosem tud kitörni az alapjául szolgáló videójáték keretei közül, másrészt a megosztási és befogadói tere is viszonylag korlátozott. A YouTube-videómegosztó az a hely, ahol ezek az alkotások megtekinthetővé válnak az arra kíváncsiak számára. A befogadói oldal is érdekes ennél a médiumnál, hiszen elmondható, hogy a machinima-alkotók kivétel nélkül mind machinima-fogyasztók is, így ez tovább erősíti az alkotók prosumeri mivoltát. Emellett a machinima-fogyasztás nem feltétlen merül ki az elkészült művek megnézésében, ugyanis rengeteg kísérőtartalommal találkozhatunk, amivel egyes készítők kitöltik a két machinima közötti időszakot. Előfordulnak olyan készítők, akik például időnként élő adásban „forgatnak”, így tulajdonképpen betekintést kaphatunk magába az alkotás folyamatába, a színpad mögötti titkokba, praktikákba. Mások reakcióvideókat készítenek machinimák nézéséről: az egyik készítő, Simsberry például rendszeresen reagál a *The Rivers* (2016–) és a *Ward University* (2020–) új epizódjairól. Emellett – ahogy már korábban említettem – a legtöbb machinima a YouTube premier funkciójával kerül megosztásra, ami azt jelenti, hogy a jelenlévők egyszerre nézhetik meg az új alkotást, miközben a csevegéssel lehetőségük van élő reakciókra. Ezek az alkalmakon javarészt a készítő is jelen van, így az ő hozzászólásai is érdekes extra kontextust adhatnak az adott mű befogadásához, egyfajta rendezői kommentárként funkcionálnak.

Az előbbiekhöz hasonló „események”-nek köszönhetően pedig a közönség közösséggé alakul. A közösség ereje külső szemmel talán kevésbé tűnhet jelentősnek, de eddigi kutatásaim során számos olyan projekttel találtam szemben magam a machinima-közösség által, amik nagyban hozzájárulnak a machinima-fogyasztás különlegességéhez. Az egyik ilyen példa az iMachinima nevezetű weboldal létrejötte, amely egyfajta gyűjtőoldalként funkcionál, ahol minden olyan alkotó műve megjelenik, aki abba beleegyezik, YouTube-ról átvett beágyazott linkként. A weboldalon olyan interface található, amely erősen hajaz a jól ismert streamingszolgáltatókéra, mint a Netflix, Max vagy Disney+. Így amennyiben valaki machinima-nézésre adja a fejét, itt kategóriák, rendezők, sőt szinkronszínészek alapján is kereshet magának néznivalót. Az iMachinima létrejötte egy közösségi projekt volt, amely során a résztvevő machinima-készítők saját forrásokból vették meg és tartják fent a domain-t, és a kínálat is folyamatosan bővül. Természetesen az oldal használata ingyenes, semmilyen anyagi

vonzata nincs fogyasztói oldalról – így az adatbázis létrehozásához is sok segítséget nyújtott. Ezentúl folyamatosak az olyan virtuális rendezvények, mint a *Sims International Film Festival* (2013–2020), *Plumbob Awards* (2018–) vagy a *Sims Machinima and Animation Convention* (2022–). Az első kettő egy díjátadó, melyre jelentkezhetnek az alkotók, és egy előre meghatározott zsűri értékeli a benyújtott munkákat, majd egy előre felvett díjátadó ünnepség során kihirdetik a győzteseket több kategóriában (Best Series, Best Director, Best Set Design stb.). A díjátadó maga is egy machinima, hiszen azt szintén a *The Sims*-játékokban rögzítik a szervezők. A *Sims Machinima and Animation Convention* pedig a kompetitív aspektust elengedve egy Comic-Conhoz hasonlítható leginkább. A szintén machinimaként felvett esemény során machinima-rendezők, szinkronszínészek és egyedi animációkat készítőket egyaránt beszélhetnek projektjeikről. Minden résztvevőnek külön panele van, ahol 10 percig beszélhet az alkotói folyamatáról, kulisszatitkokról, illetve megválaszolhat előre összegyűjtött rajongói kérdéseket is. Ezeken túl pedig találunk kifejezetten a machinima-téma köré épülő podcasteket (*Stassi J Unplugged: A Sims Podcast* [2021–]) és online magazinokat (*Insider* [(2016–)]) is. A machinima tehát erőteljesen a résztveteli kultúra része (Jenkins, 2006, 3), amelyben legalább akkora érték alkotni, mint az alkotást befogadni, majd arra reagálni.

