

ZSIGMOND KIRÁLY FŐISKOLA

SZAKDOLGOZAT

**Kuli Benjamin Alex
KUBTABZ.ZSKF
Szabad bölcsészet**

**Budapest
2014**

**ZSIGMOND KIRÁLY FŐISKOLA
KOMMUNIKÁCIÓ ÉS MÉDIATUDOMÁNY INTÉZET**

A VIDEOJÁTÉK, MINT MŰVÉSZETI ALKOTÁS

*A magas kultúra és a tömegkultúra összeolvadásának
bemutatása és a posztmodern állapot ábrázolása a videojáték
médiumán keresztül*

Konzulens tanár:
Dr. Jászberényi József László, Phd
Intézetvezető, főiskolai tanár

Készítette:
Kuli Benjamin Alex
KUBTABZ.ZSKF
Szabad bölcsészet szak

**Budapest
2014**

Tartalom

Bevezetés.....	2
A videojáték története	3
A posztmodern filozófia.....	13
A posztmodern művészet	19
A videojáték, mint művészet.....	24
A videojáték és a film – <i>Beyond: Two Souls</i>	30
A videojáték és a képzőművészet – <i>Journey</i>	36
A videojáték és az irodalom – <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>	40
Befejezés	50
Irodalomjegyzék.....	51

Bevezetés

Fiatalkorom óta foglalkoztatnak a videojátékok. Mindig is volt számomra valami lenyűgöző abban, hogy egy más vagy akár általam tervezett karakter bőrébe bújva vehetek részt egy kalandban, játszódjon akár az egy fantáziavilágban vagy egy, a valóságunkhoz nagyon hasonló környezetben. Történetek tucatjait mesélték már el így, legyen az akár egy eposzi ütközet vagy egy lélektani dráma - néha magukat a műfaji határokat is feszegetve.

A játékon túl még a művészetek is érdekelnek, jómagam is érdekelt vagyok több művészeti ágban is, mint alkotó. A szakdolgozat témája tehát adta magát: lehetséges-e olyan videojátékot létrehozni, amely megfelel a művészet fogalmának? Ha igen, akkor ez hogyan lehetséges, és milyen művészeti kategóriába, besorolásba tartoznak az ilyen alkotások? Lehet-e valaha a videojáték a magas kultúra része, túlnőheti-e magát az egyszerű szórakoztatáson? Ezek a kérdések foglalkoztatnak a témával kapcsolatban, és mivel ez egy kiforratlan, ám feltörekvő médium, úgy gondoltam, hogy ezekre a kérdésekre próbálok meg választ találni.

A dolog azonban nem ilyen egyszerű. A posztmodern filozófiai elméleteknek köszönhetően meg kell vizsgálnunk, hogy egyáltalán ebben a korban lehetséges-e olyan, hogy egységesen elfogadott művészet, ami kiállja az idők próbáját és örökérvényű. Másfelől pedig, ha sikerül is meghatároznunk azt, hogy egy új művészeti ágról van szó, akkor eldönthető-e, hogy ez a magas vagy tömegkultúra része? Egyáltalán napjainkra érvényes-e az az általánosítás, mint évtizedekkel ezelőtt, hogy létezik magas és tömegkultúra? Ezen felül pedig a különböző sztereotípiák kutatásával, esetenként cáfolatával, a nyugati és keleti gondolkodás különbségeinek feltárásával, és a korunk sajátosságaival is foglalkoznék, mivel ez a téma és annak ellentmondásai, valamint tisztázatlanságai túlmutatnak a saját problémáján.

Ugyanakkor prioritásom mégiscsak a játékokra terelődik, így a médium kérdéskörén túl egy történeti áttekintéssel és példákkal is alátámasztanám kérdésfeltevéseimet, valamint elméletemet.

A videojáték története

Amikor a videojátékok történelmét kezdjük el kutatni, nehéz dolgunk van. Elsősorban azért, mert a definíció maga sem egyértelmű. A legelfogadottabb és legáltalánosabb definíció szerint¹ a videojáték egy olyan játéktípus, aminél egy videó eszközön vagy (tévé)képernyőn jelenik meg a számítógép vagy más elektronikai eszköz segítségével létrehozott kép. A játéknál fontos szerepe van az interakciónak és a döntéshozatalnak, melyek mind a médium sajátosságai. A játékmenet szerves része a videojátéknak, ami nem más, mint az, hogy a játékos hogyan kerül interakcióba a játékkal.² Az irányításhoz azonban szükség van egy kontrollerre is, ami lehetővé teszi azt, hogy irányíthassuk a játékot. Ezeknek több fajtája lehet: van, amin csak egy irányító analóg kar (ezt nevezzük joysticknek) és egy gomb van, de lehet egészen bonyolult kontroller is, tucatnyi gombbal, de újabban már mozgásérzékelős irányítók is rendelkezésre állnak. A videó a videojáték szóban pedig a raster grafikára, azaz a *pixels* (képpontos) megjelenítésre utal³, ám a későbbiekben mindenféle típusú és grafikájú játék beletartozott ebbe a grafikába, ami megfelel a fenti kritériumoknak.

A fogalmak tisztázása után sem egyszerű a helyzet, ha tovább akarunk haladni a történelemben. Felmerülnek olyan kérdések, hogy mi az első videojáték, illetve annak történelmében mik a különböző mérföldkövek, melyek meghatározóak voltak a médium fejlődésében? Leggyakrabban az úgynevezett *Pong* konzolokat⁴ szokás megnevezni az első videojátékoknak. Tény, hogy ezek voltak az első népszerű konzolok, olyannyira, hogy több tucat cég gyártotta le a saját maga konzolját, melyek mindegyike egy játékot tartalmazott, a *Pongot*, ami egy egyszerű pingpong játék. Azonban kicsit jobban vissza kell menni az időben, ha az első tényleges videojátékot akarjuk megtalálni. A legelső kísérlet az 1947-es

1

¹ The American Heritage® Dictionary of the English Language, Fourth Edition by Houghton Mifflin Company. Published by Houghton Mifflin Company.

2

² Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. ISBN 978-0-262-24045-1.

3

³ <http://www.pong-story.com/intro.htm> - letöltés dátuma: 2013. október 26.

4

⁴ Konzol: kifejezetten videojátékok otthoni használatára készült elektronikai eszköz.

katódsugárcsöves interaktív elektronikai játékhoz köthető⁵, ami azonban soha nem került kereskedelmi forgalomba, és a további próbálkozások sem erre a koncepcióra épültek. Az 50-es években és a 60-as évek elején a számítógép megjelenésével különböző programok láttak napvilágot, melyek vagy a mesterséges intelligencia, vagy a vektorgrafika, vagy más egyéb aspektus tesztelésére szolgáltak. A mi szempontunkból az első igazán nagy áttörés azonban az úgynevezett „barna doboz” volt, Ralph H. Baer kísérlete, aki egy olyan eszközt akart létrehozni, melynek segítségével interakcióba léphetünk a tévékészülékünkkel. A számozott hét prototípus közül ez volt a hetedik, amit később 1972-ben *Magnavox Odyssey* néven jelentettek meg, és kereskedelmi forgalomban is kapható volt. Ez volt az első otthoni videojáték konzol.⁶ Bár első ránézésre azt gondolnánk, hogy a gép maga analóg módon működik, hiszen a televíziók, és a nyolcadik generációig minden konzol analóg módon működött, a gép maga mégis digitális jeleken keresztül közvetítette a jeleket. Ennek függvényében hangot nem is tudott előállítani, és csak fekete-fehér színek megjelenítésére volt képes. A grafika pedig olyannyira minimalisztikus volt, hogy a tévéképernyőre felrakható fóliákat lehetett és néha kellett is rárakni, hogy tudjuk pontosan, miről is van szó. Bár maguk a játékok cserélhető kazettákon alapultak, sok különbség közöttük nem volt. Ez annak köszönhető, hogy rengeteg dolog hiányzott még belőlük. Például a *Tennis-nél* (ami nagyon hasonló a már említett *Ponghoz*) még nem volt számláló, és a játékosokon múlt, hogy betartják-e a szabályokat, mivel a gép nem volt még képes ezeket az információkat eltárolni. Olyannyira nem tudott még ekkor önállóan működni, mint játék, hogy nem egyszer kellett a valóságban, a géphez kapott eszközöket és más játékokat is használni. Remek példa erre a *Roulette*, aminél a képernyő volt a rulett kerék (ha felraktuk a fóliát), mi pörgettük véletlenszerűen a kontroller segítségével a „golyót”, hogy hol álljon meg, de a valóságban kellett egy rendes rulett asztalon a tétet megtenni. Kezdetleges technológia volt ugyan, de nagy előrelépés, és útmutatás a későbbiekre nézve.

Mint arra már utaltam, gyakran tartják a *Pongot* az első videojátéknak, illetve az első videojáték konzolnak az ezeket tartalmazó gépeket, s még ha ez nem is teljesen így volt, a konzolok első generációját ezekhez a gépekhez kötjük. Fontos hangsúlyozni, hogy ekkor már voltak úgynevezett árkád játéktermek, ahol videojátékokkal lehetett játszani,

5

⁵ <http://www.pong-story.com/2455992.pdf> U.S. Patent #2,455,992 – letöltés dátuma: 2013. október

26.

6

⁶ <http://www.pong-story.com/odyssey.htm> – letöltés dátuma: 2013. október 26.

pénzbedobós automatákon keresztül, és ezek az árkád gépek megelőzték az otthoni gépeket technológia szempontjából. A vágy azonban, hogy otthon is játszassunk a játékokkal, nagy volt, így ennek mintájára készültek el az első, majd a későbbi konzolok is. Az *Atari* az elsők között volt, akik árkád mellett ilyen gépet gyártottak. (Az ő nevüket jegyezzük meg, mivel a későbbiekben fontos szerepük lesz). Ez az 1972-től 77-ig tartó időszak nem szólt másról, mint hogy ki tudja ugyanazt a játékot eladni úgy, hogy mégis valamilyen újítást tartalmaz. A probléma azonban akkor kezdődött, amikor a piacot elárasztotta a több tucatnyi, többségében gyatra minőségű *Pong* konzol, aminek következtében túl is telítődött a piac, és az értékromlás miatt a vásárlók bizalma is odalett. A gyengébb és öregebb konzoltulajdonosok veszteséggel eladták a részvényeiket, ami a kisebb vállalkozások végét jelentette. Ez volt az első videojáték válság, 1977-ben, amit csupán a *Magnavox* és az *Atari* éltek túl.

Ezután kezdetét vette a videojátékok aranykora, belépve a második konzolgenerációba. Az új reneszánsz a *Space Invaders*⁷ nevű játéknak köszönhető, mely a *Taito* gondozásában készült. Az *Atari*, miután *Pong* konzoljuk sikeres lett, úgy döntöttek, hogy egy saját, kazetta alapú rendszert is létrehoznak, ami több típusú és fajtájú játékot is képes lesz lejátszani. Ez lett az *Atari 2600*-as, ami már színesben, hanggal jelenítette meg a játékokat, de ami még fontosabb: címek tárháza vált elérhetővé otthon, amik felvették az árkáddal is a versenyt. A gép 20.000.000 példányban kelt el, és mai napig ott van a 10 legsikeresebb konzol listáján, még saját jogutódját is túlélve, az *Atari 5200*-at.⁸ Az *Atari* sikerét azonban többen is megpróbálták meglovagolni, aminek következtében újra elárasztották a piacot a konzolgépek. A probléma csak az volt, hogy most már a játékokat külön csinálták, nem kész, vagy a konzolba beépített címekről volt szó, így a nyomás is nagy volt, hogy minél többet tudjanak ezekből eladni, minél gyorsabban. Ez vezetett el a videojáték történetének legnagyobb válságához, 1983-hoz.

Ez a recesszió 1983-tól 1985-ig tartott, és több együttes hatás következtében jött létre, melynek következtében több nagyvállalat is csődbe jutott, beleértve az USA egyik leggyorsabban növekvő cégét, a már említett *Atarit* is.⁹ A két évig tartó válság olyan mély

7

⁷ Whittaker, Jason (2004). *The cyberspace handbook*. Routledge. p. 122. ISBN 0-415-16835-X

8

⁸ http://images.businessweek.com/ss/06/10/game_consoles/source/3.htm - letöltés dátuma: 2013. november 18.

9

volt, hogy elemzők úgy gondolták, hogy a videojátéknak ennyi volt, és nincs jövője a későbbiekre nézve. Az egyik legnagyobb indoka a válságnak egyértelműen az, hogy a piacot elárasztotta a felfoghatatlan mennyiségű gyatra minőségű játék, ami miatt ismételten megingott a vásárlói bizalom. A játékokon túl még a konzolok mennyisége is sok volt: az *Atari* két géppel képviseltette magát (a 2600-as és az 5200-as is aktívak voltak még ekkor), a *Magnavox* gépe, az *Odyssey2*, az *Odyssey* jogutódja¹⁰, valamint a *ColecoVision*, az *IntelliVision*, és még legalább egy tucatnyi kevésbé híres gép, vagy épp ezeknek a gépeknek másolata, vagy ötvözete. Fontos megjegyezni ugyanis, hogy ekkor a szerzői jogok még nem védték annyira a videojátékokat, mint korábban, így bárki felhasználhatta egy másik cég szabadalmát. Nem egyszer előfordult így, hogy egy-egy gép lejátszott mondjuk *Atari* játékot is, és egy másik gép játékát is. A *ColecoVision* is ilyen volt, ami a saját játékein túl *Atari* 2600-as játékokat is le tudott játszani.¹¹ Ezt az egészet megspékelte a már említett több tucatnyi rossz minőségű játék, melyek vagy gyorsan alakult (és gyorsan feledésbe is merült) cégek próbálkozásai voltak gyors pénz reményében, vagy az amúgy nagynevű vállalatok nagy címeinek gyenge megvalósítása. Utóbbira példa a *Pac-Man Atari* 2600-as változata, ami az árkádban megjelent változatnak a *portja* (átírata) otthoni konzolra, valamint az *E.T.* videojáték változata, szintén *Atari* 2600-ra, ami olyan gyengén sikerült, hogy sokan ezt az egy játékot okolják az egész válság kirobbanásáért. A helyzeten az sem javított, hogy ekkor jelentek meg a PC-k, azaz a személyi számítógépek, melyek otthoni munkavégzés mellett más feladatokat is képesek voltak ellátni, köztük játékokat is le tudtak játszani – ekkoriban sokkal jobb minőségben, mint egy-egy konzol. A könnyű kezelhetőség mellett tehát a multi funkcionalitás is ez utóbbi mellett szólt, így a konzolok ezek miatt is háttérbe szorultak.

Korábban már említettem, hogy a jogok akkor máshogy működtek, mint napjainkban. Ez nem csak a szerzői jogokra, hanem a kiadók publikálási jogára is igaz volt. Ennek közvetlen előzménye, hogy az *Atari* jónéhány programozója kivált, és önálló céget alapított, az *Activision* (ami ma is létező játékfejlesztő nagyvállalat), mivel úgy gondolták, hogy az akkori tulajdonos, a *Warner Communications* minden más leányvállalata, a

¹⁰ <http://www.atarimagazines.com/v5n11/ataricorp.html> (Friedland, Nat (1987). *Today's Atari Corp.: A close-up look inside. Antic Vol. 5, No. 11.*) – Letöltés dátuma: 2014. január 11.

10

¹¹ <http://www.giantbomb.com/odyssey-2/3045-60/> - Letöltés dátuma: 2014. január 11.

11

¹² <http://www.giantbomb.com/colecovision/3045-47/> - Letöltés dátuma: 2014. január 11.

rendezőktől, a zenészeken át a színészekig beleértve mindenkit, több megbecsülést kap, és ők is pontosan ilyen bánásmódot akartak, hiszen ekkoriban még stáblista sem volt az elkészült videojátékok végén. Kiválásuk után az *Atari* még perre is ment velük, ami azonban nem járt eredménnyel, és 1982-ben le is zárult az ügy.¹² Ezzel megjelentek az úgynevezett *third-party developerek*¹³, vagyis a harmadik csoportja a fejlesztőknek, akik függetlenek a konzolokat gyártó cégektől. Ráadásul ekkoriban semmilyen kontroll nem volt a fejlesztők felett (a későbbiekkel ellentétben), így az fejleszthetett egy-egy konzolra, aki csak akart. Ez utóbbi is ok a válság létrejöttére.

