

A film és a videojáték fúziója a kortárs vizuális kultúrában

Absztrakt

A videojátékok pár év leforgása alatt a kortárs vizuális kultúra kísérleti terepévé váltak. A dolgozat első fejezete rámutat a digitális technika elterjedésének jelentőségére, kiemelve annak homogenizáló tulajdonságát. A videojátéknak a háttér technológia megadja a lehetőséget, hogy sokszínű keverékként funkcionáljon. A következő fejezet az intermedialitás témakörét járja körül: az áttekintés után, Sándor Katalin felosztása alapján pozicionálja a digitális tartalmakat. Ezután az elbeszélésnek a digitális közeg adta új lehetőségeit és kölcsönhatásait vizsgálom, amit a videojáték háttérében működő szimuláció és a narratíva kapcsolatának körüljárása, majd az ebből jelentkező problémafelvetések megválaszolása követ. Az elméleti témák után a dolgozat a filmipar és a videojáték-ipar közötti kölcsönhatások és az egyre erősödő kapcsolatok gyakorlatibb formáit mutatja be. Végül a videojátékok olyan tulajdonságait vizsgálja, amelyek a befogadói magatartást élmény és aktivitás alapján különböztetik meg (nézőként, illetve felhasználóként). Ahhoz, hogy a videojáték a narratívák uralta tömegkultúrában a figyelem középpontjába kerüljön, szüksége volt arra, hogy magába építse a történetek elbeszélését szolgáló hagyományos technikákat. Az elmúlt években már-már túl is lép ezeken, és a történetmesélés olyan új megoldásait alakítja ki, amelyeket már sajátjának tekinthet.

Szerző

Birkás Gergely a Szegedi Tudományegyetem Filmelmélet és filmtörténet alapszakán végzett 2011-ben, jelenleg a Budapesti Műszaki Egyetem mesterszakos hallgatója. Érdeklődési köre a digitális média új lehetőségeinek kiaknázására irányul.

A film és a videojáték fúziója a kortárs vizuális kultúrában

A videojátékok mára a tömegkultúra meghatározó részévé váltak. A videojáték-ipar bevételei beérték a filmiparét, emellett az évente átadandó díjak és elismerések, például a BAFTA (*British Academy of Film and Television Arts*) által rendezett *British Academy Video Games Awards* jól jelzi egyre erősödő térnyerését a rá irányuló kritikai figyelem felől is. Ennek a rövid múlttal rendelkező komplex entitásnak a vizsgálatakor elengedhetetlen megkérdezni, hogy mit is kell érteni a videojáték és az interaktivitás fogalma alatt (a videojátékot és a számítógépes játékot nem kezelem külön). Az általános meghatározás szerint a videojáték olyan, szoftveres formában létező játék, amellyel a játékos egy felhasználói interfész (például joystick, egér, klaviatúra) segítségével kerül interakcióba, miközben folyamatos vizuális vagy audiovizuális visszajelzéseket kap. Az interaktivitásnak a számítógépes használattal összefüggő definíciója Torben Grodal megfogalmazásában a következő:

interaktivitásról akkor beszélhetünk, amikor a felhasználó/játékos motorikus cselekedetek segítségével, az interfészen keresztül képes megváltoztatni a számítógép képernyőjének vizuális megjelenését (és/vagy a hangszórók hangját). Minél dominánsabb ez a valóság aspektusait, valóságos cselekvést szimuláló világba ágyazott motorikus interakció, annál erőteljesebb az interaktivitás élménye. ^[1]

Nagyon széles spektruma miatt a videojátékokra gyűjtőkategóriaként kell tekinteni: kezdve a pár perces, egyszerű játéktérmi akciójátékoktól, a kártyajátékok számítógépes átíratán és a több órán át tartó komplex kalandjátékokon keresztül az online, véget nem érő virtuális *fantasy* világokig mindent magába foglal. Ez a sokszínűség nagyon megnehezíti a videojátékokkal foglalkozó fiatal tudományágnak, a ludológiának ^[2] a feladatát, ezért ez a dolgozat sem próbálja meg minden irányból megközelíteni ezt a világot – a történeteket elbeszélő játékok körében kíván maradni. Nem minden játék elbeszélő (felvehetnek absztrakt és kísérleti formákat is), de a videojátékok az elbeszélés technikájának elsajátítása és az újszerű narratív lehetőségek kialakítása miatt kerülnek egyre jobban a figyelem középpontjába. Ilyen új lehetőséget ír le például Henry Jenkins az elbeszélés és a játéktér közötti kapcsolatokra felállított negyedik modelljében: ^[3] a játékosnak környezetet nyújtanak, hogy saját maga írja történeteit és határozza meg céljait, de ezeket mégis előre megszabott szabályok között teheti meg.

Az elbeszéléssel vegyített videojátékok hatalmas skálán mozognak, és legtöbbször a filmekkel hasonlítják össze őket, hiszen a tömegkultúrában uralkodó audiovizuális formátum ellenfélre talált bennük. A játékoknak a csomagolására is egy-egy történetet írnak, amely a játékot elhelyezi egy

nagyobb történet összefüggésében, amely ideális történetet a játékosnak kell valóra váltania. [4] De mi áll mindezek háttérében?

Az első fejezet rámutat a digitális technika elterjedésének jelentőségére, kiemelve annak homogenizáló tulajdonságát. A videojátéknak a háttérben munkálkodó technológia megadja a lehetőséget, hogy sokszínű keverékként funkcionáljon. Mivel mediális keveredések már az analóg világban is léteztek, ezért a következő fejezet az intermedialitás témakörét járja körül, melynek áttekintése után pozicionálja a digitális tartalmakat Sándor Katalin beosztása alapján. Ezután az elbeszélés digitális közeg adta új lehetőségeinek és kölcsönhatásainak vizsgálata következik, melyet a videojáték háttérében működő szimuláció és a narratíva kapcsolatának körüljárása, majd az ebből jelentkező problémafelvetések megválaszolása követ. Az elméleti témák után a filmipar és a videojáték-ipar közötti kölcsönhatások és az egyre erősödő kapcsolatok gyakorlatibb formáinak bemutatása következik. Végül a videojátékok olyan további tulajdonságai kerülnek vizsgálat alá, amelyek a befogadói magatartást élmény és aktivitás alapján különböztetik meg (nézőként, illetve felhasználóként).

Mindezek alapján azt kívánom bemutatni, hogy a videojátékok a kortárs vizuális kultúra kísérleti terepévé váltak pár év leforgása alatt, és variabilitásuk olyan lehetőségeket rejt, melyek miatt a jövőben még nagyobb figyelem fogja követni őket.

Digitális forradalom

A digitális kor teljesen felforgatta a teoretikusok elméleteit az analóg technikákról, így szükségszerűen kibővültek a mozgókép értelmezésének lehetőségei. Az analóg technikával készült produktumokról tett megállapítások nem mind érvényesek az újabb technikával előállítottakra. Olyan problémákba ütköznek az elméletírók, mint például a fény filmszalagra íródása nélkül előállított képeknek milyen a valósághoz való viszonyuk, hiszen ezek már nem kezelhetők a hagyományos, bazini realista esztétika alapján. Vagy a műalkotások aurája, amely Walter Benjamin elmélete szerint az analóg sokszorosítás hatására egyre halványodik, a monitorokon keresztül megmarad-e egyáltalán? Ez az analóg/digitális váltás kihatással van a legkülönbözőbb területekre, mivel a digitális világ szinte mindent magába szippant, így homogenizálva a különböző tulajdonságokkal rendelkező médiumokat. Lassan nincs háztartás, ahol ne lenne számítógép és internet. A művészeti produktumokhoz pár perc alatt hozzá lehet jutni, legyen szó regényről, festményről vagy filmről. A hozzáférhetőséget könnyítő és gyorsító új eszközök folyamatosan jelennek meg: ma már nem csak a mozikban és televíziókban láthatunk filmeket, hanem akarva vagy akaratlanul szembesülünk velük a kirakatok és számítógépek, sőt akár mobiltelefonok képernyőin is. Ez a hatalmas változásoknak csak egy kis szelete, azonban nagyon lényeges, hogy a korábban médiumspecifikus művek hihetetlenül könnyen váltanak csatornát. Miért is lehetséges ez?