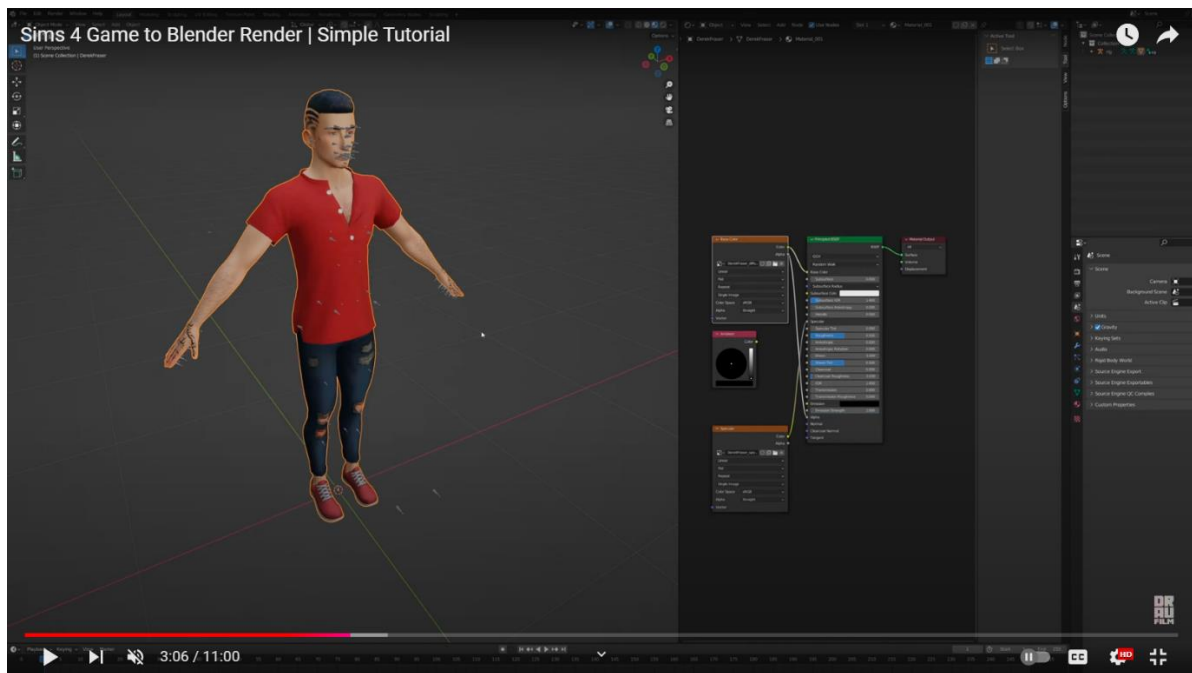
5.3. A MACHINIMA A 2020-AS ÉVEKBEN

A machinima eddigi történetében talán az egyik legizgalmasabbak a 2020-as években, azaz jelenleg is zajló átalakulások. Az elmúlt néhány évben ugyanis olyan változások mentek/mennek végbe, amelyek átírni látszanak a machinima néhány alapvetését.

Az egyik ilyen alapvetésnek tekintett jellegzetesség Katie Salen szerint az, hogy a machinima nem tud és nem is fog „felnőni”, mindig bagatell témákkal, klisékkel, jól beazonosítható szűzséggel (Fulton, 2005, 37) és karakterekkel tudja csak érthetően elmesélni a mondanivalóját, sosem fog tudni komplex témákhoz nyúlni: „úgy tűnik, a machinima nem akar felnőni; a gamer-fiúk továbbra is buta kis filmeket készítenek gamer-fiúknak” [„machinima doesn’t seem to want to grow up, that game boys are still making silly little films about, well, game boys.”] (Salen, 2011, 39). Larissa Hjorth csupán két évvel Salen írásának megjelenése után úgy vélte, hogy a machinima igenis felnőtt, leginkább azért, mert elkezdett politikai tartalmú történeteket mesélni: „a machinima [...] teret biztosít politikai témák kritikus megvitatására, gyakran inkább implicit, mint explicit módon” [„Machinima [...] also provide a critical space to consider politics, often implicitly rather than explicitly”] (Hjorth, 2013, 135).