A válság után az eddig az Egyesült Államokban domináló iparág áttelepült egy másik kontinensre, és a felkelő nap országába, Japánba. A korábban kártyajátékokat készítő, majd szárnyait próbálgató *Nintendo* (melynek jelentése: „hagyd a szerencsét a mennyországra”)¹⁴ új gépe, a *Famicom* (*Family Computer*), ami később Amerikában és Európában *Nintendo Entertainment System* (rövidítve: NES)¹⁵ néven jelent meg, egy teljesen más mentalitást képviselt. A korábbiakkal ellentétben a játékok programozása egyszerűvé vált, mert Jamaucsi Hiroshi, a vállalat harmadik vezérigazgatója, fontosnak tartotta, hogy ne programozók, hanem művészek készítsék a játékokat, mert szerinte csak ők tudtak igazán tökéletes játékokat készíteni, és emiatt törekedett is arra, hogy a vállalat videojáték-készítő művészek mennyországa legyen.¹⁶ Annak ellenére, hogy se mérnöki, se videojátékbeli tapasztalata nem volt, ő döntötte el, hogy mely játékok készülhetnek el, és melyek nem. Ugyanis ellentétben a válság előtt lévő időszakban vázoltakkal, a *Nintendo* csak és kizárólag az általuk ellenőrzött címeket engedte megjelenni hivatalosan a boltokban, ezt ellátva az „*Original Nintendo Seal of Quality*” pecséttel, ezzel garantálva a minőséget előre. Valamint, hogy növelje a csapatok kreativitását, gyakran több részre is felosztotta a fejlesztőbrigádot, hogy azok egymással versengjenek. Ez pedig arra

12

¹² <http://www.forbes.com/forbes/2009/0202/052.html> (Beller, Peter C. "Activision's Unlikely Hero". *Forbes*.) – Letöltés dátuma: 2014. január 11.

13

¹³ <http://www.techterms.com/definition/thirdparty> - Letöltés dátuma: 2014. január 11.

14

¹⁴ <http://authordougmc coy.com/2013/03/02/what-nintendo-means/> - Letöltés dátuma: 2014. január

14.

15

¹⁵ <http://www.giantbomb.com/nes/3045-21/> - Letöltés dátuma: 2014. január 09.

16

¹⁶ <http://www.n-sider.com/contentview.php?contentid=224> (Navarro, Annie. „*The Mind Behind the Empire*”). – Letöltés dátuma: 2014. január 09.

ösztönözte a készítőket, hogy minél keményebben dolgozzanak azon, hogy az ő ötletük legyen a nyertes.¹⁷ Az pedig már csak hab a tortán, hogy olyan zsenik kerültek a céghez, mint Miyamoto Sigeru, akit nyugodt szívvel lehet nevezni a modern videojáték atyjának,¹⁸ hiszen olyan ikonikus karaktereket alkotott meg, mint például *Donkey Kong* vagy éppen Mario. Előbbinek például azért ez a neve, mert Miyamoto azt hitte, hogy a donkey az butát jelent angolul. Így próbált imponálni az amerikai közönségnek azzal, hogy egyből arra asszociálnak majd a név kapcsán, hogy „hülye majom”.¹⁹ Míg Mario először *Jumpman*²⁰ néven jelent meg a már előbb említett karakter játékában, és csak később kapta meg a saját önálló játékát, a *Mario Bros.-t*. Ez azonban még nem a NES-re megjelent *Super Mario Bros.-t* jelentette, hanem annak egy korábbi változatát, eltérő játékmennel (ami mellesleg azon kevés *Nintendo* játékok közé tartozik, mely Atarira is megjelent).²¹ Miyamoto olyan játékokat alkotott meg, mint a már említett *Donkey Kong*, *Super Mario Bros.*, ami a mai napig az egyik legnépszerűbb és leghíresebb játék, és ha hisszük, hogy az E.T. önmagában képes volt a válságot okozni, akkor bátran hihetjük, hogy ez a játék önmagában képes volt letenni a modern videojáték és játékkészítés alapjait.²² Ezeken kívül olyan sorozatokat is ő talált ki, mint a *The Legend of Zelda*, *Star Fox*, a *Pikmin*, valamint a *Wii* széria (mint pl. a *Wii Sports*). Nézetei alapján nyugodtan lehet szerzői videojáték készítőnek, vagy videojáték auteurnek²³ is nevezni. Amikor elkezd egy játékot készíteni, az első és legfontosabb szempont számára, hogy ő maga is élvezné-e azt a játékot, amin épp dolgozik. Ha neki is tetszik, valószínűnek véli, hogy másoknak is fog. Ezután leteszteli a játékot a családdal és barátokkal. Miyamoto hisz abban, hogy fontos azokra is ügyelni,

17

¹⁷ <http://www.nindb.net/feature/history-of-nintendo.html> (Kelly, Mark. „The History of Nintendo.”) – Letöltés dátuma: 2014. január 11.

18

¹⁸ <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1645158,00.html> (Sayre, Carolyn. „10 Questions for Shigeru Miyamoto.”) – Letöltés dátuma: 2014. január 11.

19

¹⁹ <http://www.snopes.com/business/misxlate/donkeykong.asp> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

20

²⁰ <http://www.ign.com/articles/2010/09/14/ign-presents-the-history-of-super-mario-bros> (McLaughlin, Rus. „IGN Presents: The History of Super Mario Bros.”. IGN.) – Letöltés dátuma: 2014. január 14.

21

²¹ [http://www.gamespot.com/new-games/?game_filter_type\[platform\]=6](http://www.gamespot.com/new-games/?game_filter_type[platform]=6) – Letöltés dátuma: 2014. január 14.

22

²² <http://www.danielpemberton.com/shigerumiyamoto.html> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

23

²³ <http://www.thefreedictionary.com/auteur> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

akiknek nincsenek tapasztalataik a videojátékok terén, és ezt a fejlesztőknek számításba is kell venni (a tesztelés során például úgy, hogy korlátozott körülmények között, mondjuk fél kézzel játszik a tesztelő). Szerinte az a jó játék, amiben a játékos átéli azt az élményt, amit a készítő is átélt.²⁴ A realisztikus grafika helyett sokkal inkább a játékokban található kihívásra és döntéshozatalokra, más szóval a játékmenetre koncentrál. Mivel szereti az utolsó pillanatban is megváltoztatni a játékait, ezért inkább a játék grafikus motorjában látható jeleneteket alkalmaz, mintsem előre elkészített számítógépes animációt.²⁵ Bár jó néhány játéka elsőre gyerekesnek tűnhet, ettől függetlenül úgy gondolja, hogy korosztálytól függetlenül mindenki számára élvezetesekek lehetnek alkotásai. Ezen kívül mindig gondolkodik valami újításon, ami ugyan apróság, de az ilyen apróság jócskán javíthat egy adott játék minőségén. Ilyen például a mentési rendszer, amit először a *The Legend of Zelda*-ban használt. Nem mellékesen, az ilyen ötletek egy másik céljának is eleget tesznek: igyekszik minél felhasználóbarátabb címeket létrehozni. A NES tehát egy új nézőpontot hozott el a videojátékok világába, és a számok őket igazolják: 61,9 millió eladott példányszámot tudhat be magának, ezzel jelenleg (2014. január) a legjobban teljesítő konzolok listáján.²⁶

A Nintendo sikere tehát töretlen maradt a harmadik generációban, a negyedik konzolgenerációra azonban kihívója akadt a Sega személyében, akik szintén japán játékfejlesztők voltak. Bár már korábban is jelen voltak a piacon, a Sega Master System alulmaradt a Nintendo gépével szemben, még ha a rivalizálás már akkor elkezdődött. Az új generációra azonban kiéleződött a mezőny és mindkét fél új géppel állt elő: a Sega a Sega Genesisszel (vagy Sega Mega Drive, ahogyan Európában is hívták), a Nintendo pedig a Super Famicommal, ami nyugaton a Super Nintendo Entertainment System nevet viselte (röviden: SNES). Bár rajtuk kívül voltak még más kihívók is, a konzolháború egyértelműen a két fél között zajlott. Ekkor lett népszerű a Sega első *mascotja* (kabalája) is, Sonic, a kék sündisznó a *Sonic The Hedgehog* című játékkal. A játék stílusa nagyban hasonlít ugyan a Mariohoz, azonban egy lényeges különbség van: itt a sebesség az, ami

24

²⁴ http://www.newyorker.com/reporting/2010/12/20/101220fa_fact_paumgarten - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

25

²⁵ <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/3ds/zelda-ocarina-of-time/4/0> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

26

²⁶ http://images.businessweek.com/ss/06/10/game_consoles/source/4.htm - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

dominál, mivel Sonic képes nagyon gyorsan futni, így nekünk is az a célunk, hogy a pályákat minél rövidebb idő alatt fejezzük be, kikerülve az elénk táruló akadályokat. Pontosan ez a sebesség volt az, amit a reklámjukban is hangsúlyoztak: a „*Blast Processing*” miatt a Genesis jóval gyorsabb, mint a konkurenciája, a SNES.²⁷ Viszont minden más szempont a SNES-nek kedvezett, mivel több memóriával is rendelkezett, és hang szempontjából egyértelműen autentikusabb hangzása volt a Nintendo gépének (bár a Sega játékoknak lett egy jellegzetes, „Genesises” hangzásuk). A verseny szoros volt, hiszen a Genesisből 40 millió²⁸, míg a Super Nintendóból 49 millió²⁹ példány kelt el világszerte, ezzel együtt a 8. és 7. helyet megszerezve a legjobbak eladási listáján.

A technológia azonban fejlődött, így újabb generációváltás következett. Fontos hangsúlyozni, hogy korábban mindig kazetta alapú rendszert alkalmaztak ezek a gépek, így a cédé, mint technika, ugrásszerűen fejlesztette az iparágat, és lehetőséget nyújtott a háromdimenziós játékok térhódításának. Először azonban a régebbi gépek bővítésével próbálkoztak, inkább kevesebb, mint több sikerrel. A Sega rengeteg kelléket kiadott a gépéhez^{30,31}, ezzel meghosszabbítva a gép élettartamát, ám ezeket nem vették, így ez a kísérlet kudarcba fulladt. A Nintendo erre hamarabb rájött, és nem is jelentette meg ezeket az eszközöket, inkább más vállalatoknak hagyta a lehetőséget, hogy elkészítsék saját gépüket ezen a technológián alapulva. Két médiavállalat is vállalta ezt. Az első a Philips volt és a CDI gépe³², ami az egyik legnagyobb bukásnak tekinthető lassúsága és a rá megjelenő rossz játékok miatt, ám a másik egy annál ígéretesebb vállalkozás volt, ami végül saját konzolként jelent meg, és azonnal sikeres is lett: a Playstation.³³ Bár a CD töltési sebessége valóban lassabb volt a kazettáknál, a rendelkezésre álló hely jócskán

27

²⁷ <http://www.1up.com/features/essential-50-sonic> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

28

²⁸ <http://www.giantbomb.com/genesis/3045-6/> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

29

²⁹ http://images.businessweek.com/ss/06/10/game_consoles/source/9.htm - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

30

³⁰ <http://www.giantbomb.com/sega-cd/3045-29/> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

31

³¹ <http://www.giantbomb.com/sega-32x/3045-31/> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

32

³² <http://www.giantbomb.com/cd-i/3045-27/> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

33

³³ <http://www.giantbomb.com/playstation/3045-22/> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

kárpótolta a fejlesztőket, hiszen jobb minőségben tudtak fejleszteni rá, korlátok nélkül. A Nintendo 64, az óriáscég új gépe, azonban mégis maradt a kazettáknál, egyrészt a gyorsabb töltési sebesség miatt, másrészt azonban amiatt, mert a CD-ket sokkal könnyebben lehetett másolni, így egyfajta másolásvédelemként is funkcionált a kazetta. Harmadrészt pedig a kazetta bonyolultsága – a tervek szerint – kiküszöbölte volna a tehetségtelen alkotókat, ám ez visszafele sült el, és még több rossz minőségű alkotás született, mint más gépekre. Ezen az se segített, hogy korábbi partnerük, a Square Soft, akik az egyik legnépszerűbb szerepjáték sorozatért, a *Final Fantasy*-ért felelnek, elpártolt tőlük, és inkább a Sony masináját preferálták a későbbiekben. Így először fordult az elő hosszú évek után, hogy nem a Nintendo uralta a piacot, hanem egy új vetélytárs: 102,9 millió³⁴ eladott példányszámmal minden idők második legnépszerűbb konzolját hozta össze a Sony, amit csak a Playstation 2 döntött meg több, mint 150 millió³⁵ eladott géppel, ami jelenleg is csúcstartó. Ez utóbbi teljesítmény köszönhető a DVD-nek, hiszen nem csak játékok, hanem filmek lejátszására is alkalmassá vált a gép, így a multi funkcionalitás miatt olyan háztartásokba is bekerült, ahol korábban még nem járt konzol. A többi versenytárs nem járt ilyen szerencsésen: A Nintendo Gamecube jóval kevesebb eladott példánnyal büszkélkedhet, 20 millió³⁶ eladott géppel, ismét alulmaradva a Sonyval szemben. Öröm az ürömben, hogy a kézi konzol piacot akkor is, és azóta is töretlenül uralja, akkor a Gameboy, most pedig a DS szériájával. A Sega már nem volt ilyen szerencsés: a Dreamcast volt utolsó konzoljuk, miután kénytelenek voltak a konzolgyártásból teljesen kilépni annak érdekében, hogy a csődöt elkerüljék. A korát messze megelőző, de mégis balsorsú gép technológiáját pedig nem más vette meg, mint Bill Gates vállalata, a Microsoft.³⁷

Most hol tartunk? Jelenleg épp generációváltáson megyünk keresztül: a PS3, XBOX360 még aktívak, ugyanakkor már megjelentek az új gépek, a PS4 és az Xbox One

34

³⁴ http://images.businessweek.com/ss/06/10/game_consoles/source/11.htm - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

35

³⁵ <http://www.giantbomb.com/playstation-2/3045-19/> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

36

³⁶ http://images.businessweek.com/ss/06/10/game_consoles/source/17.htm - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

37

³⁷ <http://kotaku.com/5859934/the-xbox-was-as-close-as-we-got-to-a-dreamcast-2> - Letöltés dátuma: 2014. január 14.

személyében. A Nintendo a WiiU-val nem ért el olyan sikereket, mint várták, viszont a 3DS, még ha lassú rajt után is, hozta az elvárt eredményeket. A PS4 és Xbox One háborúja még csak most kezdődött, a számítógépek azonban ezúttal nincsenek elmaradva technikai fejlettségükben, és kérdés még, hogy a mobilplatform és az okostelefonok megváltoztatják-e az ipart, és ha igen, hogyan?

A posztmodern filozófia

A posztmodern elsősorban a filozófiában használatos fogalom, a modern kor utániséget, az azt követő állapotot és korszakot szokás posztmodernnek nevezni. Hogy ennek mégis mennyi köze van a videojáték médiumának, és hogy a kettő hogyan kapcsolódik össze? Erről szól ez a fejezet.

A posztmodern definíciójának meghatározása korántsem egyszerű, mivel ahány filozófus (és ezzel együtt: filozófiai irányzat), annyiféle megközelítés. Egyrészt ott van az a nézet, mely szerint a modern kor még korántsem ért véget, csak átalakult, és ezeknek az átalakulásoknak ugyan van jelentőségük, és igazodnunk is kell hozzájuk, mértékük korántsem olyan radikális, mint azt egyesek állítják, így nem beszélhetünk posztmodernről. Ez a modernista megközelítés. Szerintük a hagyományos modernista eszmék még ma is megállják a helyüket: világunk továbbra is tudomány centrikus, a technikai fejlődés ma is meghatározó. Elég csak a mobilelektronikára gondolnunk, illetve arra, hogy egy évtizeddel ezelőtt hány ember rendelkezett internet-hozzáféréssel, és hány ember rendelkezik ma. A kor átalakulásáról beszélhetünk, annak megszűnéséről nem: a felvilágosodástól és az ipari forradalomtól kezdve ugyanaz a fejlődő tendencia jellemző korunkra.

Természetesen nem a posztmodern lenne a fejezetem címe, ha ezt az irányelvet követném gondolatmenetemben. Több ponton is megkérdőjelezném ezt a fajta megközelítést. Bár tény, hogy a technikai fejlődések ma is erőteljesek, hiszen csak a videojáték médiumán belül érdemes megnézni, hogy pár évvel (mondjuk 10 évvel) ezelőtt milyen grafikai teljesítménnyel rendelkezett egy-egy ilyen cím, és milyennel rendelkezik manapság. Viszont ha a 2-3 évvel ezelőttihez hasonlítjuk, akkor egyrészt már csak nagyon részleteiben találunk különbséget és javulást, másrészt pedig megkérdőjelezzük a fejlődés fogalmát. Tény, hogy grafikai aspektusban ez fellelhető, de vajon igaz-e ez a videojáték médiumának többi aspektusára? Nem szimplán csak változásról beszélünk, ami nem feltétlenül pozitív és negatív, hanem a kettő együtt? Vagy elvonatkoztatva magától a médiumtól: a tudományos fejlődések valóban pozitív vonzatúak vagy csupán változások a világban? Harmadrészt pedig érdemes megfigyelni azt is, hogy a tisztán modern eszmében, ahol a szabadság, egyenlőség és testvériség eszméje is érvényesül(ne), ott a tudományos világszemlélet egy általánosan elfogadott dolog, és az emberiség javát szolgálja, nem

egyéb célokat. Ez két ponton is megcáfolható: egyrészt a tudományos, és ezzel együtt materialista világszemlélet nem egyeduralkodó (elég csak a *new age* mozgalomra gondolni), továbbá a különböző kutatások nem elsősorban a fejlődést szolgálják, hiszen ezek háttérében erőteljes az anyagi vonzat is, és a támogatók is nagyrészt olyan projektekbe fektetnek csupán, melyek profitálnak, szó szerint.

