

Az élvezet nélküli játék és a ludológia

1. Bevezetés

Manapság egyre elfogadottabb a videojáték, mint szórakozási forma. Akik gyermekként videojátékok előtt töltötték szabadidejüket mára már felnőttek, sokuknak a mai napig állandó hobbija. A játékosok száma folyamatosan bővül, a játékok kultúránk meghatározó részévé válnak. Ennek ellenére tudományosan kevés figyelmet szentelnek a témának. Kutatásunkban a videojátékos gyűjtögetés, a függőség és az OCD nevű mentális betegség közti kapcsolatot próbáljuk feltárni a ludológia segítségével. Lényegében azt állítjuk, hogy a videojátékok kialakítanak a játékosokban egyfajta kényszeres narratívaéhséget, ami a játék addikció alapját szolgáltatja. Ezzel alá kívánjuk támasztani azon állításunkat, miszerint a videojátékok diszciplínájáról érdemes tudományos diskurzusokat folytatni, hiszen segítségével új nézőpontokból lehetünk képesek hétköznapi folyamatokat leírni.

A szöveg első részében a videojátékok történetével és a média értelmezésére használt hatáselméletekkel foglalkozunk, majd a ludológia rövid általános jellemzése után, fel szeretnénk vázolni a videojátékokról szóló eddigi tudományos párbeszéd eredményeit arról, hogy a videojátékok tekinthetők-e művészeti terméknek, valamint rendelkeznek-e narratívákkal. A második nagyobb tartalmi egységben pedig a videojátékok narratívikus felépítéséről és technikai fejlődéséről, annak következményeiről írunk.

2. Mi a videojáték?

Mivel a tanulmány videojátékokkal foglalkozik, ezért célszerű kiindulópontként tisztázni, hogy mit is értünk pontosan a fogalom alatt, illetve egy rövid történeti összefoglalót adni a játékok történetéről, fejlődéséről. A videojáték a játékoknak egy olyan típusa, amely során a játékos egy virtuális világban (a videojáték által felépített térben) képes egy felhasználói felületnek köszönhetően változásokat létrehozni, mely változásokról egy kijelzőn keresztül kap visszajelzést, grafikai megjelenítés és/vagy hanghatás által.

Az első videojátékok az 1940-es évekre tehetők, ekkor védették le a katódsugárcsöves szórakoztató eszközt. A Tennis for Two volt az első játszható program, amelynek a játékmenetét egy oszcilloszkópon keresztül követhették a játékosok. Az 1960-as évekig csak egyetemeken laboratóriumában volt lehetőség játékot programozni vagy elindítani, mivel ekkoriban csak ezek az intézmények voltak számítógépekkel felszerelve. Az 1970-es években jött a nagy áttörés, mikor kereskedelmi forgalomba került az első otthon használható

videojáték konzol, a Magnavox Odyssey. A játékokat kazettákra tették elérhetővé, azonban ezek mind a később Pongként elhíresült játéknak voltak a variációi. A grafika még nagyon minimalista volt, mindössze fehér pontokat és vonalakat tudott megjeleníteni, viszont a mellékelt átlátszó papírborítók a televízió képernyőjére helyezve kiszínezhették a játékot. A Pong nevű, asztaliteniszre kihegyezett konzolok túltelítettsége miatt történt az első videojáték krach 1977-ben. A videojátékok második nagy generációja a hetvenes évek végére és a nyolcvanas évek első felére tehető. Ekkor a három legnépszerűbb konzol az Atari 2600, a Collecovision és az Intellivision volt. Később a hardveres erő növekedése a megjeleníthető grafika fejlődésével járt, így kiszélesedtek az ábrázolás lehetőségei. Ekkor már külön megvásárolható videojátékok is elérhetőek lettek. 1983-ban megtörtént a második videojáték krach, ami betudható volt annak, hogy a viszonylag kicsi konzolpiac túltelített volt a rengeteg különböző konzol árusításának köszönhetően. Ekkoriban a konzolok az asztali számítógépekkel szemben sem bírták az iramot, és így hatalmas összegeket buktak el a konzolokba fektető üzletemberek, cégek, vállalatok. A hanyatlásból az 1986-ban megjelent japán készítésű Nintendo Entertainment System tudta kimenteni a piacot. A csődből virágzás következett, az NES 8-bit-es processzora rengeteg lehetőséget adott. Ebben az időszakban több, a mai napig sikeres műfaj jött létre. A generáció során lettek népszerűek a személyi számítógépek, azaz a PC-k, közülük is a legnépszerűbb a Commodore 64. A 80-as évek vége és a kilencvenes évek eleje jelentette a 16-bites processzorok kezdetét. Ez idő tájt lett népszerű a CD-ROM meghajtó, ami nagyobb tárhelyt biztosított a videojátékoknak, így szabad út nyílt a háromdimenziós játékok felé. A korszak legnépszerűbb konzoljai a Sega Genesis és a Super Nintendo Entertainment System. A következő generáció az előbbi újdonságait csiszolta, a Nintendo 64 konzol a nevében is szereplő 64-bites processzor segítségével részletesebb 3D grafikára adott lehetőséget, a Sony cég Playstation konzolja pedig a beépített CD lejátszóval nyerte el a közönség tetszését. A kilencvenes évek végére egyre népszerűbb PC-n az online játék. A 2000 utáni időszakot 3 cég konzolja uralja jelenleg is: a Sony (Playstation 2-3), a Microsoft (Xbox, Xbox 360) és a Nintendo (Gamecube, Wii).

3. Valóban van a videojátékoknak negatív hatásuk?

Nemzetközi viszonylatokban a legnagyobb port a videojátékok terén a Grand Theft Auto (továbbiakban GTA) sorozat kavarta. A játék lényegében egyfajta bűnöző szimulátor. Főhősünkkel a virtuális városban autókat lophatunk, a békésen sétáló embereket tucat számra mészárolhatjuk le, bankot rabolhatunk, épületeket robbanthatunk fel. A gyermekeket féltő

Anti-videojáték aktivisták már az első rész 1997-es megjelenésekor is rossz pillantásokat vetettek a játék felé, azonban a frontális támadás 2002-ben indult meg és csúcspontját 2005-ben érte el Jack Thompson ügyvéd aktivista vezetésével.