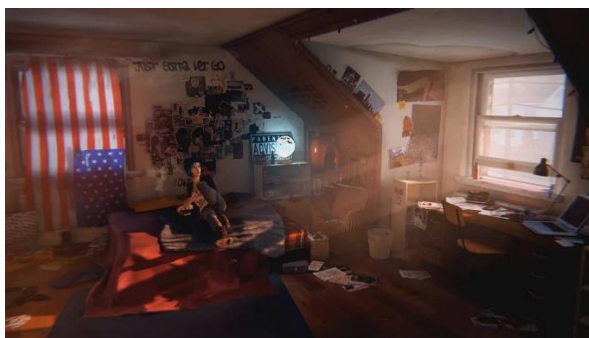
Joseph DeLappe is azonosít politikai töltetű játékos magatartásokat, amelyeket „machinimatic act”-nek nevez (DeLappe, 2013, 148). Tehát a 2010-es évek közepén tematikus elmozdulás figyelhető meg a machinimákban: az olyan alkotások, mint a *The Rivers* (2016–) vagy a *Ward University* (2020–) is bátran nyúlnak a rasszizmus, a homofóbia, a különféle függőségek, a szexuális bántalmazás vagy a rendőri agresszió témájához. Ezen társadalmi problémák feldolgozásában több előnnyel is rendelkezik a machinima a hagyományos audiovizuális médiumokkal szemben: mivel nincs stúdiórendszer, nem egy politikailag telített gazdasági rendszer áll a gyártás és a disztribúció mögött, így nincs cenzúra sem (a YouTube irányelveit leszámítva). A rendezői döntést nem írhatja felül semmilyen befektető, stúdióigazgató, csatornaigazgató – mivelhogy ilyen szereplők nincsenek jelen. A készítők kezében szinte teljes mértékben összpontosuló alkotói szabadság pedig lehetőséget ad arra, hogy bizonyos témákat olyan módon mutasson be a machinima, ahogy azt máshol nem látnánk. Ezen témák feldolgozása pedig gyakran olyan emberektől származik, akik valóban átéltek már hasonlót, így egy viszonylag szokatlan perspektívából nyerhetünk betekintést több társadalmilag érzékeny témába.

A jelenlegi machinima-világ ismeretében a machinima fogalma is újragondolást igényel. Az újfajta mediális kontextus miatt Jenkins korábbi machinima-fogalma már nem állja meg a helyét teljes mértékben. Bár a legtöbb machinima továbbra is megfeleltethető annak a fogalomnak, miszerint ez a médium egy videójáték motorjának használata által előállított háromdimenziós animáció (Jenkins, 2006, 288), az utóbbi években megjelent egy újfajta machinima, ami ezen már túlmutat. Bizonyos rendezők ugyanis elkezdték hátra hagyni a videójátékot, már amennyire az lehetséges. A *The Return of the Reaper* (2023–2024) című *Sims 4* machinima epizódjaiban is fellelhető egy újfajta technika alkalmazása: az alkotó exportálja a karakterek és néhány „színpadi kellék” fájlját a játékból, majd a játékot tulajdonképpen meg sem nyitva, a Blender nevezetű alkalmazásban magának animálja meg a vágyott vizuális képeket (6. kép).