Lev Manovich a digitális tartalmaknak öt ismertetőjegyét határozza meg: numerikus

reprezentáció, modularitás, variabilitás, automatizálás és transzkódolás. A digitális tartalmak 2-es számrendszerbe írhatóak vissza, ezzel újradefiniálva a megjelenített tartalmakat; ezáltal folyamatos befejezetlenség, módosíthatóság jellemzi őket. Az első olyan médium, amely nem szükségszerűen materiális, hanem egy kód. Ez olyan illúziót kelt, mintha a digitális tartalmak absztrakt jellegűek lennének, és megszabadultak volna bármilyen kötöttségektől, levette magukról az idővel elhaló anyagságot. Pedig a szoftver nem létezhet hardver nélkül és nem lehet tudni, hogy a különböző formátumok hogyan állják ki az idő próbáját (például nem lehet meghatározni pontosan, hogy egy DVD-ről mennyi ideig lehet majd visszaolvasni az adatokat).

A tartalmak kódra való visszafejtése magával vonja a variálhatóságot. A digitális tartalmaknak ez a tulajdonsága nagyban megkönnyíti az analóg világban is felfedezhető keveredéseket. A következő fejezet azt mutatja be a mozgókép és a többi művészeti ág közötti kapcsolat vizsgálatával, hogy a digitális közeg hogyan könnyíti meg a médiumok fúzióját.

Intermedialitás

A művészetek szüntelenül összefolynak, egybeolvadnak és egymástól idéznek, s habár egyre bátrabban merik önálló, illetve hetedik művészeti ágnak nevezni a filmet, története során újra és újra visszatér a mediális összehasonlítások igénye. Megszületésétől kezdve legintenzívebben a színház és a film kapcsolatát vizsgálták: André Bazin a filmet a színház-féle „embrió” kifejlődött változatának tekinti, ahol a mesterséget a természetesség, és az intellektuális távolságtartást az azonosulás váltja le. [5] Másik példaként lehet említeni Susan Sontagot, aki a mozisínészt és a színházi színészt összehasonlítva az előbbi azonosítja a szereppel, míg az utóbbit a szerep jelölőjeként írja le. [6] Az ilyen vizsgálatokban az intertextualitás és az intermedialitás fogalmának operacionális használata stratégiai fontosságú.

Az intertextualitás szövegköziséget, szövegek közötti tartalmi kapcsolatot jelent. A fogalom, amelyet Kristeva vezetett be az irodalomelméleti gondolkodásba, [7] az 1960-as évektől foglalkoztatja az irodalomelmélet és a szemiotika területének kutatóit, de maga a jelenség sokkal régebbre vezethető vissza. Minden művészeti ágban ott van, sőt a különböző művészetek párbeszédeként is megjelenhet, legtöbbször horizontális kapcsolatként. Filmes közegben is megtalálható: az intertextualitásra épül az egész francia újhullám, ezzel fejezve ki más rendezők és maga a film iránt a tiszteletüket. Frissebb példával élve intertextualitást alkalmaz Quentin Tarantino is filmjeiben, hiszen állandóan vissza-visszaugalgat korábbi filmekre, köztük sajátjaira is (*Halálbiztos* [Death Proof. Quentin Tarantino, 2007] című filmjében a korábbi *Kill Bill*-ből [Kill Bill 1. Quentin Tarantino, 2003] jól ismert füttyölt dallammal cseng egy mobil).



Az intermedialitás, szemben az intertextualitással, már nem tartalmi kapcsolatot jelent, hanem a médiumok sajátos specifikumainak felhasználását egy másik médiumban. *A Dogville* (Lars von Tier, 2003) című filmben a színházi mesterségesség és a filmes realitás keveredik, ezzel feszegetve a mediális határokat. A médiumok jelenléte állandó, keveredésük elkerülhetetlen. A határátlépések olyan intermedialis problémákat szülnek, mint hogy létezik-e „tisztá” művészet. Az ilyen problémák természetesen nem a mozgókép megjelenésével kezdődtek. Sándor Katalin tanulmányaiban ^[8] átfogóan körüljárja az intermedialitásra irányuló elméleteket, és kétféle megközelítést vázol fel, amelyek közül a másodikat tartja intermedialitásnak.

Az egyik megközelítés megtartja a médiumhatárokat. A médiumok ilyen típusú elképzelése szigorúan elkülöníti a művészeteket és kerüli a keveredést – ekképpen „tisztá médiumokról” beszél –, vagy keveredés helyett a médiumok másolódását látja megvalósulni. Ennek jó példáját szolgáltatja a Leonardo da Vinci névéhez fűződő *paragone*, mely a művészetek közötti viszonyokat inkább rivalizálásnak tekinti, és hierarchizálja őket mediális specifikumaik alapján. Így megkülönböztet magasabb, illetve alacsonyabb rendű művészeteket (Leonardo a festészetet többre tartja a költészetnél, mert szerinte a látás a legnemesebb érzékszerv), ugyanakkor Sándor Katalin a *paragonét* nem találja alkalmasnak kauzálisabb viszonyokba való beírásra. Egy további példa a multimedialitás, amely Sándor Katalin szerint (hasznosan a *paragonéhoz*) a médiumokat azonosítható identitásoknak tekinti, amelyek elválaszthatók tulajdonságaik alapján, de szerzői szándék szerint utánozhatják egymást. Például egy képversben a befogadó dekódolással szétválasztja a képet és a szöveget, így hol az egyiket, hol a másikat látja, de egyszerre a kettőt soha. Vagy filmes példával élve, az 1920-as évek német expresszionista filmjei stúdiódíszleteikkel a színházi mesterségességet idézik meg: a *Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*. Robert Wiene, 1920) című filmben kizárólag festett díszleteket alkalmaztak, mely rombolja a film realizmusát és a színházi színpadra emlékezteti a nézőt, ezzel elhatárolva a két médiumot.

A másik megközelítés a médiumok keveredését folyamatként értelmezi. Eszerint Sándor Katalin a médiumok egymáson átvágó, nyomhagyó, különbségképző folyamatával azonosítja az intermedialitást. Ez a folyamat már a digitális kor előtt is működött, de a váltás hatására felgyorsult. Az analóg technikáról történő átállás digitálisra így egy lassan mindent átfogó intermedialis térnek nyitott teret. ^[9] A számítógép minden eddigi művészeti formát le tud fordítani a saját nyelvére, digitális jellé alakítva őket. Így a médium már nem szükségszerűen materiális, ezért keveredhet. Manovich szerint a XX. század végére a tiszta médiumok (ha egyáltalán voltak) kivételek lettek, és a hibrid médium vált általánossá. ^[10] A művek eddig ahhoz a médiumhoz voltak kötve, amelyben létrejöttek, de a digitális világ korában ezek már szétválaszthatóak. Régen egy festményt a vászon nélkül nem lehetett megtekinteni, manapság már több közvetítőn keresztül is megtehetjük ezt. A videojáték ebben az új intermedialis közegben született, ezért a filmhez hasonlóan fel tudja használni a már meglévő technikákat, de ugyanúgy szüksége van sajátosságokra is. (A film kezdetben a mozgás valóság-hű illúziójának

megteremtéséért került a középpontba, de ez nem lett volna elég ahhoz, hogy elérje mai népszerű státuszát a kultúránkban. Magába kellett szívnia más művészeti területekből technikákat, és emellett ki kellett dolgoznia saját formanyelvét is.) A digitális közeg lehetőséget ad úgy tekinteni a játékokra, mint a wagneri *gesamtkunstwerke*-kre. A felhasznált tartalmak bármineműek lehetnek, ezáltal szinte minden művészeti forma keveredhet benne: zene, irodalom, szobrászat, festészet stb.