Korunk más, így az erre érvényes igazságok is mások. Egyáltalán: beszélhetünk-e olyan általános igazságokról, melyek korunkat jellemzik, beszélhetünk-e nagy átfogó ideákról, gondolatokról? Ezen az útvonalon indul el a posztmodern filozófia is, szemben a tradicionális civilizáció hitközpontú és állandóságra épülő rendszerével, valamint a modern tudományorientált és materiális, fejlődő eszméjével. A posztmodern filozófia sajátossága, hogy elvet minden általános érvényű igazságot, pontosan azért, mert túl sokféle és túl komplex lett a világ azóta, hogy bármit is általános érvényűnek higgyünk. Jean-François Lyotard, a posztmodern filozófia egyik úttörő alakja úgy hivatkozott erre, hogy az úgynevezett metanarratívák, azaz nagy elbeszélések, melyek a régi korok sajátjai voltak, mára érvényüket veszítették, ezeket el kell utasítani. Ha akarnánk, sem tudnánk ezekben hinni, mivel a világ olyan változáson ment át (hogy ez fejlődés-e, ez nem dönthető el egyértelműen), ami ezt lehetetlenné teszi, sőt, nem csak alakult, hanem folyamatosan alakulóban is van. Ezt az elméletet egyértelműen a két világháború, abból is a második befolyásolta és ihlette leginkább, amely egy olyan sokk volt az emberiség egészére nézve, hogy az egész addig „ember által teremtet” világot újra kellett értelmezni, újra kellett definiálni. Vajon beszélhetünk-e fejlődésről egy olyan világban, ahol az atombomba az emberiség legnagyobb találmányai között van? És vajon fejlődött-e az ember, amikor saját embertársait olyan kegyetlenséggel pusztítja el, mint ahogyan tették azt a koncentrációs táborokban? Ezután olyan alapvető dolgokban kezdtek el kételkedni az emberek, mint a tudomány fejlődése és a francia forradalom eszméje (a szabadság, egyenlőség, és testvériség). Ez jellemző az egész posztmodernre: mindent megkérdőjelezünk, minden igazságnak ugyanolyan joga van a bebizonyításra (mindnek ugyanúgy bizonyítást kell nyernie), de ami a legfontosabb: még az elismert igazságok sem válnak általános érvényűvé, csupán abban a kis kontextusban fogadható el, így emiatt a korábbi korokkal szemben megnőtt a bizonytalanság is, hiszen nincsen egy támpont, amire az életünket alapozhatjuk, vagy ami az állandóságot biztosítaná. Mivel lehetne tehát felváltani a metanarratívákat? Ezt a kérdést tette fel Lyotard is, aki arra a megállapításra jutott, hogy a nagy igazságok helyett kis részigazságokra, melyeknek ugyan van igazságtartalma, de nem

fogadhatóak el egyetemes igazságként, továbbá egyenlők abból a szempontból, hogy mindegyiknek egyenlő esélye van a bebizonyításra. Ezt az elméletet Wittgenstein nyelvjáték-elméletére alapozva hozta létre, aki a nyelveket egyfajta szigetként kategorizálta. Lyotard pontosan ugyanezt az elméletet alkalmazta a kis részigazságoknál is: szerinte ugyanis ugyanúgy funkcionálnak, mint a nyelvek. Nincs alá-fölé rendeltség, hanem egyenlő rangúak. Változás jellemző rájuk, nem fejlődés. Egyszerre léteznek, egymástól függetlenül, mégis egy rendszerben. Hiszen nem mondhatjuk azt, hogy egyik nyelv jobb lenne a másiknál, csupán más szabályok érvényesek az egyikre és a másikra. Másként fogalmazva: amiben a modern eddig hitt, vagyis az, hogy a fejlődés felé vezet világunk és az emberiség útja, átalakult változássá, mely nem feltétlen pozitív, sőt, nem is kell ezt értékelnünk, ha nem akarjuk.

Ez a fajta „negatív posztmodernizmus”, amit a későbbiekben többen is követtek, csak az egyik irányzata a posztmodernnek, és ez sem egységes. Jürgen Habermas, szintén posztmodern gondolkodó, egy másik megközelítésből szemlélte meg ezt a problémakört. Szerinte az, amit a legtöbben posztmodernnek hívnak, valójában csak egy antimodern gondolkodás. Ez a megnevezés arra enged következtetni, hogy attól, hogy szembemegyünk a modern gondolkodással, még nem leszünk posztmodern gondolkodók, illetve arra is, hogy egy adott kor utáni állapot nem feltétlenül jelenti annak a teljes ellenkezőjét (még ha ez korábban jellemző tendencia is volt). Habermas szerint a múlttal való harc szükséges ugyan, ám teljes mértékben megszabadulni tőle nem érdemes, sőt, szerinte nem is lehet. Szerinte a nyugati gondolkodás válságba jutott, és nem találja a helyét, ez okozza a „posztmodern tudathasadását”. Ezt erősíti, hogy Habermas már kétfajta modernségről beszél: kulturális és gazdasági. Bár mindkettőnél a mozgatóerő az új és a változás (ez kölcsönös Lyotarddal, aki ezt a posztmodern tudományának elemzésénél említette meg), szerinte a posztmodern frusztráció és rossz közérzet nem újkeletű dolog (mivel korábban többször is kritizálták az avantgard alkotókat, hogy az ő hibájuk a jelenlegi állapot – ő ezt nevetségesnek tartotta), ennél sokkal összetettebb szerinte a probléma. Szerinte adott a narratív tudás, a hagyományos életünk és világunk, ez az, amiről közvetlen információval és tudással rendelkezünk. A technikai racionalitás azonban távol került ettől a narratív tudástól, és csak közvetve ismerjük meg a problémát. Az igazi gond azonban abban rejlik, hogy maga a technikai racionalizmus sem egységes tudás, hanem különböző részekre oszlik, amiknek külön-külön területei, szinterei, külön nyelve, és külön perifériája van. Ez a három a következő: a megismerés (az elméleti tudás, amely még tovább bomlik a

különböző tudományágakban), a morál (a kanti gyakorlati tudás, amely az izmusokban bomlik tovább), és az esztétika (mely a művészetekben bomlik tovább). Az aprózódások és töredezettség miatt nem jut vissza a hagyományos életbe, a narratív tudásba a technikai racionalitás tudása, így kiszorul a perifériára egy-egy tudás és téma, mely miatt eltávolodik az életvilágból az esztétika, a morál és a megismerés, minden, ami egykoron támpontot jelentett az ember életében. A túlzott professzionalizmus és specifikáció miatt történt ez: a szakemberek ma már egyetlen egy dologhoz értenek, de ahhoz kiválóan, és a sajátos nyelvezet, érdeklődési kör és tudás miatt nem párbeszédképesek ezek a szakmák, már egy-egy tudományágon belül sem.

Ezek a fajta megközelítésmódok a „negatív posztmodern” elméleteket fedik le, ám Richard Rorty, aki a további gondolatmenet szempontjából lesz fontos, másként vélekedett a posztmodern fogalmáról, mondhatni, ő képviselte a filozófiai problémák pozitív irányát. Rorty kritizálta mind Lyotard, mind Habermas elképzelését, viszont két fontos elemet kiragadott belőlük: Lyotarddal egyetértett abban, hogy lejárt a nagy elbeszélések/metanarratívák kora, ezek helyett kell egy alternatívát találni; míg Habermasszal abban értett egyet, hogy a liberális demokráciát meg kell tartani, mert ez a leginkább működő államforma és „eszme” (de nem metanarratíva), ami már elidegeníthetetlen része a nyugati társadalmaknak. Minden másban viszont ellenük megy, elsősorban Lyotardot kritizálva, aki Rorty szerint egy tipikus *szobafilozófus*, és ahelyett, hogy valós problémákkal foglalkozna, csupán elmélkedik a világ nagy dolgairól. Ez egyfajta bírálata a korabeli elitista filozófiának is. Rorty a racionalitást kétféle szempontból közelíti meg, csoportosítja. Az első kategória az elméleti racionalitás, aminek meg kell felelnie a tudományos elvárásoknak (indukció, dedukció, konszenzus, és még sok más). Rorty szerint a legnagyobb baja a két korábbi elméletnek, hogy a racionalitásnak csak ezzel a fajta megközelítésével foglalkoztak mindketten, ráadásul a konklúzió nál mindketten úgy tekintettek az elméleti racionalitásra, mint egy egységes racionalitás, pedig Rorty szerint erről szó sincs. A másik fajta racionalitás a gyakorlati. A gyakorlati racionalitás az adott térben és időben egy közösség gyakorlatát jelenti, továbbá az emberi faj fennmaradását és túlélését is szolgálja. Rorty szerint a legfőbb gond a korábbi posztmodern elméletekkel az volt, hogy túlságosan is elméleti és tudományos síkon közelítették meg a problémákat, és pont a lényegre nem keresték a választ: a mindennapi élet problémáira. A gyakorlati racionalitás lehetővé teszi, hogy minden, a hétköznapi életben hasznos és használatos

problémára megoldást találjunk. A phronesis³⁸ (amire, ha nagyon sarkosítani akarunk, akár azt is mondhatnánk, hogy a „józan paraszti ész”), lehetővé teszi, hogy egy adott közösség egy térben és időben történő gyakorlatáról beszéljünk, illetve „közös konszenzussal” az emberi faj minőségi túléléséről. Mit is jelent ez pontosan? Azt, hogy fogadjuk el, a kis elbeszélések nem-egyetemes igazságát, viszont legyünk toleránsak ezekkel szemben, még akkor is, ha az általuk képviselt részigazság számunkra nem kedvező. Mert „józan paraszti ésszel” belátható, hogy nincs értelme az egymás erőszakos győzködésének és az (ön)pusztításnak. Ami egy adott közösségen belül működik, az nem biztos, hogy egy másikban is fog, viszont a kis közösségre se erőltessük rá a „nagyobb” akaratát.

Rorty fontosnak tartja továbbá az úgynevezett posztmodern burzsoá liberalizmust. Az ugyanezen címet viselő írásában Lyotardot kritizálja, mivel az értelmiség akkortájt szeretett kivonulni a társadalomból, amivel nincs különösebb gond, de a kívülállóként való prédikálással már annál inkább. Ráadásul Rorty megjegyzi, hogy a kivonulásban semmi posztmodern nincs, ez már korábban is jellemző volt, ráadásul nem csak az értelmiség sajátossága, hanem a bányászok is kivonultak, ahogyan ő fogalmazott. Maga a fogalom a hegelianus és kantianus elméletek összegzéséből ered, bizonyos elemeket megtartva egyfajta pragmatistaként, de támfalak nélkül. Posztmodern, mert nincs szükség elméleti támfalakra, a gyakorlati racionalizmussal belátható, „józan ésszel”, hogy erre szükség van. Burzsoá, mert történelmi és gazdasági feltételekhez kötöttek. Liberális, mert reményeket fogalmaz meg, egészen pontosan a mások megismerésének igényét. A tolerancia itt is szerepet játszik: a másokkal való megismerésnél cél lehet ugyan, hogy megismertessük a mi kultúránkat másokkal, de sosem lehet elsődleges cél az, hogy ráerőszakoljuk a mi igazságunkat a másokra, hiszen már nem létezik az egy igazság. A másokkal való diskurzusból cél a tanulás is, hátha tanulunk olyat, ami számunkra is hasznos. Az én vélekedések és vágyak hálózataként működik ebben a posztmodern korban. A másik fogalom, ami a Rorty-féle posztmodernizmusban elengedhetetlen, az a „kozmpolitizmus emancipáció nélkül”. Ez annyit tesz, hogy egy kozmpolitita posztmodern polgárnak elengedhetetlen célja és feladata a másokkal való hasznos időtöltés, továbbá törekszik arra, hogy a liberális demokráciát kiterjessze, ám mindezt erőszak nélkül. Tiszteli a más polgárok kultúráját, sőt, igyekszik belőle tanulni, hiszen tudja, hogy nem ez az egyetlen

38

³⁸ Phronesis: eleinte tudás és bölcsesség, a későbbiekben (különösen a posztmodern filozófiában) eggyé vált a jelentése a „praktikus bölcsességgel” és „praktikus tudással”.

<http://dictionary.reference.com/browse/phronesis> - letöltés dátuma: 2014. március 17.

igazság, amiben ő él, így a párbeszédnek kölcsönösen hasznosak mindkét fél számára, amennyiben az a tolerancia nevében zajlik. Mivel nem bizonyítható, és nem kizárólagos az, amiben ő él, amit ő tud, ezért csak hinni lehet abban, hogy ez jó, és bemutatni azt, ahogyan mi élünk, és példával elől járni. A remény gondolatmenetének egyetlen modern eleme (és miért is ne lehetne modern elem benne, hiszen nem antimodern, hanem posztmodern filozófia), hogy a szenvedést és a jólétet lehet növelni, és ezt minél szélesebb körben kiterjeszteni, minél több embernek.

A posztmodern művészet

Az előző fejezetben a posztmodern alapjai és a posztmodern filozófia különböző diszciplinái kerültek tisztázásra, ugyanis a későbbi eszmefuttatások erőteljesen fognak a posztmodern filozófiai alapokra épülni, elsősorban Rorty gondolatmenetére, így elengedhetetlen volt az ő elméletének tisztázása, ahhoz pedig, hogy az ő elmélete világos legyen, Lyotard és Habermas gondolatmenetét is ki kellett bontani. Továbbá a későbbiekben előfordulhatnak olyan alapfogalmak is, melyek a posztmodern filozófia sajátosságai, csak erre a témára vonatkoztatva, így ezek ismertetése is indokoltá tette a posztmodern filozófia kibontását. A továbbiakban azonban egy egészen más aspektusból, sokkal hétköznapiabb perspektívából lesz megvizsgálva a problémakör, melynek ugyan van köze a posztmodernhez, de a filozófiához kevésbé: a tömegkultúra és magas kultúra kérdésköréből, melyhez szorosan összefonódik a művészet és művészség kérdésköre is, így egy lépéssel közelebb kerülve az alapproblémához.

Néhány fogalom tisztázásához szükséges Walter Benjamin munkásságát is bemutatnom. Az ő írása elsősorban a tömegkultúrával foglalkozik, és azt vizsgálja, hogy vajon mennyiben tér el a posztmodern tömegkultúra a magas kultúrától, és hogy ez milyen hatással van a filmre. Először is a reprodukció kérdésével foglalkozott, és hogy attól, hogy valami reprodukció-e, lehet-e művészet. A válasz igen, viszont vannak olyan esetek, mikor a művészetben valamit nem reprodukálunk, hanem másolunk. Példának hozza a szobrászatot: először egy szobor készült el, az eredeti, majd a későbbi korok, különböző okoknál fogva, lemásolták az eredetit újból és újból. A másolás során elveszíti azt, amit Walter Benjamin „itt és most”-nak hív, az egyéni sajátosságát, valamint a valóságát is csökken minden egyes másolás során. Elveszíti tradicionális gyökereit a másolat, és kiszakad abból a közegből, ahova eredetileg készült (szemben az eredetivel, mely továbbra is magában hordozza ezeket a jegyeket). Theodor Adorno, és Max Horkheimer, bár munkásságukat egyértelműen Walter Benjaminra alapozták, mégis közelebb állnak Lyotardhoz. Ők az ellentétes nézetet képviselték: szerintük a tömegkultúra csakis kiszolgáló lehet, és profitorientált. Ezzel szemben Walter Benjamin munkássága rávilágít pont az ellenkezőjére: a magas kultúra elitista hozzáállása miatt, bár egy szűkebb réteghez szól, de ugyanúgy válhat kiszolgálóvá egy-egy alkotás, míg a tömegkultúra is rendelkezhet művészi értékkel. Azt is elhinti a szerző, hogy egyes alkotásoknál már olyan nagy az

átmenet, hogy nem lehet egyértelműen eldönteni, hogy melyik kultúra része az adott művészeti alkotás.

Most, hogy tisztázva lettek a fogalmak, ideje ezt a kiszemelt médiumra értelmezni. Vajon a videojáték lehet-e művészet? Ehhez elsőre meg kell vizsgálnunk Habermas állítását, miszerint a kultúra töredezettsége miatt nem lehet egyértelműen eldönteni, hogy mi számít művészetnek, kikerült az emberek mindennapi életéből. Ez valóban így van: az átlagembernek mára értelmezhetetlen az a fajta művészet és elitizmus (már-már sznobizmus), amikor egy hétköznapi, vagy annak tűnő tárgy van múzeumban vagy galériában kiállítva, és kel el százezrekért és milliókért. Ez nem csak az átlagember, de lassan a hagyományos képzőművészetet pártolók számára is érthetetlen, így a színtere a hagyományos művészetnek már csak egy nagyon szűk és nagyon zárt kör számára maradt elérhető. Ha ezt a gondolatmenetet követjük, akkor a művészetre való igény (mivel az igény továbbra is megvan rá, hiszen az emberiség történelmével egyidős a művészet) továbbra is megmarad, csak átalakul. Ennek lehet egy alternatívája, hogy az ember saját otthonába kerül át (hiszen a posztmodern ember legtöbb idejét zárt terekben tölti, nem nyilvános tereken), így az egyik új művészet lehet a videojáték. Tény, hogy a hagyományos művészettől távol áll, már csak a médium sajátosságai miatt is, viszont a film, mely technikai szempontból igen hasonló (sok más szempontból viszont teljesen ellentéte a videojátéknak), és a mozi mégis képes volt magának kivívni a művészeti státuszt. Természetesen nem minden film (így nem minden játék) válik azonnal művészetté. Tehát fontos elkülöníteni a szórakoztatásra és művészi célokra készült alkotásokat, így automatikusan nem legitimálódik egy-egy alkotás, viszont egy csoport, akik hozzáértőek, műkedvelők, legitimálhatják. Természetesen a rekreációs probléma is előkerül, viszont mivel eleve házi gyártásra készülnek a játékok (kivétel az árkád játékgépek és bemutatódarabok), ezért másolásról nem beszélhetünk, csak sokszorosításról.