Dustin Lynch 2002-ben 15 éves ohioi lakosként gyilkosságot követett el. Az eset akkor érte el a témánk szempontjából fontos fordulópontot, amikor kiderült, hogy a gyilkos napi három órát játszott a GTA egyik részével.¹ Jack Thompson kihasználva az alkalmat, jelentkezett a gyermek ügyvédjének, azonban a vádlott elutasította, mondván személyes okok miatt gyilkolt, nem pedig a videojáték hatása miatt.

2005-ben a 17 éves Devin Moore három embert ölt meg, mikor a rendőrség őrizetbe vette autólopás gyanújával. A három áldozatból kettő rendőr, egy pedig diszpécser volt. Megszállott GTA III játékos volt, amit mi sem mutat be jobban, minthogy letartóztatása után az alábbiakat mondta: „Az élet egy videojáték. Mindenkinek meg kell halnia valamikor”.² Az eset során Jack Thompson neve ismét felmerül, ezúttal, mint az áldozatok ügyvédje, kártérítést követelt a kiadótól.

4. A hibás dogma alapjai

Véleményünk szerint a fő hibaforrás, vagyis az, amiben mi látjuk ezt a már említett rossz alapokon nyugvó dogmát az, hogy a videojátékok hatását olyan elméletekkel próbálják felfedni, melyekkel korábban a televíziózásból és a média egyéb területeiből érkező hatásokat vizsgálták. Vagyis lehet, hogy ténylegesen károsak a videojátékok az emberekre, azonban ez a jelenleg többnyire használatos társadalomtudományi módszerekkel nem igazolható teljes biztonsággal, csak éppenséggel néha a valóság és a hibás elmélet fedésben vannak egymással. Azonban a korszerűtlen elméleti alapok miatt ez a fedés csupán véletlenszerű. E teóriák közül a legerőteljesebbnek a kultivációs elmélet érezhető, mint videojáték kritikusainak fő tudományos háttere. A következőkben tehát a jelenleg is használt társadalomtudományi elméletekről lesz szó, melyek nem megfelelőek a játékokhoz.

¹ CNN: Violence, Sex in Video Games Under Fire, Again, 2003,
<http://edition.cnn.com/TRANSCRIPTS/0305/15/se.04.html>

² JACK THOMPSON: Games In The Court, 2005,
http://www.jackthompson.org/games_in_the_court/life_is_a_videogame.htm

5. Kultivációs elmélet

George Gerbner az 1970-es évek USA-jában megteremtette a kultivációs elméletet. Ezen évtized volt az a korszak, amikor már teljes mértékben észrevehetővé vált, hogy felbomlanak a hagyományos közösségek, a televízió elterjedt, a média lett a legerősebb szocializációs alappillér. Megtapasztalták, hogy a médiának van egyfajta differenciáló hatása, miszerint a világot, melyben élünk, másképpen mutatja be, mint amilyen, lényeges differenciákat mutat a valósággal szemben. Ezt a virtuális valóságot az emberek elfogadják, így a világról, és annak részéről alkotott vélemények terén egyfajta homogenizálódás jön létre. A média pedig egyes dolgokat, eseményeket kultivál, vagyis előnyben részesít, míg más tényeket, részleteket, melyek sokszor hatalmas fontossággal bírnának, lezsugorít, elfed, megváltoztat. A nézők minél hosszabb ideig létesítenek kapcsolatot a médiával, akár tv nézés során, annál kevésbé éreznek nagy különbséget, és egyáltalán bármiféle különbséget a valós világ és a virtuálisan ábrázolt világ között.³

Az évekig tartó kutatás során Gerbner 1371 Amerikában sugárzott televízió műsort figyelt meg kutatócsoportjával, melyekben 19642 karakter jellemzőit gyűjtötték össze. Ennek köszönhetően olyan statisztikák jöttek létre, miszerint a női nem reprezentációja a vetélkedőműsorokban kimagasló, míg a játékfilmek főszerepében elenyésző. Az időskorú emberek megmutatkozása is érdekes statisztikát tár elénk, hiszen náluk csak az etnikai kisebbségben élők és a szegény emberek jelenléte alacsonyabb a médiában, mint amennyien valójában élnek az USA-ban. A televízióban az erőszakos bűncselekmények száma sokkalta magasabb, mint a valóságban, viszont több a sikeres és gazdag, jóképű ember. A sikertelenség őket alig éri, míg az országban élő idegen, bevándorló embereket folyamatosan sújtja. A főszereplők általában olyan eurázsiai emberek, akik középkorú ügyvédek, illetve orvosok, bankárok a foglalkozásukat tekintve.

A nézők számára a médiának folyamatosan hasznosnak tűnő, érthető és világos információt kell átadnia. Emiatt a média kénytelen címkézni, némely csoportra, etnikumra, nemre, tulajdonságra minden esetben ugyanazon 4-5 jellemzővel utal, így hatékonyabb lesz az információ átvitele, hisz a csoportok könnyen és gyorsan beazonosíthatóvá válnak a nézők számára. Ezeknek a jellemzőknek olyanoknak kell lenniük, hogy könnyű legyen észrevenni és megjegyezni őket, még akkor is, ha nem fedik teljes egészében a valóságot. Így tulajdonképpen a médiaműsorok folyamatosan erősítik az emberekben kialakult

³ BAJOMI-LÁZÁR PÉTER (a): Manipulál-e a média?, Médiakutató, 2006 nyár, 77-90.

sztereotípiákat. Ha megvizsgáljuk az imént bemutatott statisztikában a főszereplők jellemét, megláthatjuk, hogy ők általában férfiak, erősek, sikeresek, míg a nők csak mellékszereplőként, problémaforrásként jelennek meg, akiket meg kell menteni valamitől. Ez pedig csak ráerősít többek között a „szőke nős” viccek sztereotípiájára, illetve az egyéb nemek közti hadakozásra. Az állítás a kisebbségekre és idegenekre is igaz. Ahhoz képest, hogy valójában mekkora szeletét teszik ki a társadalomnak, legtöbbször negatív vagy mellékszerepek jutottak rájuk, mint a bűnözők, a szerencsétlenek, a főhős ostoba és ügyetlen segítői, a gonoszok, az erőszakosak.

A kutatás második fázisában Gernber több ezer emberrel kitöltetett kérdőívekben azt vizsgálta, hogy mennyire van tisztában az illető annak a társadalomnak a működésével és szerkezetével, melyben él. A kérdések általában azon a jelenségekre és jellemzőkre kérdeztek rá, melyeket a több évi médiatartalom elemzésből nyertek; a kitöltőknek meg kellett saccolniuk többek között az ügyvédek, orvosok, az afro-amerikaiak, bűnözők, detektívek, a gyilkosságok és egyéb bűncselekmények előfordulási számát.