6. kép: Egy sim importálása Blenderbe

Ezen a ponton tehát már csak részlegesen igaz, hogy a videójáték motorját aktívan használni kellene az alkotás folyamata közben, hiszen az epizódok egy része már a játékon kívül lett felvéve. Tovább haladva azonban már olyan machinimák is léteznek, amelyekben végig az imént említett Blenderben történő animációs technikát használják, a játék maga nem jelenik meg: ilyen a DRAUFILM által készített *First Time* (2023) című videóklip, amelyet a *First Time He Kissed a Boy* (2016) című dalhoz forgatott. Ez a machinima több szempontból is izgalmas, hiszen nemcsak a *The Sims*-játékokból, hanem a *Life Is Strange*-ből (2015) exportált tárgyakat is elhelyez a térben a Blender segítségével (7. és 8. kép), emellett pedig egy másik machinima, a *Ward University* (2020–) néhány karakterét használja fel, sőt az ő háttértörténetüket meséli el a klip során (9. és 10. kép).



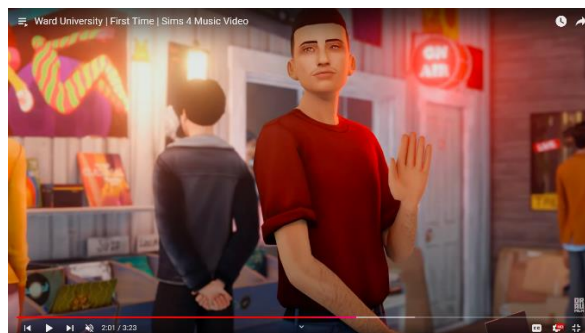
7. kép: Chloe szobája a *Life Is Strange* (2015)-ben



8. kép: Travis szobája a *First Time He Kissed a Boy* (2023)-ban



9. kép: Derek a *The Sims 4* (2014)-ben



10. kép: Derek a Blenderben

Ez a kis híján négyperces videóklip nem alkalmazza sem a *The Sims 4*, sem a *Life Is Strange* játékok motorját, csupán a játékba kódolt textúrákat, látványelemeket használja fel. Tehát a létrehozott mű továbbra sem teljesen független a videójátékoktól, de Jenkins meghatározásával már nem írható le problémamentesen. A jenkinsi fogalom a mai machinimák ismeretében finomhangolásra szorul, hiszen olyan, technológiai szempontból fontos előrelépések történtek a machinima-alkotás folyamatában, amelyekre a definíciónak szükségszerűen reagálnia kell. A technológia fejlődésének következtében változó machinima értelmezésre Glózer Rita reagált talán a legjobban. Az ő értelmezésében a machinima „számítógépes grafikai alkalmazások segítségével létrehozott film, amely gyakran számítógépes játékok grafikai bázisán jön létre, vagyis lényegében egy-egy számítógépes játék »világának« felhasználásával kreált filmes produkció” (Glózer, 2022, 102). Ez a fogalom azonban kissé tág, nem határolja kellően körül a machinima médiumát. Túlzottan nagy távolságot enged meg a videójáték és a machinima között, amikor nem teszi egyértelművé, hogy a játék elengedhetetlen része az alkotás folyamatának. Glózer fogalma könnyen magában foglalhatja azokat az animációs produktumokat is, amik kívül esnek a machinima határain.

Bár továbbra is igaz, hogy a machinima a videójátékozás és a film határán helyezkedik el, a videójáték jelentősége csökkenni látszik. 2024-re ugyanis, mint ahogy korábban említettem, a machinima már nem feltétlen támaszkodik a játék motorjára, annak teljesítményére, hiszen a Blender válik a virtuális forgatás színterévé. Bár a játék továbbra is a folyamat része marad, hiszen annak forráskódjából kerülnek ki a karakterek és a díszlet jelentős része is – így nem válik elhanyagolhatóvá –, mégis érezhetően a háttérbe szorul a videójátékkal való interakció. Így tehát, építve Jenkins 2006-os és Glózer 2022-es fogalmaira, a következőképpen definiálható ez a médium: a machinima a filmművészet, valamint a videójátékozás és/vagy játékközvetítés határán elhelyezkedő önálló médiaszöveg-típus, olyan animációs audiovizuális alkotás, amely

egy videójáték terében vagy abból kilépve, de a játék egyéb eszközeinek felhasználásával jön létre.