A két megközelítés közül a másodiknak van helye az eredetiséget és mediális tisztaságot elutasító digitális világban. A digitális forradalom az élet minden területén gyorsulást váltott ki. Ez a gyorsulás azóta csak fokozódik, melynek egyik fő oka, hogy az állandó online világ miatt a laikusok számára is elérhetőek a megfelelő erőforrások minden területhez. Az intézmények és a befogadók/felhasználók már olyan közelségbe kerültek egymáshoz, hogy szinte közösen termelik az alkotásokat. Hibrid műfajok jönnek létre nap mint nap, melyeket az újabbnál újabb közvetítő eszközök még sokszínűbbé tesznek, és nehéz már a határvonalait megtalálni. Azonban nem csak a digitális világ szippant magába mindent: sok médium ki is nyerhet belőle újdonságokat. A következő fejezetben egy ilyen kölcsönhatás bontakozik ki.

Klasszikus elbeszélés és adatbázis-logika

A film a strukturált elbeszélés kialakulásával vált nagykorúvá, és hagyta el a vásári mutatványosok világát. A filmes narráció történetileg kialakult módozatai közül ki kell emelni a klasszikus elbeszélést, mivel ez a módozat áll a legközelebb ahhoz a történetyszerkesztéshez, melyet kanonikusnak nevezhetünk. A klasszikus elbeszélés szinte monopolhelyzetű elbeszélési formává vált, mivel olyan összetett és strukturált narratíva, amely operacionálisan és a közönség szempontjából is sikeres. Ennek okai a David Bordwell elmélete szerint az, ^[11] hogy e módozat szabályai az emberi kognitív tevékenységek működését követik: általában lineáris cselekményvezetés, ami ok-okozati viszonyok szerveződése mentén bontakozik ki; emellett például hősközpontúság és problémaorientáltság is jellemzi. A mai széles közönséggel rendelkező videojátékok nagy része általában ugyanezekkel a sémákkal dolgozik, többek között ezért is emlegetik Hollywood és a játékipar közeledését egymáshoz. ^[12] Sőt Lev Manovich úgy gondolja, hogy a technikai szerveződések is ilyen irányba tartanak: „...nem véletlen, hogy a számítógép képernyője egyre jobban hasonlít a mozi vetítővásznához, hanem a számítógép- és szórakoztatóipar tudatos tervezésének eredménye.” ^[13] Ezt a közeledést a későbbiekben tárgyalom.

A narratíva kultúránk kulcsfontosságú kifejezésformája – a digitális világ hatással van erre is. A számítógépes korszak létrehozta saját kifejezőeszközét, az adatbázist. E kettő viszonyának (narratíva és adatbázis) átfogó ismertetése Manovich munkásságában keresendő. A digitális korszakban Manovich a narratívát már csak egy módszernek tekinti az adatbázisból való adatok hozzáférésehez.

Sok új médiaobjektum nem mesél történetet; nincs kezdetük vagy végük; valójában nem fejlődnek sem tematikusan, sem formálisan, vagy bármely más olyan módon, amely az

elemeiket sorrendbe rendezné. [14]

Ennek az adatbázis-formának alapvető példájaként tekinti a multimédiás enciklopédiákat, ezen belül a virtuális múzeumok megjelenését. A nézőből avanszálódott felhasználó a múzeumi képtár anyagát bemutató képek adatbázisából kronologikusan, az ország vagy a művész szerint tekintheti végig a látnivalókat; de ezek csak lehetőségek, amelyek az adatok hozzáférését könnyítik. Tehát az adatbázis az adatokat listában tárolja, de egyben el is utasítja e lista rendezését; ellenben a narratíva ok-okozati viszonyok szerint rendszerezi a látszólag rendezetlen információs egységeket.

Manovich a számítógépes játékokat nem tekinti egyértelműen adatbázisnak, mert a játékos narratívaként éli meg a legegyszerűbbeket is: elsőként érni a célba, eljutni az utolsó szintre vagy a legmagasabb pontszámot elérni. Az ilyen feladatok már önmagukban is elegendőek ahhoz, hogy narratívaként értelmezze a játékos az eltöltött időt, de a feladat elvégzése köré szőtt történeti keret (például te vagy a herceg, mentsd meg a hercegnőt) háttérként szolgál és erősíti ezt az érzést. Ugyanakkor leplezi a feladat elvégzéséhez a játékos által jól ismert algoritmusokat (előző példánál maradva, megmenteni a hercegnőt azt jelenti, hogy eljutni az utolsó pályára). Ez az algoritmus logika teremti meg a vázat, aminek elvégzése közben bontódik ki a történet. A játékos/felhasználó a készítő által meghatározott adatok közötti linkeket követve járja be az adatbázist. Ez alapján különbözteti meg Manovich a hagyományos narratívát és az interaktív narratívát. Az adatbázison belül haladó összes lehetséges útvonal képezi az interaktív narratívát vagy hipernarratívát, míg a hagyományos lineáris narratíva egy a lehetséges útvonalak közül. [15]

A filmes elbeszélésre a hagyományos lineáris narratíva a jellemző, mert a nagyközönségnek szánt filmek technikai keretei nem teszik lehetővé az interaktív narratíva használatát. Ugyanakkor a filmek világában is felfedezhetők olyan alkotások, amelyek módosítják a klasszikus elbeszélés lineáris logikáját és merítenek az adatbázis-logika jellemzőiből. *A lé meg a Lola* (Lola Rennt. Tom Tykwer, 1998) című német filmben ugyanabból a kiindulópontból három lehetséges cselekmény bontakozik ki. Lolának 20 perce van rá, hogy barátját, Mannit kihúzza a bajból. A különböző verziókat egymás után láthatjuk, és azok sorrendje egy játékelményhez hasonló szituációt imitál. Az első kísérlet végén bekövetkező Lola halála kudarcként fogható fel, ugyanígy a másodikban bekövetkező Manni halála is. Ezekkel szemben az utolsó verzióban sikerül mindkettőjüknek megmenekülni, és még pénz is üti a markukat. Ez a szereplők számára pozitív végződés tekinthető úgy is, mintha többszöri próbálkozás után sikerülne befejezni egy játékot.

A filmeket általában a rengeteg nyersanyagból gondosan kiválogatott jelenetek összefűzésével és sok egyéb más kiegészítéssel véglegesítik a vágás során. Ezt a véglegesített formát kapja meg a néző, amelyen ő nem változtathat. (Igaz, a digitális korszakban az újrafelhasználás mindennapos jelenséggé nőtte ki magát – gondolok itt többek között a különböző filmekből készült remixekre vagy egyénileg készített előzetesekre -, de eddig nem volt jellemző, hogy ilyen jellegű alkotások nagyobb játékidővel kerültek volna ki a közösségi hálóra.) A gyártók részéről viszont jelen vannak olyan próbálkozások az egyéni (vagy kis létszámú) felhasználásra szánt DVD-kiadásokban, amelyek túl próbálnak lépni a filmek efféle szabályszerűségein. (A rendezői kiadásokat nem

venném a következő technikákkal egy kalap alá, mert egy bővített jelenetekkel újra kiadott film ugyanúgy érinthetetlen produktum a néző számára.) Némely, teljesen számítógéppel készült animációs produkciók (első ilyen egészestés film a *Toy Story – Játékháború* (Toy Story. John Lasseter, 1995) DVD verziói lehetőséget biztosítanak ugyanazon jelenet megnézésére más szemszögekből is. Ez csak ritkán szokott előfordulni filmekben (általában akciójeleneteknél), tehát nem az egész játékidő alatt érhető el ez a funkció. Másik ilyen jellegű kísérlet, ami már nem az animációs filmekre jellemző, az alternatív befejezés. A moziban látott film így még otthon is tud meglepetést okozni, mivel a történetnek egy különböző, még a befogadó számára nem ismert befejezését is feltárja a DVD-verzió. A VHS-t leváltó médium új lehetőségeinek kiaknázására tett ilyen jellegű kísérletek minimális beleszólással ruházzák fel a nézőt a film narratívájára nézve. Ugyanakkor az interakció nagyon csekély marad.