A válaszadókat két nagyobb csoportba osztotta Gerbner. Az első csoport tagjait, vagyis a „heavy viewers” csoportot azok az emberek alkották, akik naponta 4 óránál többet nézték átlagban a TV-t. A másik csoportba, vagyis „light viewers” kategóriába pedig azokat sorolta be, akik ennél kevesebbet. Az eredmény összhangban volt Gerbner előzetes elvárásaival. A 4 óra alatti tévézők sokkalta nagyobb pontossággal tippelték meg a valós adatokat, mint 4 óra feletti társaik. A „heavy viewers” alanyok szinte mindenben rossz választ adtak: alulértékelték a szakmunkások arányát, míg az értelmiségét, főként a mérnökökét, orvosokét és ügyvédekét jelentősen túlbecsülték. Rengeteg társadalmi folyamatról is kevésbé volt a valóságnak megfelelő, pontos tudásuk. A kisebbségek méretét a társadalomban alul, míg létszámukat a bűnözők körében felülbecsülték, politikailag sokkalta szűkebb látókör jellemezte őket, valamint az agressziót, az erőszakot nagyobbban érezték a valós méretekkel szemben. Úgy gondolták, hogy egy szomorú és gonosz világban élünk, ahol sikerre főként csak a fehér, gazdag és jóképű, szép embereknek lehet esélyük.⁴

⁴ GERBNER GEORGE: A média rejtett üzenete, Budapest, Osiris kiadó, 2002.

6. A dogma felfedése

A kultivációs elmélet szerint tehát, amit a virtuális világban tapasztalunk, azt a valóságra is kivetítjük. Amit a videojáték kultivál, azzal fog azonosulni a játékos is. Éppen így születnek az olyan megfontolások, mint, amennyiben a játék agressziót tartalmaz, úgy agresszívvá teszi a játékost is, amennyiben lopni lehet benne, úgy a játékos tolvaj lesz a valóságban is, ha a játékban büntetlenül megúszhatunk mindent rossz cselekedetet, akkor a valóságban is könnyebben kerülünk összetűzésbe a törvénnyel. Ez azonban hibás, az elméletből nem szabadna ilyen következtetések levonni, így csak oda jutunk, hogy évről évre képes újabb és újabb morális pánik generálódik a témát illetően.

7. Morális pánik

A videojátékok egyik legvitatottabb aspektusa, hogy milyen hatással van az emberekre, azonban a média gyakran előítéletekkel kezeli ezeket a kérdéseket. Gyakran láthatjuk, hogy bűnesetek feltárása során, mikor az elkövetés motivációját keresik, sokszor a videojátékokat hibáztatják.

Stanley Cohen 1980-as munkájában, a *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*-ben írta le a morális pánik kialakulásának és lezajlásának főbb pontjait.⁵ Kiindulópontjául a 80-as évek „mod” és „rocker” szubkultúráinak összeecsapásait, huliganizmusát választotta. A két csoporthoz kapcsolható hivatalos folyamatosan a média figyelmének központjában álltak, így hatalmas méretű nyilvánosságot kaptak.

Cohen szerint a morális pánik létrehozásának oka az, hogy a médiát vezető rétegek el kívánják vonni a figyelmet más eseményekről (mint például a vezetőket érintő botrányok kitörése). Továbbá megbújhat mögötte a médiát befolyásolni képes óriásvállalatok érdeke, illetve a politikai vezetés elterelheti a figyelmet egy olyan problémáról, mely felszámolásához rendkívül nagy összegre lenne szükség, és helyette olcsóbban megoldhatókat mutat be.

A hatás eléréséhez a morális pániknak olyan problémát kell tematizálni, mely a társadalom komoly százalékát érinti, és mindenki által könnyedén megítélhető. A saját etikai és erkölcsi rendszerével teljes mértékben összeférhetetlen téma miatt a problémától teljesen elzárkózó

⁵ COHEN STANLEY: *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*, Routledge, London, 1980.

tömeg hamar felveszi a kívánt negatív, elítélő hozzáállást. Ez a mesterségesen megteremtett attitűd olyan alapokon nyugszik, mely a valós gondokat, problémákat eltúlozza, így az emberekben sokkalta erőteljesebb reakciót vált ki. A gyorsan kialakult pánik igen nagymértékű lehet, ám, mint egy lázdiagram, a hirtelen felszökés után éppen olyan hirtelen alább is hagy a hatása, a megjelenéséhez hasonló gyorsasággal tűnik el, a társadalom visszazökken megszokott állapotába, egészen a következő morális pánikig.

8. Ludológia és narratíva

A ludológia 1997-es megjelenése óta a játékokkal foglalkozó tudományágat takarja. A szó jelentése a latin „ludo” azaz „játás” kifejezésből származik. Egyaránt foglalkozik társas-, illetve táblásjátékokkal és videojátékokkal is. Létrejött a videojátékok elterjedésének köszönhetően teljes mértékben szükségessé vált. Paradigmája még kezdetleges és kevésbé ismert, így kutatására általában más tudományterületek eszközeit használják, mint például az irodalomtudományét, ezért a kutatók a játékokat sokszor úgy értelmezik, mint a narratíva kiterjesztését, pedig az a játéknak csak egy része.

A ludológiának tehát fontos szempontja egy fogalomtár megalkotása, mellyel egyértelműen szétválaszthatóak lesznek egymástól az olyan elbeszélés központú műfajok, mint a film és a játék. Így elsősorban narratív aspektusból vizsgálja a játékokat. Az első ilyen csoport a reprezentáció és a szimuláció. A két fogalom nem új keletű. A reprezentáció jelen van az idők kezdete óta, nemcsak festményekben, regényekben és versekben, de magában az önkifejezésben és az emberi gondolkodásban is. A szimuláció sem a modern technika vívmánya. Szimulációnak tekintjük a játékokat, melyeket gyermekként kaptunk és azokat is, amiket barátainkkal játszottunk adott szabályok szerint. Persze bizonyos dolgok szimulációja sokáig elképzelhetetlen volt a technikai korlátok miatt, azonban a számítógépek feltalálásával rengeteg akadályt átléptünk. A reprezentáció és a szimuláció közötti legnagyobb különbség, hogy a reprezentáció nem enged befolyásolást, csupán egy adott dolog megjelenítése egy adott médiumon keresztül, legfeljebb az interpretációra ad lehetőséget. Ha például látunk egy képet egy autóról, nem tudjuk meg milyen érzés azt vezetni. Ezzel szemben a szimuláció az autó viselkedéseinek leutánzásával imitálja a vezetést, saját rendszerébe ülteti az autóvezetés tulajdonságait. Ebből kifolyólag talán sokak számára nem egyértelmű a játékok és más narratív műfajok szétválasztása, mivel egy külső szemlélő számára a szimuláció is csak reprezentáció.