6. A machinima jövője

A machinima múltja és jelene végig fundamentális részét képezte a médium újradefiniálásának, ám a potenciális jövőjéről eddig nem esett szó, pedig éppoly izgalmasnak ígérkezik az elkövetkező néhány év, mint az azt megelőző időszak. A machinima-fejlődés történetének sorra vételével világossá vált, hogy bár továbbra is a videójátékok és a filmművészet határán helyezkedik el, egyre inkább eltolódik az utóbbi irányába, míg az előbbi jelentősége fokozatosan háttérbe szorul. Elképzelhető tehát, hogy a machinima filmesedési folyamata felerősödik a 2020-as évek második felére, ám az kijelenthető, hogy ugyan minimálisra csökkenthető a videójáték jelentősége, annak teljes megszűnése a folyamatból már a machinima eltűnését eredményzné, hiszen a játékok felhasználása a médium egyik legfontosabb alapköve.

6.1. A MACHINIMA MINT AZ EDUKÁCIÓ ESZKÖZE

A machinima nemcsak hobbiként értelmezhető. Az alkotás folyamata nagy segítség lehet az oktatásban is. Emellett érvelt korábban Matthew Thomas Payne is, aki szerint ezen médium segítségével költséghatékony módon rekonstruálható a filmkészítés folyamata, így a jövő filmkészítői, rendezői, operatőrei anélkül tanulhatnak, hogy szükség lenne egy profi stábra vagy technikai felszerelésre (Payne, 2011, 246–248). Ez valóban elképzelhető, hiszen csupán egy videójáték szoftverre, egy számítógépre és egy vágóprogramra van szükség ahhoz, hogy az érdeklődők megtanulják tudatosan használni például a különféle képkivágásokat, kameramozgásokat. Akár a vágók, de még a set designnal foglalkozók számára is hasznos tudást adhat a machinima. Payne szerint a machinima tulajdonképpen leírható egy virtuális filmiskolaként, amely segítségével a tanulók a filmkészítés három fázisát is lekövetthetik: pre-production, production, post-production (Payne, 2011, 249).

A machinima-készítők professzionalizálódása is egy izgalmas folyamat: nem példa nélküli, hogy machinima-alkotók később játékfejlesztőként, art directorként, animátorként vagy éppen filmrendezőként helyezkednek el. Erre remek példa az FLX Pictures nevű YouTube-csatorna működtetője, aki több mint tíz éve kezdett el machinima-videókat gyártani, ma pedig egy nemzetközileg elismert játékgyártó cég, az Electronic Arts munkatársa. Emellett van példa arra is, hogy a szinkronszínészek professzionalizálódnak: Elizabeth Plant rengeteg ilyen alkotásban van jelen a karakterek hangjaként, itteni tapasztalatainak segítségével pedig mára több videójátékban is főbb karakterek hangját kölcsönzi, legközelebb például a megjelenés előtt álló

Winds of Arcana: Ruination című játék narrátoraként lesz hallható. Látható tehát, hogy a machinima kiváló eszköz lehet a következő generációk nevelésére, hiszen amellet, hogy költséghatékony megoldás, tapasztalatszerzés gyanánt tökéletesen beilleszkedhetne a különböző szakirányok oktatásába.

6.2. A JELEN ÉS A JÖVŐ TECHNIKAI VÁLTOZÁSAI

Túlmutatva a machinima lehetséges jövőbeli felhasználási, illetve előállítási módjain, várhatóan technikai oldalról is rengeteg újdonsággal néz szembe a médium és annak készítői. Ugyanis a jelenkorra jellemző exponenciálisan gyorsuló technológiai fejlődés mellett lehetetlen, hogy a machinima változatlan maradjon a 2020-as években. Például a mesterséges intelligencia egyre nagyobb térnyerése bizonyosan érinteni fogja a machinima-kultúrát is. Ennek mértéke változó lehet, hiszen az X-en (korábban Twitter), ahol a közösség a legaktívabb, a machinima-alkotók egy része egyelőre elutasítja az AI által generált képkockák, hanganyagok felhasználását. Másfelől már most léteznek olyan szinkronizált médiaszövegek, amelyek mögött egyetlen valódi ember sincs, és minden egyes karakter hangját egy mesterséges intelligencia által létrehozott hang adja. Az *All about McCall* (2023–2024) készítője élt ezzel a módszerrel, ám véleményem szerint egyelőre nem elég fejlettek ezek a hangutánzó szoftverek, hogy színészek helyettesítésére alkalmazhatóak legyenek – még túlzottan robotikus, érzelemmentes a hanglejtésük. Természetesen az, hogy jelenleg az AI még kevésbé alkalmas ilyen célokra, nem jelenti, hogy néhány éven belül ne lenne annyira kifinomult néhány mesterséges intelligencia, hogy tökéletesen imitálni tudja az emberi érzelmeket.