Egy videojáték viszont ki tudja aknázni mindkét lehetőséget. Képes felkínálni tágabb, több befogadói szabadságot rejtő interaktív narratívát, de ahogyan a film esetében is voltak kölcsönhatások a játékokkal, úgy a játékoknál is megfigyelhetők a filmes elbeszélésre hajazó narratív technikák.

Narratív eljárások a számítógépes játékokban

Gonzalo Frasca szerint a narratívákra szakosodott fogyasztók szinte megkövetelik a médiaipartól a videojátékok hasonlóságát a már meglévő formákhoz, de így is hatalmas paradigmaváltást eredményeznek, mert az első szimulációs tömegmédiumot képviselik. ^[16] A különbséget ekképpen szemlélteti:

A hagyományos médiumok reprezentációsak, és nem szimulációsak. Egyszerre képesek tökéletesen megjeleníteni a vizuális részleteket és események sorozatait (narratíva). Egy repülőgép fényképe információt tartalmaz annak alakjáról és színéről, de nem fog repülni vagy lezuhanni. Egy repülőgép-szimulátor vagy egy egyszerű játékreplő nem csupán jel, hanem olyan gép, ami olyan szabályok szerint generál jeleket, amelyek modellezik a valódi repülőgép viselkedését. Egy leszálló repülőgépről szóló film pedig narratíva: a szemlélő változatos módokon értelmezheti (pl. „közönséges landolás” vagy „kényszerleszállás”), de nem manipulálhatja és nem befolyásolhatja a gép leszállását, mivel a film szekvenciái kötöttek és megváltoztathatatlanok. Ezzel ellentétben a repülőgép-szimulátor lehetővé teszi, hogy a felhasználó, hasonlóan a valódi repülőgép esetéhez, beavatkozhasson a rendszer működésébe. ^[17]

Tehát a narratíva és a szimuláció rendelkeznek közös elemekkel – mint például helyszínek, karakterek és cselekmény -, de mechanizmusuk különbözik (Frasca példájával élve a szurkolás és a focizás élménye eltér egymástól). De akkor miért lehet mindkettőről beszélni egy videojáték kapcsán?

A válasz egymás kiegészítésében rejlik olyan módon, hogy hol az egyik, hol a másik aspektus kerül előtérbe. Például vannak játékok, melyek a történet bevezetését, befejezését és az atmoszféra megteremtését részleges interaktivitással vagy teljesen kötött elbeszéléssel prezentálják.

Ugyanilyen módszert alkalmaznak a történet főbb fordulópontjainál is, kódolt, de akár látszólag véletlenszerű eseményekkel. Ezeket a narratív, szekvenciális pontokat interaktív szimuláció köti össze, amelyeket a szerző által meghatározott szabályrendszer keretein belül fedezhet fel a játékos (például lehet determinista és lineáris, de akár kötetlenebb is). A problémát ezek (a reprezentáció alapú elbeszélés és az interaktív szimuláció) arányai keltik: hol kezdődik az elbeszélés, és hol kezdődik a játék?



A mai játékok megjelenítése vetekszik az évtizedes animációs filmekével

A bevezetés/fordulópontok/befejezés teljesen kötött elbeszélése esetén, lényegében a befogadó egy filmnéző helyzetbe kerül, mely helyzet időtartama széles skálán mozoghat: pár percesekkel szemben például a *Metal Gear Solid* sorozat (Kojima Productions, Komani, 1987-től) híres a rekordhosszúságú átvezető videóiról, amelyek akár órás nagyságrendűek is lehetnek. Az átvezető videó elnevezés abból ered, hogy a régebbi játékoknál ezek a szekvenciák a technikai keretek miatt más technikával készültek, mint a játékot futtató grafikai rendszer, ezért ténylegesen (CGI vagy akár élőszereplős) videó szekvenciákat játszanak be. Jesper Juul ezt bevágott jeleneteknek nevezi: „azaz olyan átvezető képsorok, amelyekben a játékosnak nincs más dolga, mint szemlélni a kibontakozó eseményeket”.^[18] Ma már az újuló informatikai erőforrásoknak köszönhetően a számítógépek képesek megjeleníteni ezeket a szekvenciákat a játék saját grafikai motorjával, ezért ritka esetben fordulnak elő más technikával készült átvezetők.

Az említett részleges interaktivitás alatt például az olyan eseteket kell számba venni, amikor a

kötött elbeszélés csak a megfelelő pillanatokban szükséges, helyes (vagy választható!) felhasználói beavatkozás esetén folytatódik. Például egy előre programozott baleset során a mélybe zuhanó karakter csak akkor kapaszkodik meg a szikla pillérjébe, és csak akkor folytatódik tovább a történet, ha a játékos a megfelelő pillanatban lenyomja a megfelelő gombot. Ha ez nem sikerül, akkor a mélybe zuhanás után újratekintődik a folyamat. Részleges interaktivitásnak tekinthetők az olyan újfajta esetek is, mint amikor például a *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, Eidos Interactive, 2009) című játék elején, a Batmant irányító játékos egy megkomponált, körülbelül öt perces sétával az elmegyógyintézet belsejébe kíséri Jokert és az őt szállító rendőröket. Ez az útvonal a játék többi részéhez képest sokkal szigorúbb keretek között járható be (csak a karakter lépteit lehet irányítani és azt is csak az előírt irányba), és közben a cselekményben helyet kap a filmekből kölcsönzött főcím, illetve a filmek elején látható, jellemzően részleges stáblista bemutatása.

Előfordul, hogy a kötött elbeszélés meghatározott pillanatait alatt a játékosnak több választás is fel van kínálva. Ilyenkor nem csak egy irányba terelhető a történet, hanem különböző szálakat eredményezhetnek a döntések (ez függhet a reagálás gyorsaságától is). Vannak olyan esetek, amikor a játék nagy része csak ilyen helyzetekből áll. A máig fellelhető játékok közül a *Heavy Rain* (Quantic Dream, Sony Computer Entertainment Europe, 2009) az, ami ezt a legmagasabb fokon kihasználta. ^[19] Ezt jól jelzi, hogy a legtöbb internetes hírportál interaktív filmként hivatkozott rá. A játék történetének középpontjában az Origami elnevezésű gyilkos áll. A néhány „irányítható” szereplőt kezdetben semmi nem köti össze, de ez csak a látszat: mindegyiknek valamilyen köze van ehhez a gyilkoshoz. Az egész történet úgy bontakozik ki a képernyőn, mint egy film, azzal a különbséggel, hogy a játékos reflexei és döntései is befolyásolják az eseményeket. Ez a történet nem ér véget egy szereplő esetleges halála miatt, amit egy rossz döntés vagy lassú kézmozdulat okozott. Belekalkulálva ennek következményeit a továbbiakba, a játék fut tovább, természetesen az elvesztett szereplő nélkül. A kicsit több mint 10 órás játékidővel befejezhető történet újratekintés után újabb meglepetéseket tartogathat, ha a játékos egy picit is eltér az előzőleg bejárt ösvénytől. Ugyanazok a helyzetek szemlélhetők meg más szemszögből, más szereplők élhetik túl az eseményeket, más végződése is lehet az egész történetnek.