Viszont tegyük fel, hogy nem legitimálható ilyen egyszerűen a médium. Számos kérdés és probléma miatt úgy adódik, hogy nem fogadja be a kánon, vagy egyszerűen csak – posztmodern okokra hivatkozva – nem tekinthető általános művészetnek. Ez is elfogadható indoklás. Ám ha nem általános szempontból nézzük, és a posztmodern eszmét tartjuk szem előtt, akkor meg kell állapodnunk abban, hogy nincsenek általános igazságok (így nem tudjuk általánosan bebizonyítani sem egyik, sem másik alkotásról, hogy az mindenki számára művészet – mindig lenne valaki, aki számára nem az), így maradnak a

kis részgazságok. Nyelvjátékok között masírozva különböző művészet-töredékeket találnánk csupán, melyek mind bebizonyításra várnak. Én, mint rortianus posztmodern gondolkodó, párbeszédképes lennék egy esetleg más nézetet vallóval, még akkor is, ha reménykedem benne, hogy sikerül meggyőzni a saját igazamról a vitapartner, ám a párbeszédet továbbra is a tolerancia nevében teszem. Így elfogadom, hogy az egyik embernek ez, míg a másik embernek az számít művészetnek. Mit is jelent ez pontosan? Azt, hogy nem legitimálható általánosan egy adott médium, ám egyének vagy közösségek legitimálhatják azt, így eljutva ugyanarra a következtetésre, mint az előző bekezdésben. A kettő között a különbség csupán az, hogy míg az egyik kánon alapon elfogadott (mondhatni: modernista művészet), a másik a tolerancia, és egymás véleményét figyelembe véve vált művészetté, de nem mindenki, csak egy közösség számára (posztmodern művészet).

Fontos még megemlíteni Herbert J. Gans vizsgálódását, ami a népszerű kultúráról, és annak sztereotípiáiról szól. A négy legfontosabb, a tömegkultúrát ért kritikát vizsgálta meg, és ezeket próbálta cáfolni. Az első pont szerint a népszerű kultúra alkotásai negatív jellegűek, ami annyit tesz, hogy a népszerű kultúra alkotásai csakis a profitról szólnak, haszonra törekvő vállalkozók állítják elő a tömegnek, a minőségre nem törekedve. Ezt cáfolandó, hogy a tömegkultúra, szemben a magas kultúrával, képes a különböző kultúrák és csoportok közötti párbeszédre, így több réteghez tudja eljuttatni azt az üzenetet, ami célja – mert van neki üzenete, még ha nem is ez a prioritása. A népszerű kultúra alkotásaira jellemző, hogy minél egyszerűbb módon, minél nagyobb közönség számára közvetíti az alkotást, ami azonban mindenképpen törekszik ugyanúgy a katartikus érzés kiváltására, mint a magas kultúra médiumai. A különböző szociális és pszichológiai problémák ugyanúgy előkerülnek ezekben a művekben, sőt, talán hangsúlyosabban, mint egy-egy elitista munkában. Arról nem is beszélve, hogy maguk a műfaji sajátosságok segítik a befogadást és az alkotást, így ezek az üzenet nagyobb közönséghez való eljuttatását szolgálják. Természetesen ez nem jelent automatikus legitimációt, viszont a legitimáció ezáltal lehetségessé válik. Második kritika, ami a tömegkultúrát érte, az, hogy a népszerű kultúra negatív hatással van a magas kultúrára. Ez sem olyan egyértelmű, mint az elsőre tűnik: rengeteg toposz, sőt, műfaji sajátosság vagy elem (gondoljunk csak a fantasyre és annak világára), mely eleinte üldözött volt az elit kultúra rajongóinak, később részesévé vált ennek a kultúrkörnek is. Ráadásul ez nem feltétlenül annyira egyoldalú, mint azt hangoztatják, hiszen a magas kultúrából is kerülnek át toposzok és motívumok a népszerű

kultúrába. A harmadik és negyedik kritika szerint a népszerű kultúra negatív hatást gyakorol közönségére, valamint a társadalom egészére. Előbbi a kisebb csoportokat és egyéneket vizsgálja, míg utóbbi az egész társadalomra és országokra tartja veszélyesnek a magas kultúrát. Példaként felhozható lenne, hogy előbbinél az akciófilmek negatív élet- és példaképet állítanak fel a fiatal, befolyásolható elmék elé, így fennáll a manipuláció veszélye, míg utóbbi pedig a totalitárius diktatúrák eszközeként tekinti a népszerű kultúra által preferált médiumokat és alkotásokat. A helyzet azonban egyiknél sem olyan egyszerű, mint azt elsőre gondolnánk: a propaganda és manipuláció korántsem olyan erőteljes, mint azt Adorno és Horkheimer gondolták. Bár tény, hogy bizonyos emberekből agresszív viselkedést, valamint véleményformálást érnek el ezek az alkotások, azt fontos hangsúlyozni, hogy ehhez mindenféleképpen kell egy úgynevezett függő hajlam, vagyis az arra való fogékonyság, hogy valakinek a véleménye befolyásolható legyen. Gondoljunk csak a politikai kampányolásra: ha valaki egyértelműen az egyik táborhoz tartozik, csak a kampány miatt nem fog átkerülni a másikhoz. Azok azonban, akik nem rendelkeznek szilárd világnézettel, vagy személyiségük könnyedén befolyásolható, őket könnyebb lesz átcsábítani az adott oldalhoz. Valójában a politikai kampány pontosan erről is szól, hogy a bizonytalan szavazókat magukhoz csábítsák, így növelve szavazótáborukat. Átfordítva ezt a harmadik és negyedik kritikára: csak abban az esetben működik a diktatúra eszköze, és csak abban az esetben lesz agresszív, iszákos, függő az illető a tömegkultúra alkotásaitól, ha már megvan rá a hajlama. Ebben az esetben viszont ez is csak egy a sok indikátor közül, ami kiválthatja ezt a fajta ingert, és bármi más kiválthatná belőle. Ez nem az adott alkotásban van benne, hanem az erre fogékony emberben. A Gans-i kritikák cáfolatai majd a későbbiek során kerülnek indoklásra és pontosításra, specifikusan a videojáték médiumán át vizsgálva.

Természetesen ez nem jelenti azt, hogy minden művészet lenne, hiszen különböző kritériumoknak kell megfelelnie. Egyrészt szükség van a már említett közösségre: ha nincs egy kis csoport, akik művészetként fogadják el, pusztán csak rajongók, műkedvelők, akkor vita híján nem tekinthetjük művészeti alkotásnak. A helyzet az, hogy nagyon sokáig nem volt ilyen közösség, ez csak az utóbbi évek vívmánya és változása. A másik pedig a nyelvjáték-problematika: az egyenrangúság nem egyenlőséget jelent, csupán esélyt a legitimációra. Ez ebben a problémakörben annyit tesz, hogy nem lesz minden művészet egyenrangú csak azért, mert áll mögötte egy közösség, csupán egyenlő esélyt kapnak arra, hogy bizonyíthatóvá váljon az, hogy márpedig az adott médium művészet. Harmadrészt

pedig, személyes véleményem szerint, akkor válik igazán egy alkotás (és akár a médium) művészetté, ha az alkotó a szubjektív valóságának ábrázolását teremti meg. Tehát nem lehet művészet, ha nincs egy alkotó (vagy alkotók), akinek a kézjegyet viseli az alkotás (ez leginkább a szerzői filmekre hasonlító vonás); nem tartalmazza az alkotó véleményét, a szubjektum nem szerepel, hiányzik; valamint nem alkotófolyamatról van szó. Ez utóbbit azért tartom fontosnak említeni, mert vannak bizonyos kanonizált művészetek, melyek létjogosultsága ez alapján megkérdőjelezhető (pl. az avantgárd mozgalom, ami – hangsúlyozom: szerintem – sokkal inkább egy politikai állásfoglalás, mintsem művészeti irányzat), ellenben a kevésbé elfogadott, már-már üldözött művészetek mégis inkább hordozzák magukon a klasszikus művészet jegyeit.

A videojáték, mint művészet

Ha elfogadjuk azt a tényt, hogy létezik olyan videojáték (vagy játékok), melyek besorolhatóak a művészet kategóriájába, akkor milyen kritériumai és jellemzői lehetnek ennek vagy ezeknek az alkotásoknak? A kérdés megválaszolása nem olyan egyszerű: ahogy haladunk a szerzői (*auteur*³⁹) irány felé, úgy válik egyre egyénibbé a megjelenítés és az eszköztár, amit használnak (illetve maga a játékmenet is), viszont sok ilyen stílusú alkotás egymás mellé állítása és összehasonlítása nehézkes ügy.

Mint azt már korábban említettem, sokan a videojátékot a filmmel vetik össze, nem véletlenül: nagyon hasonló struktúrán alapul mindkettő. Eleinte mind a kettőt szórakoztatás céljára találták ki, és mai napig is ez dominál mindkét médiumnál, ráadásul módszereikben is nagyon hasonlóak. Mindkettő történetet mond el (ráadásul mindkettőnél írnak forgatókönyvet), mindkettőnél fontos a látvány, a zenei aláfestés ugyanúgy jelen van mindkettőnél, ám a játék előnye az interaktivitás, hogy mi magunk válunk részesévé ennek az élménynek és hangulatnak. Arról nem is beszélve, hogy a szociális kapcsolatok egy teljesen új formáját hozta el nekünk ez a médium, egy teljesen új kommunikációs módszerrel egyetemben: a *multiplayer*⁴⁰ játékokat. Az olyan videojátékok, melyek művészeti alkotásoknak tekinthetők (vagy legalábbis feltételezzük róluk), több hasonló aspektussal is rendelkeznek. Mi különbözteti meg tehát a videojátékot a filmtől? Az említett interaktivitás az elsőszámú szempont, mely nem csak azt jelenti, hogy a főszereplő én vagyok, én irányítom az adott karaktert. Az interaktivitás része a választások fontossága: a világ sokkal mélyebb, és nyitottabb, mint bármelyik filmnél, vagy akár sorozatnál, még akkor is, ha lineáris a játékmenet, de az úgynevezett *open world*⁴¹, azaz nyílt világú játékokra ez teljes mértékben igaz. Azt, hogy mit akarok megtekinteni, milyen sorrendben, rám szabja a játék. Ezen kívül vannak olyan címek, melyeknél a döntéseknek is nagyon fontos szerepe van: nem egy történetközpontú játéknál (elsősorban a

39

³⁹ <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/44609/auteur-theory> - letöltés dátuma: 2014. március

17.

40

⁴⁰ <http://www.giantbomb.com/multiplayer-party-system/3015-939/> - letöltés dátuma: 2014. március

17.

41

⁴¹ <http://www.giantbomb.com/open-world/3015-207/> - letöltés dátuma: 2014. március 17.

szerepjátékoknál) választhatunk, hogy milyen irányba fejlődjön tovább a karakterünk, és ez nem pusztán a statisztikákat és játékmenetbeli dolgokat jelenti, hanem a morális fejlődését és változását is, illetve hogy ez milyen hatással van a történetre. Ez a fajta történetvezetés és karakterfejlődés teljesen idegen a filmes megvalósítástól, sőt, egy teljesen újfajta megközelítése ez a művészetnek. Miért is? Mert a művészet általában tisztán elkülöníthető volt alkotóra/előadóra és befogadóra, mely felosztásnál az előbbi egyértelműen aktív, a másik passzív szerepet töltött be. A zeneszerző, majd a zenekar és a hallgatóság esetében a zeneszerző és a zenészek azok, akik ténylegesen részei a művészeti folyamatnak (bár az alkotó- és előadó-művészet két külön kategória), a befogadó adhat ugyan egyfajta értelmezést, a művészi folyamatból kiesik. A videojátéknál egészen más a helyzet: az interakció sajátossága miatt részesévé válik az alkotói folyamatnak, hiszen a játék eleve csak az alkotás révén tud megelevenedni és teljes értékűvé válni. Másként fogalmazva: ha csak nézzük azt, hogy valaki más játszik helyettünk, legyen az egy (internetes) videó, vagy akár élőben ugyanez, akkor elveszítjük a játék legfontosabb aspektusát, a játékmenetet. Kirekesztődünk azáltal, hogy egy fontos elemet nem mi irányítunk. Pedig, mint ahogyan azt a későbbiekben látni is fogjuk, nagyon is fontos eleme a játékmenet egy videojátéknak.

Mi minden számít még, illetve mi minden tehet művészetté egy videojátékot? Egyrészt ott vannak a már említett filmes eszközök: a látvány és esztétikai elemek egyértelműen a film médiumához hasonlítanak leginkább, az audiovizuális és mozgóképes megoldások leginkább arra emlékeztetik még azokat is, akik nem járatosak ebben a médiumban. További hasonlóság még a mozgóképes médiummal, hogy itt is megjelentek a szerzői elméletek: pár éve jelentek meg azok az emberek, akik saját stílust alakítottak ki. Mind a grafikai/esztétikai színtéren, mind hangeffektek szempontjából, mind történetmesélés alapján, ugyanakkor külön érdekesség, hogy ezek a védjegyek még a játékmenetben is fellelhetőek, az által, hogy tudjuk, mik a célok a játékban, milyen műfaji sajátosságai vannak (már ha vannak), milyen karaktereket irányítunk, és a többi. Ezekről a személyekről később részletesen is lesz szó, mikor egy-egy játék elemzésén keresztül lesz bemutatva az itt vázolt elmélet.

Látjuk tehát, hogy hasonlít is a filmre, és nem is a videojáték. De miből merít még ez a médium? Rokonságot mutat még a zenével is. És itt most nem az aláfestő zenéről beszélek (legyen az diegetikus, vagy nondiegetikus), hanem arról, hogy egy játékban a zenének lehet dinamikája. Legjobb példa erre a kevésbé művészi, ám annál szórakoztatóbb *Guitar*

*Hero*⁴² sorozat, ahol a játék célja az, hogy egy gitár-kontroller segítségével a képernyőn megjelenő színekre az azonos színű gombot megnyomva hozzuk elő a hangot. Azon felül, hogy ezzel szimulálta a zenélés élményét, még az interakciót is okosan kihasználta. Ám egyértelmű, hogy nem beszélhetünk itt filmes megoldásokról, hiszen nem a történetmesélés, vagy az esztétikai vizuális élmény az, ami itt dominál. Itt szintisztán a zene az, ami megjelenik, a zenélés előadói folyamata. Hasonlóak a ritmusjátékok is, bár ott a zene és tánc kettőssége már együtt jelenik meg azáltal, hogy megfelelő ritmuskombinációt hozunk elő az adott zenére. De nehogy azt higgyük, hogy ez csak kimondottan a zenei specifikus játékokra igaz. Ott van például a *Killer Instinct*⁴³, mely egy verekedős játék (*fighting game*), melynek első látásra semmi köze nincsen a zenéhez. Azonban ez nem teljesen így van: a játék zenéje dinamikus, ami azt jelenti, hogy folyamatosan változik az adott helyzet függvényében. A kétfordulós meccseknél minden második fordulóban kap egy plusz szólamot az adott taktus, vagy variálódik annyit, hogy azért felismerhető legyen, de mégis lehessen érezni, hogy valami más benne. Ezen kívül még három esetben jelenik meg a zene változása: amikor fél percre nem csinál semmit a harc egyik résztvevője sem, akkor lenyugszik a zene, és átmegy teljesen másmilyen dallamba is akár (többségében a *franchise* előző részeinek betétei hallhatóak ilyenkor). Másodszor pedig amikor az egyik karakternek már nagyon kevés életereje maradt, és megjelenik a képernyőn a veszélyt jelző *danger* felirat is, akkor azt az érzést, hogy most baj van, a zene is visszaadja. A harmadik pedig a legspeciálisabb: ezt akkor lehet előhozni, ha ellenfelünk már kiütés-közeli állapotban van, és mi beviszünk egy különleges támadást, aminek segítségével egy hosszú támadáskombinációt viszünk be. Ebben az esetben a zene elhallgat, és a támadásunknak megfelelően különböző hang- és zenei effektek követik le azt, ami a képernyőn zajlik. A *Mickey Mousing*⁴⁴ egy speciális fajtája ez, ami leginkább a már említett ritmus- és zenei játékokhoz hasonlíthat, hiszen egy az egyben leköveti a zene a képernyőn látottakat. Ám egy lényeges eltérés mégis van a filmes és játékban lévő lekövetés között: az, hogy mi hozzuk be a megfelelő kombinációt, így nem a filmes eseményt, hanem *minket* követ le a zene, hasonlóan a zenéléshez, vagy akár a tánchoz.