Másik fontos különbség a narratív műfajok és a játékok között, hogy míg az utóbbi történetvezetése sokféleségre ad lehetőséget, az előbbi egy végkifejletet eredményezhet, nem lehet változtatni az események sorozatán. Mikor egy játékkal játszunk, minden alkalommal más akadályokat kell átlépünk, más módszerekkel kell megoldani a problémákat és ebből adódóan többször is elővesszük. A játékok narratívája tehát úgy predesztinált, mint egy filmé, a játékos győzhet, de el is bukhat az ügyességétől függően. Roger Ebert egy nagy port kavart kijelentése a játékok ezen aspektusát támadta: a videojáték szerint sosem lehet művészet, mert a művészetben nem kell teljesítenünk, vagyis nem csinálhatjuk rosszul és nem veszíthetünk, csupán megtapasztalnunk kell azt.⁶

Így tehát az következik, hogy a videojátékok a szimulációk típusába tartoznak, melyeket két altípusra oszthatunk: paidia (játás) és ludus (játék). Paidia alatt értünk olyan játékokat, melyeket egész kis gyermekek is játszanak, például az építőkocka vagy a szerepjáték, amiben a gyermek cowboynak vagy hercegnőnek képzei magát. A ludus viszont olyan játék, melynek szabályai a játék megkezdése előtt tisztázottak, mint például a sakk vagy a póker. Persze a paidianak is vannak szabályai, ha valaki cowboy, akkor nem viselkedhet úgy, mint egy úrhajós, viszont a ludus játékosainak bizonyosan lesznek nyertesei és vesztesei is. A ludus menete hasonlít az arisztotelészi történetekre: először tisztázódnak a szabályok, megtörténik a játék, végül kijelölik a nyerteseket. Egy nagy egészet alkot a történet, ezzel szemben a paidia sokkal nyitottabb, az eseményeknek nincs egyértelmű végkimenetele. A ludus győztes-vesztes kifejeletéből adódóan egy bináris világot követel meg magának, ahol minden fekete-fehér, gonoszak és jók uralkodnak, a paidianál viszont ez nem válik ilyen egyértelművé, sokkal inkább hasonlít a való életre és nem egy hollywoodi filmre, a játékos nem a nyeresre törekszik, hanem apróbb célok teljesítésére, melyek előnyére szolgálnak. Innentől kezdve a paidia nem arról kell szóljon, hogy a játékosnak mit kell megtennie, hanem hogy mit tehet meg a játék kontextusán belül, tehát ha egy játékos építkezésbe vágja a fejszét egy menedzsment játékban, az épület megépíttetése nem a játék célja lesz, hanem csak egy opció a rengeteg lehetőségből.

A szimulációt négy szintre oszthatjuk. Az első a reprezentáció és cselekmény viszonya. Ez elsősorban a környezet és a történet jellegzetességeit takarja, például egy játék kontextusa teljesen megváltozhat attól függően, hogy a karaktermodellekre ürlények vagy francia idegenlégiósok textúráját húzzák fel a készítő. A második szinten a manipulációs szabályok

⁶ EBERT, Roger: *Video games can never be art*, 2010, <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

találhatók, azok a dolgok, amiket a játékos megtehet a játékban. Ezek tulajdonképp a paidia során már említett lehetőségek, amik nem feltétlenül vezetnek a győzelemhez. A harmadik szint a győzelem szabálya, vagyis azok a dolgok, melyeket muszáj megtenni, hogy megnyerjük a játékot. A negyedik szintet a metasabályok alkotják, melyek nem feltétlenül részei a játéknak. A meta-szabály az előbbi három szint bizonyos mértékű módosíthatóságát jelenti. Sok videojátékot beépített szerkesztő programmal látnak el, de előfordul, hogy a készítők a motorba vagy épp a forráskódba engednek bebocsátást.⁷

A ludonarratív disszonancia fogalma még új keletű, Clint Hockin a LucasArts volt kreatív igazgatója 2007-es blogjában írt róla először. E fogalom lényege, hogy a játék narratívája (már amennyiben elfogadjuk, hogy létezik narratíva a játékokban) szoros ellentétbe kerül magával a játékmenettel, vagyis azzal, amit a játékos vezérlésével a főhős tesz. Hogy ezt megvilágítsuk, vegyünk egy példát a videojátékok kifogyhatatlan tárházából. A 2013-as Bioshock Infinite című játékban a narratíva szerint a főhős egyetlen célja, hogy kimenekítsen egy fiatal lányt egy vallási szekta felhők felett épült országából. Ennek érdekében lemond nyomozó karrierjéről, sőt, a harcban olybá tűnhet, az életéről is. Azonban a játékmenet során a játékosnak a játékidő 10-15%-ában nincs más dolga, mint az ellenségtől löszert zsákmányolni és idegen házak szekrényeit, széfjeit átkutatni pénz után szimatolva. Így láthatjuk, hogy még a narratíva feltételezése mellett sem alkalmasak a hagyományos hatáselméletekkel való vizsgálatra a videojátékok.

9. Játék és narratíva

Mielőtt a játékok hatását kutatni szeretnénk, tisztázni kell egy fontos kérdést. Van a játékoknak narratívájuk?⁸ Ez fontos, mivel a tudományterület kutatási módja alapul rajta. Jesper Juul *Narratív játékok?* című tanulmánya három példát hoz a narratíva jelenléte mellett: mindennek van narratívája, így a játékoknak is; a legtöbb játék rendelkezik valamiféle elbeszéléssel vagy háttértörténettel; a játékok és a narratívák rendelkeznek közös jellemzőkkel. A tanulmány érdekessége, hogy rögtön olvashatunk három ellenérvet is: a játékok nem tartoznak a már meglévő narratív médiumokhoz (film, vers); az idő másképp telik a játékokban, mint a narratívában; a viszony az olvasó/néző és a történet között más, mint a játékos és a játékos között.