A Heavy Rain története a játékos gyorsaságától függően folytatódik.

Ezzel Manovich interaktív narratíva fogalma látszik érvényesülni: egyes esetekben a

hipernarratívát csak több újrajátszás esetén tárhatja fel a játékos, de vannak úgynevezett *sandbox* típusú játékok is, ahol a teljes történetnek csak egyféle kimenetele van, de a kronológiailag egyszintű modulok szabadabban járhatóak át. Az ilyen esetekben nem determinált linearitásról van szó, hanem a szabadon bejárható virtuális világban a háttértörténet gyakorlatilag csak egy opció, bár végigjátszása bővíti ezen világ méretét és lehetőségeit. Igaz, a kronológia valamilyen szinten jelen van a történetben, de a hipernarratívát több felől lehet megközelíteni és végigjárni. Ilyen játékok táborát népszerűsítik a *Mafia* (2K Czech, Take 2, 2003), a *Grand Theft Auto* (Rockstar North/Toronto, Rockstar Games) sorozat újabb részei vagy az *Assassin's Creed* sorozat (Ubisoft Montreal, Ubisoft).

Henry Jenkins is egyetért azzal, hogy a játékfejlesztőknek óvatosan kell bánni az arányokkal:

...megpróbálják meghatározni, hogy mennyi cselekmény az, ami képes létrehozni az elégséges mértékű narratív keretet, és hogy mekkora szabadsággal bírhatnak a karakterek helyi szinten ahhoz, hogy ne siklassák ki az elbeszélést. ^[20]

Négyféle modellt vázol fel az elbeszélés és a videojátékok kapcsolatára, melyből az egyik már említésre került a bevezetésben. ^[21] Az elsőben a történetet felidéző játékok kapnak helyet, melyek a vidámparki látványosságok szituációjához hasonlóan egy létező történetből merítenek; kibővítik, vagy akár újra is értelmezhetik azt, mint például az American McGee-féle *Alice* (Rogue Entertainment, 2000). Az *Alice* kivételes példának tekinthető, mert Jenkins ennél a modellnél inkább az olyan *arcade* ^[22] típusú játékokra gondol, mint a filmmel azonos című *Star Wars* (Atari, 1983). Ez a játék nem mondja fel újra a *Star Wars* (George Lucas, 1977) történetét (a játékos feladata egyszerűen az, hogy felrobbantsa a Halálcsillagot egy űrhajóval), viszont kitágítja az ismert világ élménykörét, és részévé válik a médiumokat átszövő elbeszélői rendszernek.

A második modell a találó elnevezésű „emlékezetes pillanatok” (*memorable moments*) köré épül. Hasonlóan az első modellhez, a már ismert történetek vannak a középpontban annyi különbséggel, hogy a játékos aktív tanúja bizonyos elbeszélt eseményeknek. Filmes példánál maradva általában az akciójelenetek vannak kiragadva, amelyeket kibővítve ültetnek át a játékba. Ezeket köti össze az önmagában gyenge, de háttértudással elegendő narratív szál.

A harmadik modell a játékok folyamatosan bővülő technikai háttere miatt jöhetett létre. Jenkins a következőképpen fogalmaz a játékkészítők nehéz feladatáról:

Tapasztalatlan történetmesélőként gyakran támaszkodnak az átvezető videók mechanikus expozíciójára – ugyanúgy, ahogy a korai filmesek is gyakran folyamodtak az inzertekhez, ahelyett, hogy megtanulták volna a képi történetelbeszélés fortélyait. Mégis, mint annyi más esztétikai hagyomány, a játékfejlesztés is képes a kísérletezés általi fejlődésre és az alapvető narratív eszközei finomítására; eközben egyre hatékonyabban képes a narratív élményeink befolyásolására anélkül, hogy különösebben megkötné az improvizációs lehetőségeinket a játékban. ^[23]

Jenkins a játékosokban kialakuló mentális térképet a filmnéző fejében kialakuló fabulával állítja párhuzamba, annyi különbséggel, hogy egy játékos rögtön le is tesztelheti e térkép hitelességét. A filmnek nagy befolyása van az információk adagolására és időzítésére, de Jenkins szerint a játékfejlesztőknek különféle trükköket kell bevetni annak érdekében, „hogy a játékost a narratív szempontból kiemelkedő pontok felé tereljék, vagy hogy megsürgessék az előrehaladását.” ^[24] Ebből adódik, hogy a videojátékokban két elbeszélés folyik egyszerre: „egy viszonylag strukturálatlan és a játékos által uralt elbeszélés, amint felfedezi a játékteret és megoldja annak rejtélyeit; valamint egy előre megszervezett és felfedezésre váró, mise-en-scene-be ágyazott elbeszélés.” ^[25] Jenkins megemlíti, hogy a videojátékok nehézkes expozíciója abból adódik, hogy a játékosnak meg kell ismernie a játék mechanizmusait. Ennek például helyet adhat külön gyakorlópálya a tulajdonképpen elbeszélés előtt (ami egy háborús játék esetén még bele is varrható a történetbe, mivel újoncként fel kell készülni a közelgő megpróbáltatásokra), de egyre kifinomultabb technikákat találnak ki a fejlesztők: a *Crysis 2* (Crytek, Electronic Arts, 2011) című FPS ^[26] elején a játékos egy katona bőrébe bújva, összezárva találja magát egy osztaggal. A szubjektív szempontból megfigyelt, magától folyó eseményeket az szakítja meg, amikor a katonatársak a játékosra tekintve kérdik, hogy jól van-e. Ekkor meg kell mozgatni az adott beviteli eszközzel (egér vagy kontroller) a karakter fejét. Pillanatokkal később, egy robbanás miatt szükséges menekülés alatt olyan akadályokba ütközik a játékos, amik kikényszerítik a megfelelő gombok alkalmazását. Ezzel az eseményekbe iktatva tanította meg a játék azt, hogy a továbbiakban miként kell majd kezelni az irányítást. Tehát Jenkins azon kijelentése, miszerint „az eljátszott és beágyazott narratív elemek ilyesfajta keveréke képes megteremteni az egyensúlyt az interakció rugalmassága és a szerző által uralt elbeszélés koherenciája között”, ^[27] helytállónak tekinthető.



A Crysis sisakja információkkal látja el a játékost.



A Dead Space elegáns megoldása a menü kiküszöbölésére

A koherencia miatt bizonyos típusú videojátékoknál, manapság már arra is próbálnak törekedni a játékfejlesztők, hogy a vezérlést segítő és információkat adó HUD-ot ^[28] beleépítsék az elbeszélés világába. Az említett *Crysis 2* esetében a szupertechnikájú nanoruha felvétele után a ruha saját sisakja jelez ki minden információt a játékos szeme előtt. Egy *FPS* esetén ez persze könnyebben kivitelezhető, mint egy *TPS* ^[29] esetében, amikor az idő nagy részében csak a karakter hátát látja a játékos. Sokan dicsérték a *Dead Space* (Visceral Games, Electronic Arts, 2008) című sci-fi túlélőhorror elegáns megoldását, miszerint a játék világában mindenhol hologramos interfészek vannak az ajtóktól az eszközökig bezárólag: a ruha hátán ki van jelezve az egészségi állapot és az oxigénszint; a karakter elé vetítődnek ki a videobeszélgetések és a különböző üzenetek, sőt ugyanitt lehet rendezgetni a saját felszerelés összetételét is. ^[30] Ezek a törekvések jól mutatják, hogy egyre kifinomultabban próbálják megteremteni a fejlesztők az egyensúlyt játék és történet között.