42

⁴² <http://www.giantbomb.com/guitar-hero/3025-289/> - letöltés dátuma: 2014. március 17.

43

⁴³ <http://www.giantbomb.com/killer-instinct/3030-42896/> - letöltés dátuma: 2014. március 17.

44

⁴⁴ http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/music/popular_music/film_music1.shtml - letöltés dátuma: 2014. március 17.

Mik voltak még hatással erre a médiumra, milyen hatások fedezhetőek fel benne? A képző és alkotóművészetek erőteljes hatással voltak rá. Nemcsak a játékokban lévő modellek azok, amik ezt tanúsítják, hanem azok az elemek is, melyek az interaktivitást egy új szintre emelik. A *LittleBigPlanet*⁴⁵ című szériában például lehetőségünk van nekünk is saját karakterek mellett saját pályákat is készíteni, belekóstolva így a játékfejlesztés örömeibe, de ezen túl még meg is oszthatjuk ezeket az elkészült műveket, illetve másokét is kipróbálhatjuk, értékelhetjük. A már korábban említett *multiplayer* így egy új szintre emelkedett, emellett még alkotó tevékenységnek is hódolhatunk, hasonlóan, mint mikor valaki kerámiával vagy szobrászattal foglalkozik. Aztán ott van még az irodalom, és itt most nem az epikáról beszélek: bizony a drámai elemek sokkal inkább kibontakozhatnak, jobban, mint ahogyan azt egy film vagy sorozat (vagy akár a színház) képes ábrázolni, hiszen elejétől végéig ismerhetünk meg emberi sorsokat, ráadásul jobban együtt is érzünk velük, döntéseink révén. Ám ami az igazán különleges, hogy a lírát is sikerült áttemelnie, és olyan szimbólumrendszert létrehozni, melyre talán film még nem volt képes. Erről a következő fejezetekben fogok részletesen beszélni, mikor konkrét példákon keresztül lesz bemutatva nem csak az elmélet, de egy-két alkotás is.

Amit még fontosnak tartok megvizsgálni, azok a Gans által felvetett pontok, melyek a tömegkultúrát kritizálják, és ezek a kérdések ugyanúgy felvethetőek a videojáték és a művészet kapcsán. A videojáték vajon káros-e a művészetre, akár elfogadjuk, hogy azzá akar válni, akár nem? Hiszen nem egy emberben azok a sztereotípiák élnek, miszerint a videojáték pusztán iparág, amit üzletemberek profitszerzés reményében üznek, valamint csoportokra és egész társadalmakra lehet rossz hatással (például a videojáték és az agresszió kérdése). Az első kritika, mely szerint a videojáték pusztán iparág, részben igaz, részben nem. Két cáfolat is van erre: egyrészt maguk a nagyobb fejlesztőcsapatok sem homogén közösséget alkotnak, hanem vannak olyanok, akik kerülnek a hagyományos utat és kimondottan kísérletező kedvűek, vagy legalábbis szakítanak a konvenciókkal. A *Rockstar Games*⁴⁶ egyértelműen ilyen, hiszen polgárpukkasztó, ironikus, már-már groteszk és botrányos alkotásaik ellenére is rendelkeznek mondanivalóval, melyre a legjobb példa a *Red Dead Redemption*⁴⁷, mely eltér a korábbi alkotásoktól, és egy sokkal komorabb és

45

⁴⁵ <http://www.giantbomb.com/littlebigplanet/3025-1242/> - letöltés dátuma: 2014. március 17.

46

⁴⁶ <http://www.giantbomb.com/rockstar-games/3010-1194/> - letöltés dátuma: 2014. március 17.

47

komolyabb világot ábrázol, ráadásul szakítva a kortárs környezettel, ezáltal a vadnyugat világát ábrázolja, és olyan főszereplővel, akivel nem lehet nem együtt érezni. Másodsoron pedig a videojáték-ipar sem csak a nagyvállalatokból áll, egyre több a független (*indie*⁴⁸) fejlesztőcsapat, akik minimális támogatással, vagy teljesen önerőből készítenek el egy játékot. Az ilyen típusú alkotások sokkal kísérletezőbbek, ám kevesebb-több szabályt betartanak, amit a nagyobb cégek is. Viszont itt merül fel először az a kérdés, amire a következő bekezdésnek a végén világítanék rá: vajon hol kezdődik a magas kultúra és a tömegkultúra a játékfejlesztésen belül? Vagy beszélhetünk-e egyáltalán egyikről és másiktól?

Második kritika, mely szerint a művészetre rossz hatással van a videojáték. Ezt cáfolandó, hogy rengeteg dizájn, ami eredetileg játékhoz készült, később több festőművészt ihlet meg arra, hogy tisztelegve a széria előtt, készítsenek el játék ihlette portrékat (*fan art*-okat), melyek minősége a klasszikus alkotásokéval vetekszik. Ez ugyanúgy igaz a zenére, nem egy játékzenét adnak elő szeretettel filharmonikus zenekarok egyedi és nagyszerű hangzásviláguk miatt. A harmadik és negyedik kritika pedig egyértelműen egy hamis sztereotípiára épül, és ugyanúgy cáfolható, ahogyan azt Gans tette a magas kultúra kapcsán: a hajlam, hogy a videojáték agresszívvá teszi a játékost, nem a játék, hanem a játékos hibája. Ezt az agressziót kiválthatná akármi, a filmtől kezdve egy egyszerű párbeszéden át szinte minden. Propagandáról pedig nem is beszélhetünk, az interakció lévén ellehetetlenül ez a fajta funkció, mivel az alkotó-befogadó hagyományos modellje megszűnik a médium sajátosságai által. Viszont fontos még egy témát megemlítenünk: a magas kultúra, vagy a tömegkultúra részét képezi? Ez a megállapítás nem egyszerű, még akkor sem, ha elfogadjuk azt az álláspontot, hogy a videojáték lehet művészet. A későbbi példák egytől egyig inkább egy szűk kört győztek meg, mintsem az általános játékos társadalmat minőségükről és mondanivalójukról, és a diskurzus és legitimáció alapján ez a fajta szűk kör megfeleltethető az elit köröknek, melyek funkciója azonos, csupán a színtér alakult át. Az üzenet, a szerzőiség, a szimbólumrendszer, a különböző médiumokból való építkezés, mégis a teljesen sajátos megoldások, illetve maga a művészi definíció, mely szerint a harmóniára és alkotásra, valamint szubjektív világ megismertetésére szolgál, jellemzőek. Ez alapján nyugodtan rá lehetne mondani ezekre a

⁴⁸ <http://www.giantbomb.com/red-dead-redemption/3030-25249/> - letöltés dátuma: 2014. március 17.

⁴⁸ <http://www.giantbomb.com/indie/3015-2911/> - letöltés dátuma: 2014. március 17.

címekre, hogy igenis a magas kultúra részét képezik. Viszont maga a videojáték ettől nem lesz legitim elit művészet, sőt, továbbra is ott van annak az esélye, hogy a szerzői irányelv eltörpül az ipari termelés árnyékában. Viszont a további posztmodern művészeteket tekintve (a régi, de átalakult, valamint új művészeteket egyaránt) azt a tendenciát látjuk, hogy nem olyan egyértelmű a kategorizálás, és borderline, azaz két kategória közötti alkotásokról beszélünk többségében. Aki akarja, kerüli az értelmezést, és csupán a szórakoztatásra koncentrál, aki pedig elemző aspektusból vizsgálja ezeket a műveket, ő is megtalálja a számára kedvező értelmezést. Ebben az esetben tehát a videojáték maga is két világ között lebeg: ott van a szórakoztatás aspektusa, mely egyértelműen arra hivatott, hogy csupán egy iparág termékéről beszélünk, ugyanakkor egyre több és több az olyan mű, mely mélyebb értelmezéssel, kategorizálással és tartalommal rendelkezik, legyen az a történet, az érzelm, amit kivált, vagy a bonyolult szimbólumrendszer, ami indokoltá teszi az elemzést. Azt is mondhatnánk akár: a videojáték a legékesebb példája arra, hogy a posztmodernben megszűnt a magas és tömegkultúra összehasonlításának létjogosultsága, a kérdés pedig csupán az, hogy lehet-e művészet az adott médium. Ennek a legitimációja pedig egy közös cselekvés, mégis egyéni: mindenkinek saját magának kell eldöntenie, hogy az ő kánonjába belefér-e. Hiszen posztmodern korról lévén szó, már megszűnt az a fajta általános érvényű igazságok halmaza, melyről egyértelműen el tudjuk dönteni, hogy mindenki számára egyenlő mértékben igazak. A művészettel pontosan ez történt: egyéni művészetek jöttek létre, melyek még akkor sem egyértelműen legitimálhatók, ha azt egy kisebb-nagyobb csoport a magáénak érzi. Másként fogalmazva: az, hogy én meggyőzzek bárkit is arról, hogy a videojáték művészet, csupán egy cél lehet, a kommunikáció és vita szólhat erről, de ezt a tolerancia nevében kell tennem, semmiképpen sem erőszakkal, és el kell fogadnom azt az álláspontot, ha valaki szerint nem az. Mert számomra is létezik olyan, melyre sokan mondják azt, hogy művészet, én pedig nem tartom annak, bármekkora közösség is állítja ennek az ellenkezőjét. Mert erről szól a posztmodern.

A videojáték és a film – *Beyond: Two Souls*

Bár a korábbi fejezetekben nem egyszer arról beszéltem, hogy eltérő módon használja a történetmesélés eszközeit a videojáték és a film, az alábbi alkotás, a *Beyond: Two Souls* a két médium határán mozog. Lehetne akár interaktív filmként, vagy filmes játékként is nevezni, de hogy melyik is pontosan, arról később beszélnek.

Előtte röviden magáról a játékról szólnék pár szót. A *Quantic Dream* által fejlesztett cím 2013. október 11.-én jelent meg Európában, kizárólag Playstation 3-ra.⁴⁹ Műfaji besorolás szerint az interaktív dráma és akció-kalandjáték kategóriákba csoportosítható. A játékot a fejlesztőcsapat feje, David Cage írta és rendezte egyaránt – ez utóbbit azért fontos hangsúlyozni, mert ő azon kevés emberek egyike a videojáték-iparban, akik a szerzői és műfaji rendezés és alkotás határán mozognak. A történet elsőszámú főszereplője Jodie Holmes, akit Ellen Page alakít, és itt szó szerint kell érteni az alakítást: a karakternek nem csak a hangját kölcsönözte, de egy az egyben róla van mintázva, sőt, a *motion capture*⁵⁰ rögzítési technikával a jelenetekben az ő testmozgása és arcmimikája jelenik meg az animációkon keresztül. A másik főszereplő Aiden, aki egy misztikus entitás, szellem, aki össze van kötve Jodie lelkével a lány születése óta. Az ő sorsukról tudunk meg többet a játék során, amiben a Willem Defoe által alakított Nathan Dawkins is segíteni fog, aki egy paranormális jelenségekkel foglalkozó osztály vezetője, és Jodie számára egyben apafigura is, mivel gyerekkora óta ő foglalkozik a lánnyal, és vigyáz rá.

Hogy mik is ezek a filmes eszközök, melyek az alkotásban felfedezhetőek? Egyrészt a játék készítésének a technikája már magával hozza ezt a fajta elképzelést, hiszen a *motion capture*, valamint a profi színészek alkalmazása a hollywoodi filmekre is jellemző napjainkban, hiszen CGI technikát a hollywoodi filmek is használnak. Másik fontos jellemző a komplex narratíva, mely egyre népszerűbb már nem csak a művészfilmek, hanem a nagy költségvetésű játékfilmeknél is. Itt ez egészen odáig elmerészkedik a határok feszegetésében, hogy a történet nem időrendben halad, hanem különböző fejezetekre oszlik szét, és azt, hogy épp mikor és hol vagyunk időben, a fejezet elején található idővonal

49

⁴⁹ <http://www.eurogamer.net/articles/2013-06-03-beyond-two-souls-uk-release-date-confirmed> - letöltés dátuma: 2014. április 1.

50

⁵⁰ <http://www.xsens.com/tags/motion-capture/> - letöltés dátuma: 2014. április 1.

tudatja velünk, melyen az eddig teljesített, valamint épp aktuális fejezetek láthatóak, Jodie életének és korának megfelelően. A dráma jegyei is erőteljesen dominálnak az alkotásban, és ez leginkább a fő(bb) szereplőkön látszik. Jodie valóban a játékos szeme láttára nő fel, és ismerhetjük meg teljes életét, amibe ráadásul beleszólási jogunk is van, így még könnyebbé téve az azonosulást. Ilyen részletesen még egy főszereplő életét sem mutatta be még egy ilyen alkotás sem. Ami azonban tovább színesíti a játékot, az Aiden, mivel egy olyan entitásról van szó, aki saját maga is rendelkezik személyiséggel, és ő is személyiségváltozáson megy keresztül. Egyrészt Aiden maga fél a többi entitástól, a „szörnyektől”, melyet később leküzd, továbbá Jodie védelme néha átmegy túlzott aggodásba és féltékenységbe, ami gátolja, hogy a lány normális életet éljen. A művészfilmekre jellemző drámaiság mindvégig jelen van, a múltban (különösen a gyermekkorban) játszódó jelenetekben pedig egyértelműen ez a konfliktus forrása. Ez a konfliktus azonban az egész műre jellemző a továbbiakban: vajon képes-e Jodie teljes életet élni, képes-e a normális dolgokra, vagy a különleges helyzete különleges megoldásokat kíván? Egyáltalán: szükséges-e neki az átlagemberek életét élnie, vagy megtalálva a helyét a világban, békére lelhet? És mi a helyzet Aidennel? Milyen viszony fűzi Jodie-hoz, és vajon hogyan befolyásolja ez a későbbi életüket? Erre és hasonló kérdésekre keresi a választ a történet, melyekre kisebb-nagyobb sikerrel meg is próbál válaszolni.

Természetesen az akciójelenetek és szekvenciák is ugyanúgy fontosak, a műfaji megoldások, valamint a misztikum megértetése érdekében is használják ezeket. A CIA-be való bekerülés, később a menekülés előlük, valamint a különböző entitásokkal való megküzdés, mind Jodie, mind Aiden szemszögéből akcióorientáltak, mégis hordozzák a rendező sajátosságait, és egyik sem felesleges. Mindegyik a karakterépítést és jellemfejlődést szolgálja, vagy azt, hogy többet tudjunk meg erről az univerzumról, és annak szabályairól. Az irányítás során fontos szerepet kapnak az úgynevezett Quick Time Event-ek (röviden: QTE),⁵¹ melynek lényege, hogy egy adott pillanatban a megfelelő gombot lenyomva hajthatunk végre egy akciót. A képernyőn megjelenik a megnyomásra váró gomb, majd rövid időnk van arra, hogy ezt megnyomjuk, lenyomva tartjuk, vagy folyamatosan nyomkodjuk, az akciótól függően. Amennyiben sikerrel hajtjuk végre az akciót, úgy tovább haladhatunk, ha nem, akkor pedig vagy újra kell próbálkoznunk, vagy

51

⁵¹ <http://www.giantbomb.com/quick-time-event/3015-6/> - letöltés dátuma: 2014. április 1.

folytathatjuk a történetet, de ebben az esetben a „rossz” megoldás lép életbe. Egy másik használati módja ennek a technikának a döntéshozatal: legyen szó akcióról, vagy párbeszédéről, ezzel tudjuk befolyásolni a történet további alakulását.



A Quick-Time Event során egy adott pillanatban kell gyorsan döntést hoznunk, mely befolyásolja a játékmenetet. A képen egy dialógus egyik részlete látható. A hozott döntés függvényében alakul tovább a párbeszéd: a korábban feltett kérdésre válaszolhatunk őszintén, hazugsággal, vagy kikerülhetjük a válaszadást a téma elterelésével, azzal, hogy felállunk, illetve a pohárnál látható pont jelzi, hogy ezzel is interakcióba léphetünk.

Kép forrása: www.geekpr0n.com – letöltés dátuma: 2014. április 1.

A filmes megoldásokon túl azonban más eszközöket is használ a rendező. Azon a nyilvánvaló tényen túl, hogy a történet non-lineáris, tehát döntéseinktől függően alakulnak a különböző fejezetek és a végkifejlet is, más eszközök is eltérnek a filmes normától. Egyrészt a világ viszonylag szabadon bejárható, mely lehetőséget biztosít arra, hogy a különböző helyszíneken tetszés szerint barangoljunk, megvizsgáljuk az ott található tárgyakat és személyeket, valamint interakcióba lépünk velük. Ez a viszonylagos szabadság főleg Aiden esetében kiemelkedő, aki ugye szellem mivolta miatt képes átmenni különböző tereptárgyakon, és bár mozgástere eléggé függ Jodie pozíciójától (nem szakadhat el tőle túlságosan), másik szobába minden gond nélkül képes átmenni, ott hallgatózni, vagy szintén interakcióba lépni tárgyakkal, emberekkel. A különböző helyzetek megoldása is kétesélyes: egyrészt hagyatkozhatunk Jodie-ra, aki a mindennapi tereptárgyak segítségével próbálja megoldani az adott szituációt vagy konfliktust, viszont

Aiden emberfeletti, transzcendens képességeit is bármikor igénybe vehetjük, sőt, néha rá is vagyunk szorulva az ő segítségére. Másik ilyen fontos elem a két főszereplő irányítása: az egyjátékos mód mellett ugyanis lehetőségünk van arra, hogy két külön személy irányítsa a két karaktert, ezzel erősítve azt az érzést, hogy valóban két különböző személyiségről van szó, ezzel is izgalmasabbá téve a történetet, illetve magát a játékmenetet is.