⁷ FRASCA, Gonzalo: *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, London, Routledge, 2003.

⁸ Narratíva jelentése értelmezés, magyarázat, elbeszélés

Az első érv, miszerint minden leírható narratív szempontból, nem teljesen igaz. Az ember az információt narratívaként tudja feldolgozni, hozzátartozik a gondolkodásmódhoz, azonban ez nem jelenti azt, hogy minden narratíva.

Többféle módon használhatnak a játékok narratív eszközöket. Manapság a legtöbb játék történetorientált, a játékos egy kerek történetet kap a játék befejezésével, átvezetők és dialógusok segítik a sztori teljes megértésében. Azonban előfordul, hogy egyes játékok nem, vagy csak minimális sztorival rendelkeznek, amit például a mellékelt kézikönyvből vagy a játék kontextusából ismerhetünk meg. Ez leginkább a játékipar beindulásának kezdetén volt jellemző, mikor sok játéknak nem volt feladata, nem nyújtott befejezést, csupán a rekord pontszámok megdöntése volt a cél.⁹

Sok közös vonás van a játékok és a narratíva között. Mindkettőre jellemző a főhős jelenléte és a lineáris történetvezetés, bár utóbbi csak olyan szempontból igaz, hogy a játékok többségében megkapjuk az irányítás szabadságát, de a történet kimenetelét általában nem befolyásolhatjuk. Ráadásul a narratívák önmagukban egyáltalán nem kell, hogy lineárisak legyenek.

A játékok narratívájának léte ellen szóló legerősebb érv a következő: a játékok nem tekinthetők önálló narratív médiumoknak, mivel nem rendelkeznek olyan eszközökkel, amely csak rájuk jellemző, tehát nem fordíthatunk le más médiumokat a játékok nyelvére. Gondoljunk arra, hogy a játék önmaga nem tudja megjeleníteni a sztorit, ez csak szóbeli mesélés vagy filmes eszközökkel lehetséges.

Tanulmányunkban kétféle időt fontos kiemelni. Az időt, ami eltelik a történetben az események lefolyásának alkalmával és az időt, ami az adott történet befejezéséhez szükséges. Míg filmeknél adott mindkét idő, videojátékok esetében változó lehet. Ha egy játékot többször végigjátszunk, minden alkalommal más lesz a befejezéséhez szükséges idő. Ez azért van, mert a már említett két idő egymással szinkronban van, így a játéknak addig nem lesz vége, amíg mi végig nem játszunk.

Míg a legtöbb médium elképzelhetetlen anélkül, hogy emberszerű lény szerepeltetése nélkül érdekes és izgalmas maradjon, ez a játékokra nem igaz. Gondoljunk például a Tetris nevű játékra, ahol sosem találkozunk emberi alakokkal, csupán négy elemből álló építőkövekkel.

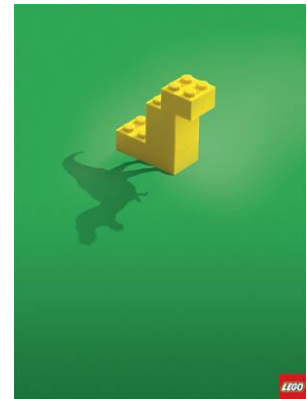
⁹ JUUL, Jesper: *Games Telling stories?*, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

A konklúzió tehát az, hogy a játékok nem tartoznak a hagyományos médiumok közé, legfőképp az interaktivitásuk miatt, ezért nem is vizsgálhatóak ugyanazokkal narratív elemző módszerekkel, önálló kutatási eszköztárat kíván meg a paradigma.

10. Narratíva

Szélsőséges nézet szerint mindennek lehet narratívája, azonban, ha ezt nem is fogadjuk el, az ellen nem lehet kifogásunk, hogy aminek célja van, az rendelkezik narratívával. Éppen ezért állításunk szerint minden számítógépes játéknak kell rendelkeznie valamiféle narratívával. Írásunk konceptualizációs feladatokat is el kíván látni, így elsőként az általunk megalkotott fogalmakat szeretnénk megmagyarázni.

Szimulációs narratíva: A legkezdetlegesebb narratíva típus a videojátékok terén a szimulációs narratíva. Ezzel a típussal minden játék rendelkezik, és szinte egyetlen játék sem létezik, melyben nem lelhető fel a lehető legkisebb mértékben egy másik típusú narratíva is. Manapság a legtöbb játék történetorientált, a játékos egy kerek történetet kap a játék befejezésével, átvezetők és dialógusok segítik a sztori teljes megértésében. Azonban előfordul, hogy egyes játékok nem, vagy csak minimális sztorival rendelkeznek, amit például a mellékelt kézikönyvből vagy a játék kontextusából ismerhetünk meg. Ez leginkább a játékipar beindulásának kezdetén volt jellemző, mikor sok játéknak nem volt feladata, nem nyújtott befejezést, sőt, még a grafikai megjelenítése is szinte értelmezhetetlen volt, csupán pixelek halmazát láttuk, melyekből fantáziánk segítségével egy egészen új világot teremtettünk meg. Olyan, mint a gyermekkori Lego dinó, amit három egyszerű elem összekapcsolásával hozunk létre, kiegészítve a saját fantáziánk segítségével. Az olyan játékok során, amelyek csak szimulációs narratívával rendelkeznek, a gyártó nem kívánt részletesen semmilyen történetet elmesélni, a játékos számára csupán a rekord pontszámok megdöntése volt a cél.



Fix narratíva: A fix narratíva és a szimuláció narratíva közötti különbséget, vagy éppen kölcsönhatást a világ első házi játékkonzoljának segítségével kívánjuk bemutatni. A Magnavox Odyssey lényegében egy olyan kezdetleges játékgép 1972-ből, mellyel a televízió képernyőjén



csupán két fehér fénypontot lehetett irányítani. Ez így önmagában csupán egyfajta szimuláció narratívával bírt, azonban a gép készítői azzal az ötlettel rukkoltak elő, hogy a tévére színes fólia segítségével egy virtuális világot varázsolnak, melyben a fénygömbök tologatásának már narratívikus célja is lesz. Így lényegében már az első videojátéknak is volt fix narratívája.