Felmerülő problémák

Jesper Juul felhívja a figyelmet arra, hogy az idő szerepe alapvetően különbözik a játékokban és a narratívákban, azonban ez vitatható.

A klasszikus narratológia modellben egy narratívának két különféle ideje van: a történet ideje, amely az elbeszélt események idejét jelöli a maguk időrendjében, és a diskurzus ideje, amely az események elmondásának idejét jelöli (abban a sorrendben, ahogy azok elmondásra kerülnek).^[31]

Ez tulajdonképpen a fabula és a szűzsé idejének a klasszikus megkülönböztetése. Valamint hozzáfűz egy harmadik idősíkot is: az olvasás vagy megtekintés idejét, ami a befogadó jelenéhez kapcsolódik. Ezzel szemben a következőt állítja a videojátékokról: „a megjelenített események nem lehetnek múltbeliek vagy előzetesen megtörténtek, hiszen játékosként befolyást gyakorolhatunk rájuk”.^[32] Mivel az interaktivitás miatt a játékos jelen idejű *most*-ja megegyezik a játékban történő események *most*-jával, így a három idősíki a játékos cselekvésének hatására szükségszerűen egybeolvad:

...lehetetlen hatást gyakorolni olyasmire, ami már megtörtént. Ez egyben azt is jelenti, hogy nem lehet részünk interaktivitásban és narrációban egyszerre. Ezért a játékok nem jelenítenek meg olyan alapvető narratív műveleteket, mint visszatekintés, vagy az események előrepergetése. A játékok csaknem mindig kronologikusak.^[33]

Több ellenpéldát is lehet találni ezekre az állításokra. A *Half Life 2* (Valve Software, 2004) című számítógépes játékban elejétől a végéig szubjektív nézőpont van megszakítás nélkül. Minden pillanatban létesíthető interakció, de mégis képes a játék egy történetet elmondani annak ellenére, hogy nincsenek átvezető videók (idegen és saját technikával készültek sem). A játékos szeme előtt bontakozik ki a történet párbeszédeken és tapasztalható eseményeken keresztül.^[34] Ezekre különböző módon hívja fel a figyelmet a játék: például egy szobában ragadva kell végighallgatni egy másik szereplőt. Igaz, a játékos megteheti néhány esetben, hogy a sarokba bújva figyelmen kívül hagyja ezeket, de ez körülbelül egyenlő a csukott szemmel történő filmnézéssel. A *Fallout 3*-ban (Bethesda Softworks, 2008) a játékos által irányított karakter története a születésnél kezdődik. Miután a csecsemőként világra jött játékos az apa karakterének kérdésére megválaszolja, hogy fiú vagy lány lett, a történetben időt ugorva a járókában találja magát. Itt egyéb alapvető dolgok mellett megtanul járni (ez megint csak ötletes példa az említett expozíciós nehézségek megoldására), majd megint időt ugorva a tizedik születési partiján vesz részt.^[35] Ez a mechanizmus az interaktivitást kivéve semmiben sem különbözik egy film időszűrítő technikájától. Utolsó példa a *Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction* (Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2010), melyben a történet nagy része játszható *flashback*ekből áll össze, sőt még *flashforward*ok is helyet kapnak

benne, szintén interaktívan.



A Splinter Cell: Conviction című játékban a kihallgatás által nyert információ vizuálisan is megjelenik egy képzeletbeli vetítő által.

Az időbeliség mellett még olyan hátrányokat is megemlít Jesper Juul, mint a főszereplő nélküli jelenetek kivitelezhetetlensége és a *suspense* általánosan elfogadott eszközeinek alkalmazhatatlansága egy videojáték esetében (ez abból adódik, hogy a játék alapvető történetélménye egyes szám első személyű perspektívához kötődik). De ezekre is lehet felemás megoldásokat találni: a játékos egy mellékszereplő bőrébe bújva, vagy egy osztott képernyős szekvenciában többlétszámú szereplővel a főszereplőhöz képest. További ellenpéldaként említhető a sorozatok epizodikusságát használó *Alan Wake* (Remedy Entertainment, Microsoft Game Studios, 2010), melynek borítójára „Egy Pszichológiai Akció Thriller” feliratot írták. Ennek a csavaros történettel rendelkező videojátéknak az egyik epizódja végén a főszereplőt telefonon hívja el magához a történet elején megismert pincérnő. Ezután a „kamera” átvált a nő házára, ahol a játékos tudomást vesz róla, hogy itt csapda készül számára. A következő epizód elején a játékos ezzel a többlétszámú szereplővel halad a házhoz, de lényegében nem tehet semmit sem ellene, hiszen a játék megköveteli a narratív pont elérését a továbbhaladáshoz. A már említett *Splinter Cell: Conviction* című játékban pedig a főszereplőt irányító játékos bizonyos helyszíneken, akár interaktivitást megengedő helyzetben is, háttérre (épület fala, aszfalt) vetített vizuális megerősítést kap olyan eseményekről, amelyeken a főszereplő nem volt jelen.^[36] Ezek a Jesper Juul által említett narratív technikák az interaktivitás szempontjából még kiforratlanok, de a videojátékok folyamatosan bővülő eszköztára miatt nem zárható ki alkalmazhatóságuk.

Espen Aarseth a stratégiai játékokból kiindulva arra a megállapításra jutott, hogy ezeknek a játékoknak az esztétikai értéke a szabályrendszerükön és kevésbé a játék világán (vizualitás,

narratív szál) múlik. ^[37] A történetet egy taxisofoőrhez hasonlítja, aki összeköttetést biztosít a játszható események között. Így feleslegessé is válik (mintha csak illusztráció lenne egy elbeszéléskötetben), mivel a háttérben rejlő szerkezet, a szimuláció a lényeg. Azonban nem szabad figyelmen kívül hagyni a következőt:

A kizárólag megállás nélküli akciót tartalmazó játékok egy ideig szórakoztatóak, de hamar unalmassá válnak. Ez abból adódik, hogy hiányzik belőlük a bonyodalom, a suspense és a dráma. Hány olyan filmet láttunk, ahol a történet hőse percenként kiüríti a tárat, és folyton menekül? Az ember könnyen elveszti az érdeklődését az ilyen filmmel kapcsolatban. A játék némiképp különbözik ettől, azonban tény, hogy az agyat túlzottan stimulálja a folyamatos, végeérhetetlen akció. ^[38]

Sok játék, mint például a *Counter-Strike* (Valve Software, Vivendi Universal, 1999) pontosan az ilyen végeérhetetlen akcióra van kihegyezve, azonban nagyon fontos, hogy az efféle játékok az online közösségi élményre fókuszálnak. Teljesen különbözik, ha az interneten összekötött emberek egymás ellen küzdenek meg, mint amikor a játékosnak az ismétlődő, számítógép által generált karaktereken kell felülkerekednie. Tehát az akció nem feltétlenül válik unalmassá a szociális interakciókból eredő változatosság miatt. Ez a szegmense a játékoknak még ma is él, de a videojáték-ipar összetettsége miatt egyre jobban elszigetelődik. A jövő a narratív játékoké: a *Portal* (Valve Corporation, 2007) csak kiegészítésként készült egy másik videojáték mellé, de mégis óriási sikert aratott. Ennek egyik oka az ötletes és fejtörést okozó játékmenete, de sokkal többet nyom a latba az a kialakított világ és történet, amely nélkül közel sem lenne óriási érdeklődés a folytatás után. A *Portal* kiragadott példa volt, de általánosságban is el lehet mondani, hogy a háttérben futó szimulációs szerkezetnek szüksége van a történetre, ha kultúránkban fenn akar maradni.

A filmtől a videojátékig és vissza

Eddig is volt már szó a filmek és számítógépes játékok közötti kapcsolatokról, azonban szükséges megvizsgálni a műfajokban és a marketingben bekövetkezett és egyéb kölcsönhatásokat, hiszen többek között ezek mozgadják a videojáték-ipart.