A fotorealisztikusság felértékelődése is egy olyan folyamat, ami várhatóan be fog következni a közeljövőben. Egyre több videójáték, például az *Unreal* (2024) remekül illusztrálja, hogy hamarosan eljut odáig a videójátékipar, hogy szinte megkülönböztethetetlen lesz vizualitása a valóságtól (Pólya, 2010, 325). Ez már most észlelhető jelenség, ám a machinima egyelőre nem, vagy legalábbis jelentős hányadában nem követi ezt a trendet. Nem lehetetlen azonban, hogy néhány éven belül leértékelődnek az olyan rajzfilmes grafikával operáló játékok, mint a *The Sims 4* (2014), és dominánssá válnak a machinima-közösségben a fotorealisztikusságra törekvő játékok. Már csak azért is várható ez a tendencia, mert a *The Sims* machinimákból kiindulva, ott is jelen van a realiztikusságra való törekvés, ezért is kezdett el terjedni először az úgynevezett custom animációk használata, amik valósághűbbek a játékban alaptól megtalálható túlzottan színpadias animációknál, az alpha custom content használata,

ami a játék esztétikáját felülírva mutat realiztikusabb képet, sőt akár ennek a folyamatnak a jele lehet az is, hogy a videójáték motorját hátrahagyva felértékelődni látszik a Blender használata, amelyben a valósághűbb fényviszonyok egy sokkal fotorealiztikusabb képet eredményeznek, mint a játék maga.

7. Összegzés

A machinima immár több mint harminc éve a média világának része, ám sosem tudott dominánssá vagy mainstreammé válni – sőt talán nem is akart. Az elmúlt évek során többször is szemügyre vették különböző médiakutatók, ám mindannyian más médiumok, vagy átfogó jelenségek értelmezésének kontextusában vizsgálták – például Jenkins a médiakonvergencia felől érintette, míg Lowood a ludológia felől –, sosem önálló médiumként. Ennek eredményeként a machinima önmagában kevésbé vizsgált mediális jelenség, annak ellenére, hogy izgalmas készítői, befogadói, illetve a kettő összeolvadásával prosumeri kultúra épült köré az elmúlt évtizedekben. A machinima önálló értelmezésének hiányára szánt válaszként is értelmezhető dolgozatom tartalma.

A machinima az intézményesülés elmaradása miatti kötött szabályoktól való mentességének köszönhetően alkalmas olyan érzékeny témák feldolgozására, amelyeket a mainstream médiatermékek nem bírnak el. Ezentúl világossá vált, hogy a machinima a filmkészítés alternatívájaként, de nem szinonimájaként is megállja a helyét. Ezen tulajdonsága miatt pedig, ahogy arra a jövőbeli kitekintés során is rámutattam, alkalmas lehet a filmművészet és a filmalkotás oktatása során is. A hagyományos filmkészítésnél egy költséghatékonyabb alternatíva, így a filmművészet elérhetőbbé válhat több társadalmi réteg számára is. A földrajzi kötetlenség pedig lehetőséget nyújt arra, hogy a médiában megszokott országok, kultúrák, kontinensek, területek közötti határok elmosódjanak, az azokat elválasztó falak ledőljenek, de legalábbis elvékonyodjanak. A machinima világában nincs hollywoodi film, nincs francia művészfilm, nincs anime. Ezek a kategóriák megszűnnek, közöttük szabad átjárás jön létre, így elemeikben megjelenhetnek és keveredhetnek egy-egy alkotásban.