A videojátékokat szinte minden esetben egy bizonyos mértékig felépített világ történései, vagyis egy sztori köré fűznek fel. Ezt a történetet nevezzük mi fix narratívának. A fix narratívát két szempont szerint osztjuk fel, ezáltal jobban szemléltetve, mit is értünk pontosan alatta.

Az első szempont az, hogy a játékos milyen mértékű interaktivitást kap a játék fix narratívájában. Lényegében a kérdés az, hogy mennyire érezhetjük játék során úgy, hogy beleszólhatunk a történet folyásába. Egyes játékokban a történetnek tetteinktől függetlenül csupán egy kimenetele lehet, ám van, ahol minden lépés, vagyis kattintás számít, és a végkifejlett több ezer féle módon alakulhat. A másik szempont az, ahogyan a játékos megismeri a fix narratívát, vagyis a játék történetét. Ez számtalan módon mehet végbe a játékon belül. Egészen az 1990-es évek népszerű megoldás volt, hogy a történetet a játék világán kívülről, például egy kézikönyvből lehetett elolvasni. Manapság egyre inkább a játékon belüli filmes megoldások lettek népszerűek.

Mi célja van a fix narratívával a játékok készítőinek? Nem más, mint hogy megteremtsen egy olyan virtuális környezetet, amelybe a játékos könnyen beleképzelheti magát a szimuláció során, és így lényegében eggyé váljon a játék időtartamáig a vezérelt karakterrel vagy objektummal. Egyszerűbben szólva, lekösse a játékos figyelmét, így a játékot érdekesebbé, sikereesebbé tegye.

A virtualitás potenciális narratívája: röviden összefoglalva a szerep élmény beteljesülése. A készítők a fix narratívával felvázolják az egész virtuális világban, vagyis a játékban betöltendő szerepünket, melyet azonban nem feltétlenül veszünk magunkra, hiszen lehet, hogy a mi fejünkben más játszódik le, mint azt a készítők elképzelték, éppen ezért potenciális.

Röviden szeretnénk utalni Jay Blumler és Elihu Katz *The Uses of Mass Communications by the Individual*¹⁰ című tanulmányára. Szerintük a néző a televízióval nem csak szórakozik és kikapcsolódik, hanem egy rövid időre elszakad a valóság nehézségeitől, esetleg megszabadulhat korlátaitól. A videojátékok is hasonlókat kínálnak. Létrehoznak egy virtuális valóságot, egy izgalmaival teli kalandos világot, ahol következmények nélkül új dolgokat próbálhatunk ki a szimuláció során.

Ennek lényege, hogy azon játékok, melyek rendelkeznek egy fix narratívával, egy szerepet kínálnak fel nekünk, melyet elfogadhatunk, beleképzelhetjük magunkat, és élvezhetjük a változatosság örömét. Azonban a játékok virtuális világában is van egyfajta szelektív észlelési tényező! Egyáltalán nem garantált, hogy a játékos észreveszi, felfogja, megérti a fix narratíva egészét. A legtöbb játék angol nyelvű, esetleg előfordulhat, hogy a játékos nem érti meg a történetet kellőképpen, vagy csupán kognitív lustaságból, érdektelenségből nem foglalkozik a történettel, csak a szimulációs rész érdekli őt. Ez túl nagy veszély, hogy a játékok ne reagáljanak rá. Éppen ezért megfigyelhető egy olyan, napjainkban kezdődő tendencia, hogy a legtöbb játékot, melyek próbálják a narratívát a képi világra jobban kivetíteni, egy picit a könnyen érthető hollywoodi filmek irányába terelik. Az alábbiakban ennek válfajait kívánjuk felsorolásszerűen bemutatni.

A videojáték gyártó cégek egyre több embert foglalkoztatnak. Az 1989-ben megjelent, hatalmas sikernek örvendő *Prince of Persia* platform játék „stáblistája” még csak nyolc emberből állt, melyből hárman a játék grafikai/művészi megvalósításáért, egy ember a játék történetéért, további 1-1 fő a



töltötte be a programozási és produceri feladatokat, illetve a hangeffektekért, a zenéért vállalt felelősséget. Ezzel szemben az idén, 2013-ban megjelent *Grand Theft Auto V* gyártásában már megszámlálhatatlanul sokan vettek részt, a közel 500 szinkronszínész foglalkoztatása mellett a játék rendelkezett virtuális operatőrökkel (akik a játék átvezető videóinak megszerkesztésében játszottak kulcsszerepet), és valós kaszkadőrökkel is (akiket lemodelleztek egy-egy látványos jelenetért). Továbbá érdemes megemlíteni, hogy a játék

¹⁰ BLUMLER G. Jay, KATZ Elihu: *The Uses of mass communications (magyar címe: Mire használja az egyén a tömegkommunikációs eszközöket?)*, Thousand Oaks, California, Sage Publications, 1974.

elkészítése 265 millió dollárt emésztett fel, azonban három nap alatt érte el az egymilliárd dolláros bevételt, így e szempont alapján mindenidők legsikeresebb szórakoztatóipari alkotása lett.



Újfajta szimulációs és játékméleti módszerek bevezetésével igyekeznek a készítők jobban elvarázsolni a játékost, így „beszippantva” a játék világába. Sőt, ezen a téren egyfajta folyamatos fejlődést is meg tapasztalhatunk. A videojátékok kezdeti szakaszában a játékok irányítása meglehetősen egyszerű volt, köszönhetően a gyenge periférikus ellátottságnak, vagyis, hogy egy joystickon kívül nem igazán volt más a játékos keze ügyében. Később, ahogy megjelentek a gamepadek, billentyűzetek, egerek, úgy az irányítás is gyorsan bonyolódott. Ez oda vezetett, hogy a legtöbb játék csupán a nehézkes irányítás miatt okozott a játékosoknak kihívást, ez azonban kizökkenethette őket a szerepből. Ennek okán a játékokat a 2010-es évekre erősen leegyszerűsítették a szimuláció tekintetében. Létrehoztak újfajta szimulációs módszereket is, melyekkel képesek voltak szimulációs narratívát a fix narratívával időlegesen egy-egy jelenet erejéig egybeolvasztani, vagyis:

QTE-t, azaz a Quick Time Eventet, mikor egy animációs átvezető közben megjelenik irányító perifériánk egyik gombja, s ha idejében lenyomtuk, karakterünk sikeresen átvészeli az adott helyzetet, ellenkező esetben kénytelenek vagyunk újratekdeni. Ennek a kicsúcsosodása a várhatóan az ide év végén megjelenő Oculus Rift lesz, mely egy, a játékos fejéhez rögzített, virtuális valóságot ábrázoló kivetítő. Lényegében egy szemüveg, mely a fej és a szem mozgását követve képes minket a virtualitásba háromdimenziósan elhelyezni, adott esetben úgy, hogy testünk mozgását egy az egyben átviszi a virtuális térbe, így a szimuláció rányitása 100%-osan megegyezik a valósággal.