Az már egyértelmű, hogy ez az alkotás filmes eszközökkel is operál, de ugyanakkor él a saját eszköztárával is, viszont egy kérdés még megválaszolatlan: mitől is lesz ez a cím művészet? Egyrészt a karakterek fejlődésén és az ezen bemutatott drámán keresztül. Az, ahogyan Jodie, Aiden, valamint a többi szereplő reagál és interakcióba lép egymással, a rendezői filmek hangulatát idézi, hiszen minden egyes elhangzott párbeszéd, minden egyes meghozott döntés jelentőséggel bír, és maga az alapkonfliktus is az ő életük bemutatásáról szól, rajtuk keresztül beszélhetünk egyáltalán konfliktusról. Nélkülük elképzelhetetlen lenne a történet is. Az érzelmek, amiket kivált David Cage, sokkal többször, mint az egyszerű hőstörténetek, melyeket általában egy játék és egy film felvonultat, sokkal fontosabb az, amiken keresztül megy és amiket érez a karakter, mint a körülöttük lévő világ: a valódi cselekmény a karakterek belső világában zajlik le. Másrészt pedig fontos sajátosság még az is, ahogyan felépíti ezt a világot a rendező: egyértelműen üzenetekkel és kérdésekkel van tele, melyek a felszínen túl a mindennapi embert érintő problémákat is érintik: a felnőtté válás nehézségei, és a halál utáni élet kérdése csak kevés példa a sok közül erre. A korábbi fejezetekben említett művészetfogalomnak is megfelel, hiszen az alkotás folyamatán keresztül egy szubjektív valóságot mutat be, és ezen túl még mondanivalója is van, és kellő érzelmeket is kivált a nézőből, játékosból.

Az alkotás azonban korántsem tökéletes. Egy nagy hibája van, ami több, apró hibává töredezik szét, melyek ugyan csak minimálisan zavaróak, mégsem mehetünk el mellette szó nélkül. Az egyik a már említett történetvezetési metódus: a nemlineáris narráció azt eredményezi, hogy a döntéshozatali szabadság korlátozódik, hiszen ha a későbbi eseménnyel kezdünk, és csak utána ismerjük meg a korábbiakat, úgy nem sok hatással lehetünk a konkrét történésekre. Valamint a meghozott döntések is csak az adott fejezeten belül érvényesek, azon túl érvényüket veszti ezek többsége. Így valójában az esetek többségében teljesen mindegy, milyen döntést hozunk, annak érdekében, hogy elmondjon a szerző egy történetet, a linearitás oltárán kellett feláldoznia a játékmenet bizonyos elemeit, aminek következtében a játékos döntéshozatali szabadsága lokálissá vált, a globális történet szempontjából pedig csak minimálisan jelenik meg. Ennek következtében

a történet töredékessé válik, amit leginkább úgy lehetne illusztrálni, ha irodalmi alkotásról lenne szó, hogy az egész inkább egy novellagyűjtemény, melyet a főszereplők kapcsolnak össze, és nem egy összefüggő regény. Az interaktivitás növelhető lett volna a lineáris előrehaladással, hiszen így lett volna értelme és mód is az utalásokra, viszont tény, hogy az egész történetmesélés szempontjából egy úttörő és egyedi elgondolás, kísérlet ez David Cage tollából.

Elkerülhetetlen azonban az összehasonlítás, legalább egy rövid bekezdés erejéig, a szerző másik munkájával, a *Heavy Rain*⁵². Első ránézésre nagyon hasonló a két alkotás, ám mégis különbözőek: a *Heavy Rain* egy pszichothriller, mely leginkább David Fincher, és nyomokban Alfred Hitchcock munkásságát idézi, és bár a misztikum itt is jelen van, ez minimális, és sokkal realisabb ábrázolásmód és narratíva jellemzi. A különbség továbbá, hogy itt négy főszereplőt ismerünk meg, és ami még fontosabb, a játékmenet különbözik, két dologban. Egyrészt sokkal lineárisabb maga az irányítás, nem barangolhatunk csak úgy, akármerre, viszonylagos korlátok közé vagyunk szorítva. A döntéshozatal terén azonban már más a helyzet: a történet lineárisan halad előre, még akkor is, ha különböző szereplők váltogatják egymást fejezetenként, így a korábban meghozott döntések is értelmet nyernek, nem csak a játék végén, hanem közben is. Ez egy helyzetben válik egyértelművé: a *Heavy Rain*ben szereplőink meghalhatnak, és ebben az esetben a történet nélkülük folytatódik. Ez szembenáll a *Beyond: Two Souls* elgondolásával, ahol egyáltalán nem halhat meg Jodie.

Interaktív film, vagy filmes játék a *Beyond: Two Souls*? Nehéz eldönteni így elsőre. Talán a kettő között az egyetlen különbség az elemek használata. Mivel a *Beyond* esetében jól látszik, hogy a kísérletezés mellett a filmes narráció és eszköztár dominált, joggal nevezhető ez inkább interaktív filmnek, hiszen nem történt más, mint kibővítették a filmet egy új médiumra, ahol lehetőségünk van az események befolyásolására, ám ez a szabadság viszonylag limitált. Filmes játékra ellenben remek példa a *Heavy Rain*: bár itt is megvannak a filmes eszközök, a döntések fontossága miatt sokkal szabadabb kezet kapunk, és sokkal inkább az interaktivitás kerül előtérbe.

A következő két fejezetben egy másfajta utat mutatok be: mindkét elemzendő alkotás eltávolodik a filmtől, és más médiumok felé kezd el kitekinteni, illetve ami a legfontosabb:

ezek az útkeresések inkább csak támpontok, főleg a legutolsó példánál, ahol már egyértelműen látszik az, hogy a játék megtalálta a saját eszköztárát, és felismerte a saját művészi eszközzeit.

A videojáték és a képzőművészet – *Journey*

A legtöbb szakterületen, ha egy-egy mérföldkövet kell vizsgálnunk, ez a vizsgálódás nehézkes. A videojáték és művészet kapcsán egyértelmű ez a vizsgálódási kérdés: vajon mi volt az első művészi videojáték? Ennek a kérdésnek a megválaszolása komolyabb vitákat indíthat el, és ez nem olyan egyértelmű, mint elsőre gondolnánk. Egy másik kérdés megválaszolása viszont már sokkal könnyebb: mi volt az első videojáték, melyre szélesebb réteg, akár laikusok is, egyértelműen rámondták, hogy ez tekinthető művészetnek? Ebben az esetben a válasz egyértelmű: ez a *Thatgamecompany* által fejlesztett és Jenova Chen által rendezett *Journey*.⁵³ A 2012-ben kizárólag Playstation 3-ra megjelent cím egy teljesen más élményt nyújt, mint amit eddig megszokhattunk videojáték címszó alatt, azonban mégis tartalmaz mindent, ami szükséges ahhoz, hogy megfeleljen a videojáték és interaktivitás kritériumának.

A *Journey* egy parabolatörténet. Egy olyan világot ismerünk meg, ahol egy utazót alakítunk, aki az ősei történetét ismeri meg, és egy hön áhított cél elérésére törekszik. A történetről többet nem is tudunk meg, vagy legalábbis egyértelműen nem derül ki semmi. A párbeszéd hiánya miatt csak találgatni tudunk, hogy pontosan mi is történik, jellemek nem bontakoznak ki, és hagyományos értelemben narráció sincs, még akkor se, ha fejezetek követik egymást. Mi marad akkor? A hangulat. A *Journey* legnagyobb erénye, hogy azáltal tud történetet mesélni, hogy egy szó is elhangozna, vagy a történetből bármi konkrétat is megismernénk, mert erre nincsen szükség. Bárki, aki elkezd vele játszani, pár percen belül átérzi a játék hangulatát, belecsöppen ebbe a világba, és maga lesz az utazó azáltal, hogy ő is próbálja felderíteni ezt a világot, megismerni annak titkait, valamint az utazás misztériumát és célját is. A játékot tovább színesíti, hogy *online multiplayer* opció is van benne, ám egy teljesen szokatlan megoldású: nem tudjuk pontosan, hogy ki is az a másik utazó, akivel együtt kalandozunk, és bármikor megszakadhat az utazás, és kénytelenek leszünk egyedül, vagy egy másik utazóval folytatni a kalandunkat. Interakcióba léphetünk a másik játékosal azáltal, hogy hangokkal, zenei hangjegyekkel kommunikálunk a másikkal. Ez eleinte furcsa, ám a legnagyobb szépsége ennek a megoldásnak, hogy egy idő után, ha hosszú ideig vagyunk együtt egy másik utazóval, vagy

53

⁵³ <http://thatgamecompany.com/games/journey/> - letöltés dátuma: 2014. április 1.

nem ez az első utazásunk, megismerjük a rendszert, és képesek leszünk másokkal kommunikálni még úgy is, hogy egy élő szó vagy élő beszéd nem hangzik el. Csak a gesztus és a hang, és mégis érthetővé válik, ha valamire fel akarjuk hívni a figyelmet.

A táj, ami elénk tárul, festői. A szó szoros értelmében. A grafikai megvalósítás nem valóság, de pontosan ez teremti meg az egész alkotásnak azt a hangulatát, amely a későbbiekre is érvényes lesz. A sivatagi környezet, az utazó dizájnya, valamint a különböző tereptárgyak, mint mesebeli világot idéznek és tárnak elénk, és még misztikusabbá teszik ezt az amúgy is ősi és távolinak tűnő világot. Fantázia ez, és parabolisztikus, nem mindent értünk meg belőle, de ahogy már említettem, erre nincs is szükség: a barangolás ettől függetlenül is élvezetes. És a távolban lévő hegy, mely utazásunk célja, állomása, pedig mindvégig emlékeztet arra, hogy miért is küzdünk. Az, hogy eljussunk oda, egyáltalán nem olyan egyszerű: védelmezők, őrzők próbálják utunkat állni, melyek igencsak agresszív lények, ám a természet is tartogat meglepetéseket, hiszen széllel és útakadályokkal is szembe kell nézni, ha el akarunk jutni.



Pillanatkép a Journey-ből. Két utazó, úton a hőn áhított cél, a hegy felé. A játék grafikai dizájnya erősen merített az arab mesék világából.

Kép forrása: www.thatgamecompany.com – letöltési dátum: 2014. április 1.

És itt fel is merül a kérdés, mely tovább görgeti a művészettel kapcsolatos kérdést: valóban az-e a célunk, hogy eljussunk a hegyhez? Nem-e inkább az, hogy az út során megtudjunk, amennyit csak lehet, hogy részeseivé váljunk ennek a világnak, hogy mások

segítségével átéljük a kalandot, akár újra és újra? De, pontosan ez. Az út az, ami számít és boldoggá tesz, nem pedig a végállomás. Akár egyedül, akár társsal indulunk neki az útnak, egy utazás részeseivé válunk, ahol örömök, bánatok, és különböző érzelmek érnek minket, és ha nem is értünk meg mindent, ettől függetlenül csak rajtunk áll, hogy hogyan folytatjuk a kalandot... amit akár életnek is lehetne nevezni. Az élet metaforája ez az alkotás, legalábbis az én értelmezésemben: útnak indulunk egy olyan világban, melynek még a szabályait is alig ismerjük. Barangolunk, új barátokat ismerünk meg, élvezetes az utazás, játék, szórakozás, melyet az egyik jelenet is megerősít, mikor egy buckán kell lecsúsznunk, és amennyiben társ van mellettünk, akár versenyezhetünk is vele. Ám minden megváltozik, és komolyabb, érettebb lesz az események sorozata is: több feladvány és veszély vár ránk, majd az utazás végén már a faggyal és az elmúlással is szembesülnünk kell, az életnek itt már csak apró csírái találhatók meg, a hegyen fölfelé. Ám mikor megtörténik a katarzis, váratlan dolog történik: a tempó lelassul, majd pedig teljesen megáll egy pillanatra az utazás. Ekkor azonban történik egy váratlan fordulat: az ősök segítségével újult erőre kapva mégis eljutunk a csúcra, amely transzcendentális mivolta miatt értelmezhető másik dimenziónak, vagy akár a halál utáni állapotnak, hiszen mikor egy pillanatra összeesik az utazó, az értelmezhető a halál állapotának is. Ám a történet vége a legérdekesebb: ahogy elérjük a valódi katarzist, a megváltást, utazásunk véget ér, a történet még nem záródik le, hanem visszafelé látjuk (a stáblista során) az összes bejárt helyszínt, majd végül elérkezünk kiindulópontunkhoz, és kezdődik minden előről: egy új kaland, új kihívásokkal, és új társakkal.

Egyvalamiről nem beszéltem még, viszont fontos lett volna, ám említés szintjén már előkerült: a hangok. Ugye arról már volt szó, hogy a kommunikáció elsősorban hangok, zenei hangjegyek útján történik, azt azonban még fontos kiemelni, hogy az egész alkotás hangulatát nagyon megteremti a zenei aláfestés, melyet Austin Winthory készített. A különböző vonósok, és fúvósok felidézik a mesevilágot a legtöbb játékos számára, és azonnal elkalauzolnak minket egy másik univerzumba, hallgatásuk még a játékon kívül is igen emocionálisan hat, a játékban magában pedig abszolút briliáns. Minden egyes pillanat, momentum tökéletesen van megfestve, követve az utazó mozgását és tempóját, arról nem is beszélve, hogy az érzelmeket is tökéletesen tükrözi, vagy éppenséggel befolyásolja. A játék vége fele található betét, majd végül a főcímdal pedig minden bizonnyal ledöbbsenti majd a játékost – jó értelemben.

A *Journey* tipikusan az a játék, amit egy hagyományos játékos nem biztos, hogy fog élvezni. Ez nem is nekik készült. Sokkal inkább azoknak, akik keresik az intellektuális élményeket, a spirituális utazást, illetve még nincsenek beidegződései és elvárásai a médiummal kapcsolatban, vagy esetleg ezek rugalmasak, illetve titkon reméli, hogy túllépi majd magát az egyszerű szórakoztatáson a médium. Ez a cím minden kétséget kizáróan művészeti alkotás: Jenova Chen világa újra és újra élvezetes, minden egyes utazás más élményt jelent, és minden bizonnyal érzelmeket is kivált majd a nézőből, játékosból. Austin Winthory zenei aláfestése ezt az élményt pedig hatványozza, és valóban kijelenthetjük, hogy ez az első audiovizuális élmény a játékok terén, melyet nem biztos, hogy mindenki meg fog érteni, vagy mindenki fog szeretni, de az nem kétséges, hogy ez művészet, és hogy ez az alkotás ezzel a céllal is készült. A részletessége a megmunkált oszlopoknak, a különböző illusztrált betétek, a pálya- és karakterdizájn, valamint a hangdizájn mind-mind ezt az érzést sugallják, maga a játékmenet pedig már túl is megy a sugalláson, és ki is váltja ezeket az érzelmeket. Ez az alkotás pedig nem sokban különbözik a magas kultúra korábbi műveitől, az egyetlen, ami új, csupán a médium, amit ironikus módon a magas kultúra viszont kiszorított, így a hollywoodi filmekhez hasonlóan itt is felfedezhető az a modell, hogy a magas kultúra értékeit képviseli egy nem is egyértelműen elit kulturális alkotás.

A videojáték és az irodalom – *The Legend of Zelda: Majora's Mask*

Az előző fejezetekben már láthattunk példát interaktív filmre, valamint a képzőművészetből és zenéből erősen merítő alkotásra, mely azonban hanyagolta a narrációt. Ebben a fejezetben azonban egy olyan alkotás kerül bemutatásra, mely épp ellenkezője: első ránézésre egy teljesen hagyományos videojáték, azonban ahogy haladunk a vizsgálódásban egyre lejjebb, úgy jövünk majd rá rejtett jelentésekre, és kerülnek elő olyan szimbólumok, melyek az irodalomban és magas kulturális alkotásokban voltak felfedezhetőek.

A *Legend of Zelda* széria a Nintendo által fejlesztett egyik első akció-kalandjáték, mely egy fantáziavilágba, Hyrule-ba kalauzol el minket, és főhősünknek, Linknek célja, hogy megmentse Zelda hercegnőt, majd legyőzze az aktuális gonoszt. A klisés megoldás ellenére a széria története kellően részletes és kidolgozott, az időutazáson át a különböző megoldásra váró feladatokon át minden van benne. Izgalmas, eposzi történetek ezek, a szerepjátékokat idéző világgal és történettel. A már korábban említett Miyamoto Sigeru a széria kitalálója, aki elsőként vállalkozott ilyen grandiózus és viszonylagosan nyílt, felfedezhető világú játék alkotására.