A filmek műfajkritikája a mai napig ingoványos területnek számít, hiszen rendszeresen konfliktust okoz a különböző műfajok definiálása. Még a megegyező struktúrákkal bíró filmek között is annyi különbséget találni, mint hasonlóságot. A videojátékok műfaji halmazát talán még a filmek óriási műfaji kavalkádjánál is nehezebb meghatározni. Ezt a feladatot még az is nehezíti, hogy a játékok nem képezték az esztétikai vizsgálódás tárgyát (pár kivételtől eltekintve) egészen az új évezredig, ezért a műfajokra irányuló kritikák széleskörű spektruma máris kiesik a játékok esetében, hiszen a téma szakszövegei a mozi irodalmához mérten igen csekély számban érhetők el. Emellett a játék esetében még a hardver is újabb rétegződést követel meg, hiszen a játékkeremben elhelyezett óriási játékgépnek más jellegű lehetőségei és korlátai vannak, mint a nappaliban lévő számítógépnek vagy konzolnak. Rengeteg típusú hardver van, ami lehetőséget ad játékok

megjelenítésére, de a nagy változatosság sajátos megoldásokat is kívánhat, ezért megsokszorozódik a behatóraolandó műfajok száma.

A filmek műfaji terminológiája főneveket és mellékneveket használ, gyakran együtt a kettőt: zenés komédia, bűnügyi thriller, stb. Amikor a főnévhez (komédia) egy leíró jellegű melléknév (zenés) társul, egy idő után ez a melléknév elhagyhatja a szópárját és maga válhat főnévvé, ezzel külön műfajjá (musical) lépve elő. [39] A videojátékok világában is hasonló logika alapján történik a szerveződés. Fekete Zsombor videojáték-szakértő megkísérelte összefoglalni a számítógépes játékok műfaji hálóját. [40] Munkája során a következő megállapításokra jutott: a megnevezés és a megnevező közeg a játékok mechanikájától (például lövöldözős, verekedős), funkcionális megközelítésétől (például taktikai, szimulátor, oktató), illetve ikonográfiai kategóriáktól függ. Tehát műfaji jelzőit általában a már jól ismert filmes műfajokból kölcsönzi, melyeket kibővít saját formanyelv szerint. Így lehet beszélni például „külső nézetes akciójátékról”, „belsőnézetes túlélőhorror-játékról” vagy „3D-s akciókaland-játékról”. A mozi világára jellemző, hogy a bevált formulát számos klón követi, melyek akár egy új műfajt is meghatározhatnak. A játékiparban is felfedezhető az ilyen irányultság a tömeggyártás felé: legalapvetőbb példa a *Quake* (id Software, 1996), melyet számos klón követett, végül kialakítva az FPS műfaját (amin belül később a világháborús témájú szériákat adagolták folyamatosan).



Lara Croft evolúciója

A videojátékokra sokszor használják a „filmszerű” jelzőt, mondhatni nagytestvérként tekintve a mozira, hiszen a története szinte másból sem áll, minthogy utolérje a film realizmusát, hatásmechanizmusát, formanyelvét stb. Mára ez a kapcsolat oda jutott, hogy a videojáték konkurenciává nőtte ki magát a mozival szemben, emellett az évek során ez a folyamat a legkülönbözőbb formákat eredményezte. A 90-es évek adott helyet az egyik legérdekesebb és egyben a legcsúfosabb kudarcnak tekinthető kísérletnek a videojátékok történelmében. Ez az irány túl próbálta lépni a határokat, és keresztezni akarta a játékot a filmmel. Az ilyen típusú hibrideket nevezték „interaktív mozinak”. Az 1993-as *Lost in Time* (Coktel Vision, 1993) című játékot az első „interaktív akció-kalandfilmként” hirdették, de a műfaj már 1991-ben ismert volt. Ezek a hibridek az akkori újdonságnak számító lézerlemez nagyobb kapacitásának köszönhetik elterjedésüket, hiszen ez adta meg a lehetőséget az FMV-technika (Full Motion Video) elterjedésére, melynek lényege, hogy 3D-s modellek helyett a játékokban élőszereplős vagy animációs videofilmes

betéteket használtak fel (a színészeket díszletek között vagy kék háttér előtt vették fel).^[41] Ebben a műfajban a játékos a döntései révén az egyes előre rögzített filmes szekvenciák között ugrál, ezzel alakítva a történetet. A témák főként nyomozós, horror, illetve pornográf tartalmúak voltak. A nyomozásban foglalt cselekvések – mint a bizonyítékok vizsgálata vagy adatgyűjtés – lehetőséget kínáltak a költségkímélő filmrészletekre és a szerteágazó szekvenciális rendszerre. A véres és szexuális tartalmaknak a filmes jelleg biztosított teret, hiszen a hagyományosabb értelemben vett játékok nem engedhették meg maguknak akkoriban a naturalista jeleneteket. Az „interaktív mozi” a 90-es évek végére kifűjt, azonban egy-két képviselője még akadt a továbbiakban is. A drágább költségvetés nem engedhette meg a profi színészeket, ezen felül gyakran nem sikerült a jó arányt eltalálni: filmnek nem voltak eléggé látványosak, játéknak pedig nem voltak eléggé interaktívak.

Amíg a CD-mozik szereplői erősen sematizált és leegyszerűsített karakterek voltak,^[42] a videojátékok többi szegmense esetenként kitermelte saját sztárjait. Ezek az ikonok eleinte pár pixelesként hódították meg a közönséget: Pac-Man (első szereplése: *Pac-Man*, Namco, 1980) vagy Mario (első szereplése: *Donkey Kong*, Nintendo, 1981) sikere máig töretlen maradt, mondhatni filmszillaghoz méltó kultusz övezi őket. A technológiai fejlődésnek köszönhetően teret nyertek a 3D-s grafikával operáló játékok, amelyek újabb játékiponokat vonultattak fel. Egyik leghíresebb és talán a legtöbbet vizsgált virtuális világsztár Lara Croft (első szereplése: *Tomb Raider*, Core Design, 1996). A női karakterek Lara Croft megjelenése előtt passzivitásra voltak ítélve, általában arra várva, hogy megmentse őket a férfi szereplők. Lara kitört ebből a börtönből, és mellette számos olyan jegyet vonultatott fel, amelyek hatására tökéletes egyveleget alkotva robbant be az alapvetően maszkulin főszereplőket mozgó játékok körébe, majd később a köztudatba: nőies szépség, férfias elszántság, intelligencia, tudásszomj, csillapíthatatlan kalandvágy. A dús keblekkel rendelkező (ami mondhatni elsőszámú védjegyévé vált az évek során) Indiana Jones utánzattal az alkotók tökéletes női ideált állítottak fel, mely azóta is a feminista esztéták céltáblájául szolgál. Helen W. Kennedy esszéiben különböző szemszögekből elemzi a hősnőt.^[43] Az egyik legnagyobb örömforrást egyfajta transzszexuális átlényegülésben látja, mivel a férfi játékos női testet irányíthat, miközben férfi marad. Emellett a mozi-szituációt uraló voyeurista jelleg is előtérbe kerül:^[44] az öröm abból fakad, hogy a játékos úgy láthatja Larát, hogy ő nem néz vissza rá a képernyőről, így a játékos vágyának és kéjsóvár tekintetének tárgya marad. Ezt ugyanúgy érvényesnek lehet tekinteni a többi játékkal kapcsolatban is, melyekben női karakter irányítható. A videojátékok hőseinek térhódítását jól jelzi, hogy a híres *Playboy* magazin 2004-es októberi, amerikai számában több számítógépes játékokból megismert világsztárt jelentetett meg ruhák nélkül. Ez csak egy kis metszet a virtuális csillagok világából, de elég ahhoz, hogy az adaptációk témakörében alátámasszon néhány megállapítást.