Oculus Rift

A videojátékok egyre nagyobb hangsúlyt fektetnek a grafikai megjelenítésre a grafikus motorok fejlesztése által. A játékok grafikus motorja egy olyan belső mag, mely a játék grafikai megjelenítésének programozását és variálását teszi lehetővé. Köznapien szólva ez határozza meg azt, hogy mennyire lesz szép és részletgazdag a játék a monitorunkon. A legújabb ilyen grafikus motorok: Unreal Engine 3, és a hamarosan érkező 4, CryENGINE 3, Frostbite 3, EGO Engine 3.0. Ezeknek a fejlődése hosszú múltra vezethető vissza, és fejlesztési irányzatukból jól látható, hogy ténylegesen az interaktív filmek irányába próbálják elterelni a játékokat. Egyre részletgazdagabb textúrákat, egyre valóságosabb fizikát, új árnyék és részecske sablonokat, „lens flare” effekteket, illetve egyre több olyan újítást próbálnak megalkotni, mely megközelíti a valóság látszatát, azt, ahogyan a szemünkkel a valóságot megtapasztalhatjuk. Ugyanez igaz a hangokra is. A videojátékok fejlődésének célja lényegében a fikció egyre valóságosabb ábrázolása.

A filmekből és a klasszikus narratívával rendelkező művészeti termékekből (pl.: regények) próbál olyan sablonokat meríteni, melyek alkalmasak erős érzelmek generálására. Ezek lehetnek akár az emberi kapcsolatok részlet gazdag bemutatása, de ide tartozhat az erőteljes játékzenék, melyeket sokszor a legnagyobb zeneszerzők készítenek, vagy éppenséggel az elkápráztató látványvilág.

Ezen folyamatokat a legnépszerűbb női szuperhős, vagyis Lara Croft „életéből” készített videojátékok fejlődésének bemutatásával kívánjuk szemléltetni. A *Tomb Raider* című játék az akció-kaland műfaj képviselője volt. Főhősnőnkkel, Lara Crofttal elhagyatott barlangokat, ősi építményeket térképezhetünk fel, ereklyéket szerezhethetünk meg. A játékmenet ügyességi, logikai és harcos feladatokból állt. Romos épületek elérhetetlen helységeit csak precíz ugrásokkal és mászással tudtuk elérni, köszönhetően a nehézkes és összetett irányításnak. A kulcsfontosságú eszközöket megszerezni, továbbjutáshoz kapukat kinyitni csak fejtörők teljesítésével volt lehetőségünk és e tevékenységeink közben az ott lakó vadállatok törték ránk, vagy éppen hozzánk hasonló fosztogatók, akiket ártalmatlanítani kellett. A franchise első öt része (*I, II, III, Last Revelations, Chronicles*) keveset változtatott a formulán, inkább csak történeti folytatást szolgáltak, játékmenetbeli fejlődést kevésbé. Fontos megemlíteni, hogy a legtöbb epizód végére valamilyen természetfeletti erővel találjuk szembe magunkat hasonlóan az Indiana Jones sorozathoz. A következő négy játék már több technikai újítást eszközölt az időközben megtörtént videojátékos generációváltásnak köszönhetően. A hetedik részben, vagyis a *Legends*-ben a felfedezés felgyorsítását elősegítő leegyszerűsített irányítást

vezettek be. A nyolcadik, *Anniversary* elnevezésű rész az első Tomb Raider átültetése az új grafikus motorba, itt már szemmel láthatóak a vizuális különbségek.

A legutóbbi, egyszerűen *Tomb Raider*nek elkeresztelt epizód ismét egy újragondolás, mely teljesen felforgatja a játékról eddig alkotott képünket. Főszereplőnk fiatal korát követhetjük nyomon abból az időszakából, mikor egy hajótörés következtében egy szigeten ragad. Ezúttal szerepet kap a túlélés az erdő zord viszontagságai között. A korábban említett természetfeletti eseményeket felváltja a manapság filmes szériák újjáélesztésében előszeretettel használt sötét realizmus. Lara karaktere és környezete komorabb, brutális sebesüléseket kell kiállnia és a legbotrányosabb részében majdnem nemi erőszak áldozata lesz. Utóbbiból a játékosnak egy quick time event során kell elmenekülnie, mely növeli a helyzet egyébként is magas intenzitását.



Tomb Raider 2013

11. Obszesszív-kompulzív zavar

A világon több mint 100 millió embernél diagnosztizálták ezt a betegséget, mely során az elszenvedő képzeteket/késztetéseket érez cselekedetek elvégzésére speciális kényszerszorgolatoknak köszönhetően. Ezeket nevezzük obszesszív gondolatoknak. Alapjában véve a betegek a személyiségüktől teljesen idegennek érzik ezeket, maguktól soha nem követnék el, de a gondolat mégis ott motoszkál a fejükben és erős szorongást kelt. Ilyenek gyakorta a fertőzéssel, szimmetriával, és a pontossággal kapcsolatos túlzott törődés. Az ilyen, és hasonló folyamatból származó szorongást kompulzív cselekvéssel csökkentik a betegek. Ezek rituális kényszerszorgolatok, egyfajta ceremóniák, mint például a fertőtlenítés, cselekvések ismétlése, utánzás, számolás, túlzott aprólékosság, szimmetrikus és szokásalapú kiigazítás, vallásos embereknél a speciális szakrális rituálék.¹¹ Ezek azonban nem tartós

¹¹ *Obsessive-Compulsive Disorder*: <http://www.nimh.nih.gov/health/topics/obsessive-compulsive-disorder-ocd/index.shtml>

megoldások, csupán tünetek, ugyanis az állapot kialakulását követően a kényszer kis idő elteltével (akár csak percek) újra felléphet.

Hivatalosan akkor beszélhetünk OCD-ről, ha a kompulzív cselekvés, és az azokat kiváltó gondolatok két héten keresztül naponta több, mint egy órán át gyötrik a beteget. Gondoljunk csak a videojátékokra, ott hány órát töltenek el a játékosok hasonló folyamatokkal.