A *Majora's Mask*⁵⁴ azonban egy fekete bárány a szériában. A 2000-ben Nintendo 64-re megjelent játékot Aonuma Eidszi és Koizumi Josiaki rendezték, akik már korábban is köthetőek voltak a szériához, mind játékdizájn, mind történet szempontjából. A *Zelda* széria talán legkomolyabb hangvételű játéka nem Hyrule-ban, a szokásos helyszínen, hanem Terminában, egy alternatív világban játszódik, ami ugyan sok szempontból megfelel az eredeti világnak (például sok szereplő megtalálható ebben a világban is), ám erőteljes különbségek is vannak benne. A karakterek ugyan nem feltétlenül állnak parallel ellentétben a hyrule-i énjükkel, viszont más hangsúlyt kapnak. Az előző rész, az *Ocarina of Time*⁵⁵ más konfliktusra és más szereplőkre koncentrált, viszont ez a más világ teljesen más történetet és konfliktust mutat be. Pontosan ezért nem is említik a korábbi szereplőket nevükön: egyrészt nem a korábbi konfliktus folytatása ez, hanem egy különálló történet,

54

⁵⁴ <http://www.zelda.com/universe/game/majora/> - letöltés dátuma: 2014. április 1.

55

⁵⁵ <http://www.zelda.com/universe/game/ocarinatime/> - letöltés dátuma: 2014. április 6.

másrészt pedig a történet misztikumához hozzáad erőteljesen, amit a szimbolizmus segítségével érnek el. De hogy pontosan mi is ez a konfliktus?

Az igencsak komplex és szimbólumokkal átitatott történet miatt fontosnak érzem, hogy nem túl részletesen, de ismertessem a játék történetét. Link az Ocarina of Time eseményei után pár hónappal egy régi barátját keresi, akitől el kellett válnia (a régi barát az előző részben szerepelt, Navi, a tündér, de a játékban nem nevezik nevén). Ám mikor az erdőben lovagol, megjelenik egy koponya kölyök,⁵⁶ aki egy furcsa maszkot visel, és két tündér is követi őt: Tatl és Tael. Miután elvette Link lovát, Eponát és hangszerét, az Idő Okarináját. Link követi őket egy sötét barlangba, ám ott egy szakadékba zuhan, ami egy másik világba vezeti őt (a motívum ismerős lehet az Alice Csodaországban című meseregényből). Később azonban utoléri a koponya kölyköt, ám az átváltoztatja őt deku cserjévé.⁵⁷ Ez Link első átalakulása, a történetben pedig ez a motívum többször is elő fog kerülni. Később az egyik tündér, Tatl, hogy megállítsa Linket, lemarad a többiekről, ám rá kell jönnie, hogy ahhoz, hogy kijusson, együtt kell működniük, aminek eleinte nem abszolút nem örül. Link egészen az Óratoronyig követi a koponya kölyköt, ahol találkozik a boldog maszkárussal. Ez utóbbi figura szintén előkerült az előző részben, ám ott minimális szerepe volt csupán, míg itt gyakorlatilag kulcsfigurának is tekinthető. Az árus felajánlja, hogy meggyógyítja őt az átokból, cserébe vissza kell szereznie mind a saját okarináját, mind pedig Majora maszkját, és erre csupán három nap áll rendelkezésére. A toronyból az Óravárosba jutnak, ahol éppen az idő karneváljára készülnek az emberek, amikor is rádöbbennek, hogy ennek a világnak a holdja három nap múlva be fog csapódni a városba, ami pont akkor van, mikor az ünnepségeket elkezdenék. Ahhoz, hogy véget vessen az egésznek, Linknek a harmadik napon éjfélkor kell harcra készen állnia, mikor a torony lépcsői is kinyílnak, de még azelőtt, hogy a hold becsapódna a városba. Link ugyan képtelen még megküzdeni ellenfelével, ám sikerül visszaszerezni hangszerét, valamint Tael, a másik tündér egy elejtett félmondata is segítségükre lesz a későbbiekben:

„Mocsár. Hegy. Óceán. Kanyon... siessetek, és hozzátok ide a négyet... akik ott vannak!”

56

⁵⁶ Skull Kid: olyan gyermek válik koponya kölyökké, aki eltévedt és magára maradt az Elveszett Erdőben.
Forrás: http://zeldawiki.org/Skull_Kid - letöltés dátuma: 2014. április 2.

57

⁵⁷ Deku Scrub: olyan növénytérítő teremtmények, melyek kisebb erdőkben élnek törzsekbe tömörülve. Bőrük a fakéreghez hasonló, és deku diót képesek a szájukból kilőni, ezzel védve magukat.
Forrás: http://zeldawiki.org/Deku_Scrub - letöltés dátuma: 2014. április 3.

Miután visszaszerezte Link az okarinát, visszaemlékezik Zelda hercegnő tanítására, aki megtanította neki az idő dalát, amit el is játszik, és visszakerülnek oda, amikor először tették be a lábukat Óravárosba. Minden maradt olyan, ami akkor volt, két különbséggel: egyrészt az emlékeiket meg tudták őrizni, másrészt pedig az okarina is Linknél maradt. Amikor visszaérkeztek, elindulnak az árushoz, aki megtanítja őt a gyógyítás dalára, miután látja, hogy sikerrel járt, és visszaszerezte a hangszert. Ennek segítségével Link ezúttal saját magát alakítja vissza emberi formájába (mint mondtam, a két kivételen túl minden maradt ugyanúgy), ám az öröm korántsem marad teljes, hiszen Link nem tudta visszaszerezni Majora maszkját. Az árus ettől pánikba esik, és figyelmezteti hősünket is, hogy vigyázzon azzal a maszkkal, mert az maga a gonosz, az apokalipszis forrása, melyet egykor egy törzs használt különböző rítusok végrehajtására, amit aztán elzártak ereje miatt, majd az idők múlásával a törzs is eltűnt. Ezt a maszkot lopta el a kölyök, akit megszállt hatalmas ereje, majd innentől megállíthatatlanul hozta magával a káoszt és pusztítást, legnagyobb „csínytevése” pedig a hold megátkozása, hogy az csapódjon be a városba. Linknek 4 különböző régió kell átutaznia: Woodfallon, Snowheaden, a Nagy Öblön és az Ikana Kanyonon át, mindegyikén 1-1 óriás van, akik együttes ereje megállíthatná a holdat. Azonban mindegyik területet a koponya kölyök átka sújtja, így az óriásokat is elzárta egymástól. Mindegyik területen végig kell mennie, legyőznie az ott rá váró ellenfeleket, majd megismerheti az óriásokat, többet tudhat meg róluk. Itt később kiderül, hogy egykoron a koponya kölyök és az óriások barátok voltak, ám az óriások egyszer magára hagyták, amitől magányos és szomorú lett. Magánya egy idő után gyűlöletté torzult, és ez vezetett a maszk ellopásáig, aminek segítségével gyűlölete utat talált.

A négy óriás megmentése után Link visszatér az Óratoronyba és megidézi őket. Mivel a koponya kölyöknek nincs kellő ereje, hogy az óriásokkal szembeszálljon, ezért elájul, a hold pedig megáll. Miután Tatl és Tael újra találkoznak, úgy tűnik, minden rendben, ám a maszk, amiről később kiderül, hogy maga Majora volt az, elhagyja a koponya kölyköt és visszavonul a holdra, aktiválva azt ismételten, azzal a céllal, hogy ezúttal mindent elpusztítson. Link követi őt, majd miután minden formáját elpusztította Majorának, véglegesen legyőzi őt. A hold eltűnik, és a maszk, immáron erőtlenné, visszakerül a boldog maszkáruhoz. Miután az óriások ismét elmennek, a koponya kölyök rájön, hogy barátai nem feledkeztek el róla, csak el kellett menniük. Linket új barátjaként tekinti, és a játék végén egy képet faragott, melyben a két tündér, a négy óriás és Link is ott vannak, melyet nem másba vésett, mint egy fa tuskójába, Lost Woodsban.

Az első olvasatra is bonyolult történetet még árnyaltabbá teszi a viszonylag szabadon felfedezhető világ, az, hogy tetszés szerint döntjük el, kikkel beszélünk és merre haladunk, valamint az, hogy mély és kidolgozott karaktereket találunk mindenhol, akiknek személyes problémáik vannak, és az ő segítségével juthatunk el a végső megoldáshoz és Majora megállításához. Ez egy nagyon mély pontja a játéknak, és az érzelmek kiváltásában erősen segítenek ezek a problémák, és az, ahogyan látjuk, hogy milyen galád tetteket hajtott végre a koponya kölyök, illetve valójában Majora. Szerelmespárokat választott szét, emberek és más lények mentek tönkre egy fiú miatt, aki saját maga is egy bábu volt csupán. Ritka az olyan alkotás, amikor ennyire intenzív érzelmet vált ki az emberből a főellenség, és ez főleg annak tudható be, hogy a mellékküldetéseknek fontos szerepük van, és az őket adó figurák kidolgozott személyiséggel rendelkeznek. Amikor sikerrel végigvergődünk a kihívásokon, és segítettünk mindenkin, majd megkapjuk az utolsó maszkot, hogy szembenézzünk Majorával, akkor nem sikerélményt, nem eposzi katarzist érzünk. Hanem dühöt. Dühöt mindazért, amit tett azokkal, akiket időközben megszerettünk, amit tett az egész világgal, mivel ez pusztán neki egy szórakozás, egy játék volt. Ő nem az a fajta gonosz, ellenség, akinek megértjük a motivációit és a jó-rossz határán mozog, hanem ő maga a megtestesült gonoszság, akitől eleinte lehet, hogy félünk, de mikor szembenézzünk vele, már csak az intenzív gyűlölet marad vele és mindennel szemben, amit képvisel. És ez igen ritka, hiszen legtöbbször megsajnáljuk a jó-rossz határán mozgó ellenfelet, vagy szimplán csak eposzi küzdelemre számítunk a hatalmas ellenféllel szemben, ami katarzissal és győzelemmel végződik. Itt ilyen nincs. Marad az üresség, megmarad minden emlék, és minden érzés, maximum egy félmosoly lehet a jutalmunk, hogy vége, melyhez ugyanakkor keserűség is társul.

Újabb érdekes kérdést vet fel a maszkok és a maszkviselés is. A koponya kölyök által viselt Majora maszkja, illetve maga az entitás, nem az egyetlenek, akik hordják ezt. Link többször is akarva-akaratlanul magára ölt egy maszkot, ami segíti őt a továbbjutásban, és három esetben még át is alakul a felvett maszk következtében. A Deku maszk, amit először kapunk meg, ami deku cserjévé változtat minket. Aztán ott a Goron maszk és a Zora maszk, melyek goronná és zorává változtatnak minket, melyek segítségével interakcióba léphetünk ugyanolyan fajú lényekkel, illetve tereptárgyakon való átjutást és feladványok megoldását segítik. Végezetül pedig a vad istenség maszkja, melyet akkor kapunk meg, mikor Majora ellen kell megküzdenünk. Ami az egészben ijesztő, az az átváltozás folyamata: mikor Link felveszi a maszkot, sikítás és kiabálás hallható, arcán pedig

egyértelműen látszik a fájdalom, hogy ez neki kín, mégis meg kell tennie és keresztül kell rajta menni. Ezt pedig még ijesztőbbé teszi az, hogy a főhős egy gyerek. Maga a koponya kölyök is csak egy egyszerű gyerek, így az, hogy milyen érzelmeken és fájdalomon mennek keresztül (mindketten elvesztették a barátjukat/barátaikat, és őket keresik kétségbeesve, valamint mindkettejükben ott dül a fájdalom), csak még hatásosabbá és még mélyebbé teszi az alkotást és történetét.

Mielőtt odakerülnénk, hogy megküzdhessünk a főgonosszal, a holdon egy érdekes jelenség vár minket: az egész holdon csak egy fa, és körülötte játszó gyerekek találhatók. Ami azonban a legijesztőbb ezekben a gyerekekben, az két dolog. Egyrészt az, hogy külsejük ellenére nagyon is tisztában vannak az eseményekkel, és az általunk átélt eseményekre reflektálva tesznek fel kérdéseket. A legérdekesebb az egyik holdgyermek idézete:

„Az igazi arcod... az milyen fajta... arc? Azon gondolkodom... hogy az arc a maszk mögött... az valóban... az igazi arcod-e?”

Ez a kérdésfelvetés tovább színezi az ott történeteket, hiszen rávilágít arra a problémára, amit akár *posztmodern maszkviselésnek* is lehetne nevezni. Ahhoz, hogy érvényesülni tudjunk a mai világban, gyakran el kell rejtenünk valódi személyiségünket, szerepeket kell játszanunk, vagy ha nem is teljesen hazudtoljuk meg önmagunkat, az arcunk más-más formáját kell mutatnunk különböző embereknek, ezáltal rá vagyunk arra kényszerítve, hogy hol vidám, hogy szomorú, hol komoly „maszkokat” viseljünk. A képregényekben látható történetekben is hasonló analógia fordul elő, ahol a főszereplők maszkkal rejtik el valódi identitásukat, gyakran felvetve azt a kérdést, hogy vajon ami a maszk alatt van, az-e a valódi arc, vagy maga az álarc vált az igazi arcává? Ez a kérdés itt is abszolút helyt álló: Link valóban önmaga-e, vagy pedig a kiszolgáltatottság miatt kénytelen más arcát mutatni újra és újra? De ami még érdekesebb: mi van, ha ez valójában a koponya kölyökhöz, vagy akár Majorához szól?

Egy másik igen érdekes vizsgálódási tárgy magának az árusnak a személye. Az üzenet, amivel fogad, egyszerre az első dialógusok egyike, mely elhangzik a játékban, továbbá minden egyes *game over*-nél, azaz játék végénél (mikor sikertelenül jártunk a küldetéssel, vagy esetleg meghalt karakterünk) ez az üzenet fogad minket, majd visszapörgetve az időt, „semmissé téve a bajt”, folytathatjuk, ahol abbahagytuk.



Találkoztál a szörnyű végzettel, ugye? – ez az üzenet fogad minket először a boldog maszkárustól, majd minden egyes játék végi (game over) üzenetnél is.

Kép forrása: The Legend of Zelda: Majora's Mask (saját, játék közbeni pillanatkép, Project64 emulátorral).

A játék során lezajlott kommentárjaival, és azzal, hogy minden fontosabb eseménnyel tisztában van, mindentudó narrátorrá lépteti elő, ami azért érdekes, mert részese az eseményeknek, a narrációban nem vesz részt a hagyományos értelemben, mégis az az érzésünk, hogy ő az egész történet elmesélője, vagy legalábbis van valamilyen kötődése a történetnek. További érdekesség, hogy a holdgyermekek közül az egyik kísértetiesen hasonlít a maszkárusra, így akár az a feltételezésünk is lehet, hogy ő fajának utolsó tagja, akik ismerték a maszk erejét, vagy egy időutazó, aki megélte a világvégét, és azért jött vissza, hogy vezesse Linket az útja során. Ez utóbbi feltételezés, teória azért is érdekes, mert a karakter túlságosan is más és sokat tudó ahhoz a változathoz képest, ami az *Ocarina of Time* epizódban megjelent. További érdekes elemzési szempont még magának a koponya kölyöknek az elemzése. Sorsa, az átélt események, hogy elveszítette barátját, a következmények, a maszkviselése, a képességei, nagyon kísértetiesen hasonlítanak főszereplőnkre, ám mégis más. Ez Termina sajátossága: a megszokottak máshogyan történnek. Lehetséges, hogy a koponya kölyök Link evilági megfelelője, aki nem volt képes feldolgozni, hogy barátai elhagyták, és emiatt a sötétségbe burkolózott? Vagy akár Link saját félelmének megtestesülése is?