A dolgozat során taglalt szempontok alapján megállapítható, hogy a machinima – ha nem is rögtön, de kis késéssel – mindig reagál az aktuálisan a videójátékiparban előforduló trendekre, ezért a machinima definícióját nem lehet állandósítani. Néhány kulcseleme rögzíthető, mint például a videójátékokhoz való kötődés vagy a prosumeri attitűd, egyéb jellemzői dinamikusan változnak, korábbi aspektusok eltűnnek, átalakulnak, vagy akár újak is megjelenhetnek. Ezért fontos a Jenkins által 2006-ban vagy Glózer sokkal frissebb, 2022-ben megfogalmazott definícióinak újragondolása, kiegészítése, finomhangolása. Az elmúlt harminc évet elemezve jól látható, hogy a machinima állapota nem konstans – fontos időnként újra elővenni, megvizsgálni, majd észrevételeink alapján aktualizálni, mit is jelent ezen médium.

FELHASZNÁLT IRODALOM

ANDERSON, Sky LaRell, *Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams*, Game Studies, 2017/1.

ARVERS, Isabelle, *Cheats or Glitch?: Voice as a Game Modification in Machinima*, In: NEUMARK, Norie – GIBSON, Ross – VAN LEEUWEN, Theo (szerk.), *VOICE: Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*, The MIT Press, Cambridge–London, 2010, 224–240.

BUJDOSÓ Ágnes, *Televíziós sorozatok, médiumidentitás, műfajtudat*, Alföld 2011/9, 70–81.

DELAPPE, Joseph, *Playing politics: Machinima as live performance and document*, In: NG, Jemma (szerk.), *Understanding Machinima*, Bloomsbury Academic, London–New Delhi–New York–Sydney, 2013, 146–165.

FRASCA, Gonzalo, *Ludológia: a reprezentációtól a szimulációig*, ford FELLMANN Barbara Rozália, Fosszília 2004 5/3, 123–131.

FRASCA, Gonzalo, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, In: WOLF, Mark J.P. – PERRON, Bernard (szerk.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London–New York, 2003, 221–236.

FULTON, Helen, *Narrative and Media*, Cambridge University Press, Cambridge–New York–Melbourne–Madrid–Cape Town–Singapore–São Paulo, 2005.

GLÓZER Rita, *Részvétel, média, kultúra: Videóblogok a részvételi kultúrában*, Gondolat Kiadó, Budapest, 2022.

HEIDERICH, Timothy, *Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film*, Videomaker, h. n., 2012.

HJORTH, Larissa, *The art of games: Machinima and the limits of art games*, In: NG, Jemma (szerk.), *Understanding Machinima*, Bloomsbury Academic, London–New Delhi–New York–Sydney, 2013, 129–146.

JENKINS, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York–London, 2006.

KOVÁCS András Bálint, *Mozgóképelemzés*, Palatinus, Budapest, 2009.

KREK Norbert, *Egy letűnt műfaj? A fantasy izometrikus szerepjátékok eltűnésének lehetséges okai a 2000-es évek elején*, Információs Társadalom 2020/3, 39–52 (letöltés helye: <https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.3.3>, letöltés dátuma: 2024.12. 16.).

LOWOOD, Henry, *High-performance play: The making of machinima*, Journal of Media Practice 2006/1, 25–40.

NAGY Attila, *Modernizáció: globalizáció, amerikanizáció?: Változási tendenciák a hazai olvasási és könyvtárhasználati szokásokban*, Könyvtári Figyelő 1997/3, 476–484.

PAYNE, Matthew Thomas, *Everything I Need to Know about Filmmaking I Learned from Playing Video Games: The Educational Promise of Machinima*, In: LOWOOD, Henry – NITSCHÉ, Michael (szerk.), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge–London, 2011, 241–256.

PÓLYA Tamás, *Erőszakábrázolás és látványvilág a számítógépes játékokban*, In: GABOS Erika (szerk.), *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra V.*, Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesülete, 2010, 323–335.

RITZER, George, *Automating Prosumption: The Decline of the Prosumer and the Rise of the Prosuming Machines*, Journal of Consumer Culture 2014/3, 407–424.

SALEN, Katie, *Arrested Development: Why Machinima Can't (or Shouldn't) Grow Up*, In: LOWOOD, Henry – NITSCHÉ, Michael (szerk.): *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge–London, 2011, 37–50.