Véleményünk szerint a videojátékfüggőség hátterében az OCD áll. A játékosokban kialakul egyfajta félelem, mely a játék befejezetlenségéből ered. Lényegében a felhasználók attól tartanak, hogy kihagynak olyan részeket, ami csak opcionális, azonban számukra fontos lehet. Ez odáig fajulhat, hogy olyan narratívaéhség lesz rajtuk úrrá, aminek következtében kényszeresen gyűjtögetnek mindent, amit a fix narratíva lehetőségként kínál fel számukra. Ennek pszichológiai okai lehetnek, mint például Freud pszichoszexuális fejlődésmélete alapján egy megtartó berögzülés az anális fejlődési korszakból. További magyarázatként szolgálhat az evolúciós pszichológiai elméletek alapján az ember azon gyűjtögető ösztöne, mely az eszközhasználat mértéke és a túlélés valószínűsége közötti összefüggésből ered.

Legjobb példa erre a múlt generációban bevezetett achievementek vizsgálata. Ezek a játékmenethez kötődő, de a játék végkimenetelétől független kiegészítő feladatok. Teljesítésük általában nem jár extra jutalommal a játékos számára, csupán plusz kihívásként szolgálnak, a legtöbbször bármilyen új élmény nélkül. Feladatok széles skálája található meg köztük. Magasabb nehézségi szintek teljesítése, bizonyos mennyiségű megszerezhető tárgyak összegyűjtése, trükkök és egyéb opcionális feladatok teljesítése után jár. Vannak nehezebben besorolhatóak is. A *Batman: Arkham City* című játék Story Teller achievementjében a képregényekből ismert Calendar Man nevű karakter meglátogatása a feladatunk az év különböző szakaszaiban. Újév napján, Valentin napkor, Szent Patrik napján és további kilenc ünnepnapon, ha találkozunk vele, különböző történeteket mond el. Az összes meghallgatásáért achievement jár. 300007 felhasználóból 33167-nek sikerült teljesíteni. Néhány achievement különösen próbára teheti a játékos türelmét. A *Mortal Kombat* című sorozat kilencedik darabjában a My Kung Fu Is Stronger achievement feltétele, hogy minden játszható karaktert a legmagasabb szintre fejlesszünk. Ez azt jelenti, hogy 28 karakterrel kell minimum 24 órát játszani, vagyis legalább 672 órát kell eltölteni a játékkal kizárólag ennek az achievementnek a megszerzéséért. Playstation 3 konzolon 242050 felhasználóból eddig 2122-nek sikerült teljesíteni.

Hasonlóan időrabló a *Rock Band 2* The Bladder of Steel Award nevű achievementje. A játék a néhány éve hirtelen népszerűségnek örvendő, majd hamar lehanyagló műfajhoz, a ritmusjátékokhoz tartozott. Lényege, hogy egy hangszer formájú periférián, lehet az gitár vagy dob, lenyomjuk a képernyőn a zene ritmusára megjelenő gombokat, imitálva ezzel az adott hangszer használatát. Az említett achievement teljesítésének feltétele, hogy a játék összes számát eljátsszuk egy huzamban a szünet gomb megnyomása és bármely szám elhibázása nélkül. Ez összesen körülbelül hét órányi folyamatos játékot jelent. A teljesítési feltételek mellett arra is oda kell figyelnünk, hogy a periféria akkumlátora ne merüljön le a játék alatt. A *psnprofiles.com* oldal jelenlegi állása szerint 61105 játékosból 2499, vagyis 4,09% szerezte meg a The Bladder of Steel Awardot.

Előfordul, hogy az achievement nehézségét nem a feladat adja, hanem már a játék teljesítéséhez is különleges ügyesség szükséges. A *Giana Sisters: Twisted Dreams* egy 1987-ben készült Commodore 64 játék folytatása. Műfaját tekintve platformer vagyis a játékmenet nagy része futásból és ugrálásból áll. A zsánerben az egyik legnehezebb, ami az utóbbi időben megjelent. Összesen 12 teljesíthető achievement áll rendelkezésünkre. A legkönnyebbet már az első pályákon megszerezhetjük, ezt a játékosok 95,87%-a megkaparintotta, azaz 26233-ból 25149. A Beattime Story nevű trófea teljesítéséhez az első főellenfelet kell legyőznünk, ami körülbelül a játék negyedénél található. Ez már csak 13,56%-nak vagyis 3581 játékosnak sikerült. A játék egyszeri teljesítése 1,15%-nak (302 játékos), a legnehezebb trófea megszerzése pedig mindössze 0,51%-nak (133 játékos) sikerült.

A fanatikus gyűjtögetők képesek odáig is elmenni, hogy a játék egy programozási hibáját is megkerüljék. A *Grand Theft Auto 4* című játék online módja nem ment el bizonyos eredményeket, amelyek szükségesek lehetnének az achievement kényelmes teljesítéséhez. Az Auf Wiedersehen Petrovic nevű achievement lényege, hogy a játék online részében minden játékmódot kipróbáljunk legalább egyszer. Mivel az állás mentése nem működik, az achievement megszerzésének érdekében egy alkalommal kell mind a 120 játékmódot teljesítenünk. 596587 játékosból eddig 1.92%-nak sikerült, vagyis 11456 embernek.¹²

Ugyan írásunkat csupán egyfajta témafelvetésként terveztük, ám mégis reméljük, hogy rávilágíthattunk a ludológia diszciplína lehetőségeire, hiszen ilyen nagyságrendű eredményeknél merő egyszerűség lenne az adatokat és a játékok közti különbségeket

¹² Adatok forrása: *psnprofiles.com*

elmosni, és egyszerűen közönséges függőségről beszélni. Ahhoz, hogy megérthessük a játékosokkal kapcsolatos különlegességeket, rendellenességeket, először a játékokat kell megismernünk, melyhez a ludológián keresztül vezet az út.

12. Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	1
2. Mi a videojáték?	1
3. Valóban van a videojátékoknak negatív hatásuk?	2
4. A hibás dogma alapjai	3
5. Kultivációs elmélet	4
6. A dogma felfedése	6
7. Morális pánik	6
8. Ludológia és narratíva	7
9. Játék és narratíva	9
10. Narratíva	11
11. Obszesszív-kompulzív zavar	16
12. Tartalomjegyzék	20