Érdeemes azt is megvizsgálni, hogy maga a világ, amiben az események zajlanak, hogyan mutatnak be egy eseménysorozatot, mégpedig a halált, és a gyász feldolgozását. Mikor megérkezünk Óravárosba, a hold készül becsapódni, azonban a helyiek továbbra is a karneválra készülnek. Ráadásul azon kevés emberek, akik eleinte párbeszédbe elegyednek velünk, mindannyian tagadják azt, hogy bármilyen baj előtt is állnának, a polgármester karaktere még egészen odáig is elmegy, hogy bojkottnak, pánikkeltésnek nevezze ezt. Ez megfelel a gyász első szakaszának, a tagadásnak. Aki még be is látja azt, hogy a hold fenyegetés lenne, még ők sem mérik fel a helyzet valódiságát, fantazmagóriákat kergetve azt hiszik, képesek egyedül elbánni a helyzettel. Ezzel szemben áll azonban Link, aki minden percet próbál kihasználni a rendelkezésre álló három napból, és minden erővel azon van, hogy konfrontálódjon a koponya kölyökkel. Ám nála is előfordulhat a tagadás: amennyiben nem sikerül időben megállítania, úgy az idő dalát eljátszva visszaforgathatja az idő kerekét, ami a sikertelenség elleni küzdelemnek is felfogható. Amikor Link megérkezik Woodfallba, a gyász egy másik fajtájával találkozik: a Deku törzs hercegnője eltűnt, és a Deku király, akivel találkozik, egy majmot, akiről azt véli, hogy ő tett valamit a hercegnővel, kegyetlenül meg akar büntetni és meg akarja őt etetni a woodfalli templom szörnyeivel. Amivel csak egy a gond: a majom ártatlan. A valódi gonosz itt a düh, amit a koponya kölyök szabadított a mocsárra, és a királyt sem kímélte, megfertőzte őt is. Miután azonban legyőzte Link a templom mélyén lévő érzelmi ingadozásoktól szenvedő fenevadat, a düh, azaz a gyász második szakasza is, elszállt. A harmadik az alkudozás: Snowheadben a magas, havas hegységekben találkozik a goronokkal, ahol egy újabb törzzsel találkozik, akik szintén szembe kell, hogy nézzenek a gyásszal, ugyanis elveszítették az egyik pátriárkájukat, Darmanit. Hosszas kutakodás után Link megtalálja a szellemét, aki nemes egyszerűséggel megkéri Linket, hogy hozza őt vissza képességei segítségével a halálból. Ez a fajta alkudozás tekinthető egy, a dühön túli második tagadásnak, amikor a remény és az alternatív megoldások keresése veszi át a dominanciát. Ahogyan korábban megjelentek szimbólumok, mint az Óravárosban az elefánt, ami a holdat jelképezte, vagy a mérgezett iszapmocsár, ami a fortyogó dühöt jelképezi, itt a tükör a mozdulatlanságot jelzi, és azt, hogy Darmani nem tud továbblépni. Ezúttal a kihívás (Darmani alakját öltve) Goht, egy mechanikus bika, aki a hiábavaló próbálkozást jelzi annak reményében, hogy valakit visszahúzzunk a realitásba. A Nagy Öbölben Link találkozik Mikauval, a gitárossal, és barátnőjével, Luluval. Mikau haldoklása és eltávozása már elég ok lenne a gyászra, azonban Link zora alakja miatt magára vállalja Mikau

szerepkörét, így úgy tűnik, hogy el sem ment volna a gitáros. Lulut azonban ez teljesen kirekeszti a közösségből, és izoláltsága megfeleltethető a gyász negyedik fázisának, a depressziónak. Mivel Mikau halála többé-kevésbé jelentéktelen annak köszönhetően, hogy Link képes az alakját felvenni, valószínűleg Lulu hiányzó tojásainak lesz köze a zárkózottsághoz. Egyrészt veszélybe került így anyai státusza, másrészt pedig valószínűleg frissen tojta ezeket a tojásokat, és az eltűnésük is friss élmény lehetett. Maga az öböl akár lehet az értelmezése Lulu könnyeinek is. Hasonló játszódik le egy gyermekét elvesztett anyában is, különösen akkor, ha esetleg még el is nevezi azt: itt hasonló történik, mikor minden egyes tojáshoz külön énekel egy dalt. Az Ikana völgy pedig már az elfogadás. Mi is lehetne jobb helyszín a halál elfogadására, mint a halál völgye? A korábbiakkal ellentétben, egy lányt és mumifikált apját leszámítva, már mindenki halott. Itt új maszkot sem talál már Link, nincs szüksége új identitás szerzésére. Először az lehet, aki: önmaga. Nem kell maszkot hordania, és talán épp ez a legnehezebb kihívás, hiszen saját félelmeivel és saját gyászával kell szembenéznie. Az előrejutáshoz fel kell másznia a toronyba, ami tekinthető a mennyországba bejutásnak, valamint saját tükörképeit kell hátrahagynia a továbbjutás érdekében, mindegyik formájáról egyet-egyet. Ezek csupán üres bábok, mindenféle személyiségtől mentesen, melyek tekinthetőek a gyász másik négy szakaszának hátrahagyásának, ahhoz, hogy elérje a megvilágosodást, a Fény Nyilait. A toronyban található sötétséggel megküzdve, hátrahagyva az ürességet, felvállalja saját magát, érzelmeit, és ezáltal képes feldolgozni barátja elvesztését. Végre megtalálta saját magát. A legvégső csatára is készen áll: a vad istenség maszkja Linket felnőtt formájára változtatja át, és tartalmazza minden maszk kiválóságát, szemben a koponya kölyökkel, aki ugye megtartja éretlen és gyerekes formáját, és nem volt képes feldolgozni a gyászt, még mindig a düh szakaszában tart, vagy ha nem is a düh, de mindenképpen nem lépett még túl a gyászon és az elmúlást sem fogadta még el. Link ereje a felnőtté válásában és komolyságában rejlik. De vajon tényleg csak ebben rejlik? Hiszen a végén a koponya kölyök is megtanulja elfogadni aényt, hogy a barátai, bár nem mindig vannak mellette, ez nem jelenti azt, hogy elhagyták őt. Vajon mi a kulcsa, és az üzenete a *Majora's Mask*nak?

Az alkotás üzenete nagyon egyszerű, ám mégsem egyértelmű. Az, hogy összesen három nap áll rendelkezésünkre, az, hogy a halállal és gyásszal kell szembenézni, az, hogy emberi sorsokat látunk magunk előtt a kilátástalanság kellős közepette, és hogy ezek ellenére, bár szorít az idő, mégis megyünk előre, bármi is történjen, csak egy dolgot jelenthet: ez a hitünk próbája. Az, hogy hiszünk-e abban, hogy a küldetés, mely öngyilkos

missziónak hat elsőre, másodikra, de még sokadszorra is, vajon sikerrel járhat, vagy esetleg elbukunk, és találkozunk a szörnyű végzettel? Minden egyes apróság, mellékszál, minijáték azt a tényt erősíti meg bennünk, hogy muszáj hinnünk a vakszerencsében, abban, hogy sikerülhet, de ami a legfontosabb: saját magunkban. Ha megtanuljuk elfogadni a kudarcot, a gyászt, és képesek vagyunk szembenézni a halállal, megvan a kellő akaratunk hozzá, hogy merjünk tenni a dolgokért, akkor már csak a hit kell, és ez bizony a hit próbája. A vad istenség maszkja nem más, mint a hitünk jutalma és manifesztuma. Ez a mindenkibe vetett hit jelképe, de még azon is túl, mindenki belénk vetett hite, hogy mi vagyunk az egyetlene, akik képesek lehetnek megállítani a katasztrófát. Mert bár eleinte tagadták, dühöngtek, alkudoztak, depresszióba estek, a végén csak elfogadták, hogy tenni kell ellene, és hogy tudunk is tenni, ehhez azonban hinnünk kell. A hit nem változtatja meg a helyzetet. Ettől még érhetnek minket rossz dolgok, veszíthetünk el barátokat, lehetünk kilátástalanok, de a végén, mikor konfrontálódunk saját és mások félelmeivel, magával a gonosszal, melyet nem érdekel semmi és semmi, akkor csak a hit az, ami segíthet minket. Azonban a barátok sem lesznek mindig ott, ám nem szabad rájuk haragudni, meg kell nekik bocsájtani, ahogyan ezt minden fő- és mellékszereplő is tette.

Maga a mennyországba nyúló torony, akár a bábéli torony, az istenek haragját váltotta ki, Termina elátkozott föld lett ezáltal, és bár a nyelv nem lett összezavarva, mégis izolált területekre bomlott szét, ahol kisebb csoportok csak egymás közt képesek létezni, és így sem találják a helyüket, és nem tudják elfogadni egymást, és önmagukat sem. Maszkot viselnek, hogy elrejtsek érzéseiket. Amikor azonban megjelenik egy kívülálló, kinek nincsen szüksége maszkra, az emberek újra elkezdenek hinni, és talán egymást is, de saját magukat mindenképpen megtalálják. Amikor sikerül megállítani Majorát, a boldog maszkáros csak ennyit szól hősünkhöz:

„Nem kellene hazatérned? Ahol találkozás van, azt elválás követi. Azonban az elválásnak nem kell örökké tartania... Az, hogy az elválás örökké tart, vagy rövid ideig... csak rajtad áll.”

A játék legvégén Link elvágtat a messzi távolba lován, ám hogy merre viszi útja, azt nem tudni. Az *Ocarina of Time* végén Zelda hercegnő úgy vált el Linktől, hogy reméli, még látják egymást. A koponya kölyök és a négy óriás elválása magányba és hitehagyottságba kergette a fiút. Hasonlót élt át Link is, mikor elvált az *Ocarina of Time* végén barátjától, és a keresést is miatta kezdte el. Link majdnem elvesztette a reményt, és ez volt egyetlen

motivációja az életben. De Zelda is eltávolodott barátjától. Nem tudta, hogy fogja-e még valaha újralátni őt, de addig is reménykedik, hogy viszontlátja őt. Amikor az idő elérkezettnek látszott, a boldog maszkáros emlékeztette, hogy odahaza várja valaki Linket, akinek már nagyon hiányzik. Elindult hát haza, abban reménykedve, hogy barátja még egyszer visszatér hozzá.

Ezek többsége csak teória. Egyik sem egyértelmű, és nem is lehet az: a párbeszédnek ellenére a parabolisztikus, szimbolikus történet nem teljesen egyértelmű, és megfejtésre vár sok minden, ugyanakkor mégis érezhető, hogy itt rejtőzik valami többes jelentés. És ez azért érdekes, mert bár első ránézésre egy teljesen hagyományos alkotásnak tűnik, remek történetvezetéssel, látvánnyal és zenével, melynek interaktivitás szempontjából is van szerepe (hiszen mi játszunk az okarinán is), mégsem gondolnánk, hogy ennyire mély mondanivalóval bír. Pedig de: már-már bibliai történet ez szeretetről, megbocsájtásról, elfogadásról, de ami még fontosabb, hitről.

Befejezés

Írásom ezennel a végére ért. Bár elsősorban elméleti síkon próbáltam bemutatni egy videojáték-elméletet, igyekeztem konkrét példákon át bemutatni, hogy mitől, és milyen módokon értelmezhető egy-egy alkotás művészetnek. Ezek az elemzések inkább támpontok, mankók a későbbiek során, hiszen rengeteg alkotás vár még pontos kiértékelésre és elemzésre. További kutatási terület lehet még az online játékok vizsgálata: vajon egy több szereplő által játszható játék lehet-e művészeti alkotás, és ha igen, az milyen pluszt jelenthet a médium számára? Érdekes elemzési téma lehet még régebbi alkotások elemzése is, kevésbé ismert címek vizsgálata, vagy összehasonlítása az általam felsorolt, eltérő példákkal. Jómagam is tudnék még legalább 2-3 olyan címet, mely beleférne az összehasonlításba, elsősorban ugyanezen alkotók hasonló munkái, mint a már említett *Heavy Rain*, de a *Thatgamecompany Flower* című alkotása is hasonló. Hangulatát és grafikai megvalósítását tekintve a *rain*, valamint az *El Shaddai* című alkotások is érdekes elemzési témát jelenthetnének.

Hogy van-e azonban keletje ennek a fajta elemzési módszernek és szakterületnek? Én úgy látom, mindenképpen. Mivel egy fiatal médiumról van szó, a lehetőségek tárháza még korántsem ismert, és az eddig fixnek gondolt határok is újra feszegetve vannak. Érdeemes még megemlíteni a hazai vonatkozást is: több alkotás is készült már Magyarországon, melyek közül a legkiemelkedőbbek a *S.W.I.N.E.* szatirikus stratégiai játék, a *King Arthur* stratégiai szerepjáték, a *Sine Mora* science fiction lövöldözős akciójáték, valamint az *Erah* című szerepjáték, mely ugyan még fejlesztési stádiumban van (2014. április 6.), de érdekessége, hogy ez a saját fejlesztésű játékom, mely a *Blue Flame Candle* csapat keretein belül készül, és ezen alkotáson keresztül igyekszem átültetni az itt felvázolt elméletet a gyakorlatba.

Remélem Önt, kedves olvasó, sikerült meggyőzőnöm arról, hogy ez a remek médium megérdemel némi odafigyelést, és legalább elgondolkodtattam arról, hogy bizonyos videojátékok márpedig művészetnek számítanak.

Irodalomjegyzék

Felhasznált szakirodalom

Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. ISBN 978-0-262-24045-1.

Sheff, David (1994). Game Over: How Nintendo Conquered The World. University of California: Vintage Books. ISBN 0-679-73622-0.

Kohler, Chris (2005). Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life. Brady Games. ISBN 0-7440-0424-1.

Whittaker, Jason (2004). The cyberspace handbook. Routledge. p. 122. ISBN 0-415-16835-X.

Quandt, Thorsten; Kröger, Sonja (2014). Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming. Routledge. ISBN 978-0-415-82886-4.

Habermas, Jürgen; Lyotard, Jean-Francois; Rorty, Richard (1993). A posztmodern állapot. Századvég-Gond, Bp. Fordította: Angyalosi Gergely, Nyizsnyánszki Ferenc, Orosz László. ISBN 9638384190

Gans, Herbert J. (1998). Népszerű kultúra és magas kultúra. In: Wessely Anna (szerk.) A kultúra szociológiája, Budapest: Osiris - Láthatatlan Kollégium.

Internetes források

<http://www.pong-story.com/> - Winter, David (1996-2013). The Site of the First Video Game.

<http://www.giantbomb.com> - CBS Interactive Inc. (2014). Giant Bomb – Video Game reviews, videos, forums and wiki.

<http://www.nindb.net/feature/history-of-nintendo.html> - Kelly, Mark. The History of Nintendo. NinDB: The Unofficial Nintendo Archive.

<http://www.ign.com/articles/2010/09/14/ign-presents-the-history-of-super-mario-bros> - McLaughlin, Rus. IGN Presents: The History of Super Mario Bros. IGN.

<http://www.quanticroam.com> – Quantic Dream hivatalos oldala.

<http://www.thatgamecompany.com> – Thatgamecompany hivatalos oldala.

<http://www.zelda.com> – The Legend of Zelda sorozat hivatalos oldala.

<http://www.zeldawiki.org> – The Legend of Zelda széria nem-hivatalos, rajongói oldala.

http://www.aura.c3.hu/walter_benjamin.html - Benjamin, Walter. A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában. Aura: A technikai reprodukálhatóság korszaka után.

Felhasznált videojátékok

Atari Inc. (1972), *Pong*, Atari Inc.

Taito Corporation (1978), *Space Invaders*, Taito.

Atari Inc. (1982), *E.T. the Extra-Terrestrial*, Atari Inc.

Nintendo (1981), *Donkey Kong*, Nintendo.

Nintendo (1983), *Mario Bros.*, Nintendo.

Nintendo (1985), *Super Mario Bros.*, Nintendo.

Nintendo EAD (1998), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo.

Nintendo EAD (2000), *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, Nintendo.

Media Molecule (2008), *LittleBigPlanet*, Sony Computer Entertainment Europe.

Quantic Dream (2010), *Heavy Rain*, Sony Computer Entertainment.

Rockstar San Diego (2010), *Red Dead Redemption*, Rockstar Games.

Thatgamecompany (2012), *Journey*, Sony Computer Entertainment.

Quantic Dream (2013), *Beyond: Two Souls*, Sony Computer Entertainment.

Double Helix Games (2013); Iron Galaxy Studios (2014), *Killer Instinct*, Microsoft Studios.

Absztrakt

Szakedolgozatom témája a videojáték és művészet különös találkozása: hipotézisem és vizsgálódásom tárgya, hogy vajon a videojáték lehet-e művészet, és ha igen, milyen kritériumoknak kell megfelelni? A videojáték történelmének ismertetése után a posztmodern állapot, valamint a magas és tömegkultúra összevetésén keresztül igyekeztem bizonyítást tenni és érveket sorakoztatni amellet, hogy a médium is képessé válhat arra, hogy művészi értéket képviseljen, túl a magas és tömegkultúra ellentétén, valamint a posztmodern értékeknek is eleget tesz. Ezután három teljesen eltérő alkotást elemeztem, három különböző aspektusból. A *Beyond: Two Souls* című alkotást, mint a videojáték és film találkozásának egy érdekes fúzióját, mutattam be. A *Journey*-t, mint a zene és képzőművészet találkozása, mely abszolút nem él már a videojáték hagyományos eszközeivel. Valamint a *The Legend of Zelda: Majora's Mask* című játékot, mely a hagyományos módszerekkel élén használja az irodalmi szimbolizmust, a történetmesélés eszközeként. Lezárásként pedig a téma jövőjét, lehetséges kutatási területeket, és saját, gyakorlati aspektust vázoltam fel.

Abstract

The topic of my thesis is the strange fusion of the video games and art: my hypothesis is that can video games be a piece of art, and if they can, what are the requirements for that? After writing the history of video game evolution, I started my theory by describing the aspects of post-modern and the differences of high and popular culture. I wanted to find the pros and cons of the topic, and wanted to prove my statement that this medium can also be treated as an artwork, beyond the differences of high and popular culture, since it completes the requirements of the post-modern philosophy. After that, I analyzed three games from three totally different aspects. Beyond: Two Souls was showcased as an interesting mixture of games and movies. Journey, however, is more like a music and visual art mixture, without the original toolkits of gamings. And last, but not least, The Legend of Zelda: Majora's Mask uses the original tools by adding the symbolism of classic literature. In the end, I mentioned some possible futures of this research area while mentioning my own practical works in the same topic.