Az első adaptációknak a már említett, történetet felidéző játékokat lehetne tekinteni, azonban a példaként tárgyalt *Star Wars* videojátékot újra felidézve észre lehet venni egy problémát: a film történetét nem lehet rekonstruálni belőle. Hivatalosan az 1978-as *Superman* (Atari, 1978) az első filmről adaptált játék,^[45] amit napjainkig mérhetetlenül sok másik követett. Az elmúlt két évtized alatt szinte kötelezően minden blockbust filmhez készítettek játékadaptációt, de ezek néhány

kivételtől eltekintve (*Ghostbusters*, Activision, 1984) minőségileg gyengébbek az eredeti és alaptól videojátéknak készült alkotásoknál. Ezekre az adaptációkra inkább úgy lehet tekinteni, mint újabb *merchandise* termékekre, amellyel becsalogatják a nézőt a moziba, vagy a film megtekintése után megadja arra a lehetőséget a nézőnek, hogy virtuálisan belépjen annak világába.

Miután elkezdte a videojáték-ipar kitermelni saját ikonjait, és a bevételek kezdtek utolérni a megapickek box office eredményeit, ennek az adaptációs folyamatnak elindult a fordítottja is. A videojátékok alapján készült filmadaptációk viszont kritikák és bevételek szempontjából is elég szegényes terepen mozognak. Ezek a filmek gyenge színvonalúak maradtak, melyből újra meg újra ki próbálnak törni különböző fogásokkal. Beregi Tamás egyik 2010-es cikkében röviden összefoglalja az elmúlt húsz év ismertebb adaptációit, melyekhez hozzáfűzi a negatív fogadtatás forrásait kutató megjegyzéseit. ^[46] Ezek a filmek általában próbálnak különböző utalásokat tenni azokra a játékokra, amelyekből születtek: például felmutatják forrásuk néhány tipikus védjegyét. A *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005) című film utolsó negyedében a szereplő szubjektívjára vált a kamera, és a néző pár percen keresztül, FPS játékok nézőpontját idéző beállításból követheti végig a szereplő harcát a mutánsokkal. ^[47] Beregi Tamás a probléma egyik okát abban látja, hogy „míg a játékok interaktivitásuknak köszönhetően újra tudják fogalmazni a filmekből elcsúszott motívumkincset, mindez a filmre visszafordítva már fakóvá és gyengévé válik”. ^[48] A *Tomb Raider* a videojátékok világában újdonságokkal szolgált, de átültetve filmre már csak Indiana Jones utánzat maradt, melynek ikonját (Lara Croft) Angelina Jolie-val próbálták egyesíteni. Ezzel könnyen elérték a célközönség számának kibővítését, mivel a játékosok körében jól ismert karakterre egy moziba tévedő „laikus” is felfigyelt. Azonban általánosságban elmondható, hogy aki ismeri az eredeti virtuális karaktert, annak szemében a filmes szereplő gyenge utánzat marad. Ennek oka az, hogy a számítógéppel megalkotott sztár már fel van ruházva saját személyazonossággal és minden olyan jellemzővel, amivel a játékosok azonosítják. Ha ezeknél a szempontoknál mélyebbre tekintünk, az adaptációk egyik alapvető problémája abban rejlik, hogy egy szimulációs, esetenként szerteágazó narratívának a filmre való átültetése kompromisszumokat kíván, hiszen nem lehetséges minden egyes változatot leforgatni és bemutatni, így pont a játékoknak lényeges eleme esik ki.

Az adaptációk világán kívül a videojátékokat és a színészeket mára szoros kapcsolatok fűzik össze. Az egyre feltörekvő sikerek és bevételek már megadják a lehetőséget a videojáték-iparnak, hogy a kiadók akár moziszínészeket is foglalkoztassanak. A szinkronszínészet az elterjedtebb (például Gary Oldman, Ed Harris és Sam Worthington is hangját adta a *Call of Duty: Black Ops* [Treyarch, Activision, 2010] játékhoz), de sokszor a színész fizikai megjelenését is átültetik a virtuális világokba (például a *Mass Effect 2* [BioWare, Electronic Arts, 2010] rengeteg szinkronszínésze mellett, a televíziós sorozatokból ismert Yvonne Strahovski egész testét adta a produkcióhoz). A videojáték-ipar lehetőségei a híres rendezőket is elcsábítják esetenként egy-egy projektre: Steven Spielberg a nevével fémjelzett *Boom Blox*-ban (Amblin Entertainment, Electronic Arts, 2008) designeri vezetőként vett részt, illetve Guillermo del Toro horrorjátékok készítésébe vágott bele. Ugyanez a jelenség az elismert mozifilmes zeneszerzők esetében is egyre gyakoribb (például a *Crysis 2*

zenéjét Hans Zimmer komponálta).

Végül a marketingben bekövetkezett nagyon erős kölcsönhatások következnek. Az, hogy a filmek előzetesei az egyéni felhasználókhoz is eljutottak az interneten keresztül, újabb lehetőséget kínált a stúdiók számára: interaktív előzetesek variációit nyújtják a közönségnek. Például a felhasználó maga állíthatja össze a megadott jelenetből sajátkészítésű bemutatóját, vagy a másik elterjedtebb, úgynevezett „i-trailer” esetében a videó megfelelő pontjaira kattintva többletinformációkhoz (rendezői kommentár, újabb képek vagy hasonló apróságok) lehet hozzájutni. ^[49] Egy extrémebb eset történt a *Super 8* (J.J. Abrams, 2011) című film kapcsán, melynek előzetesében bekövetkezett vonatbaleset helyszínét az egyik videojáték extra tartalmaként át lehet élni a virtuális világban. ^[50]

Amíg a filmek előzetesei az interaktivitás felé nyújtózkodnak, addig a videojátékok pont az ellenkező irányba haladnak. A filmszerű, dinamikus bemutatók sokszor nem is a játék mechanikai működésére koncentrálnak (sőt legtöbbször teljesen ki is hagyják őket), hanem a játék történetébe nyújtanak betekintést, ^[51] vagy csalogató „hangulatvideóként” funkcionálnak. ^[52] Sőt a videojáték-
ipar ma már megteheti, hogy a filmet mint eszközt használja saját maga reklámjának. Előfordul, hogy egy nagyobb kiadó az új játékához előzményként funkcionáló élszereplős vagy animációs filmeket készített. A *Dead Space* játék megjelenése előtt a *Dead Space: Holt tér* (Dead Sapce: Downfall, Chuck Patton, 2008) horror-rajzfilm vezette be a játékost a történet előzményeibe: a játék ott kezdődött, ahol a film cselekménye véget ért. Az *Assassin's Creed 2* játékhoz háromrészes élszereplős kisfilmet forgattak le, amely betekintést nyújtott a főszereplő édesapjának titkos múltjába.

Ez a filmet eszközként felhasználó jelenség azt előlegezi meg, hogy a videojátékok a mozi uralmára próbálnak majd törni a szórakoztatás területén, egy idő után bekebelezve azt. Azonban nem lehet eltekinteni attól a tényről, hogy az élmény interaktivitására nem feltétlenül van igény a fogyasztói társadalomban. A befogadó nem biztos, hogy felhasználóvá akar válni, hiszen az interaktivitás képes kizárni az egyirányú fogyasztás pszichológiailag kényelmes módozatait. Az utolsó fejezetben a filmnézés és a játéksituáció közötti lényeges különbségek kerülnek tárgyalásra.

Miben több a játék?

Filmnézés közben leginkább kognitív készségek aktiválódnak a befogadóban, azonban bizonyos műfajok kivételként jelennek meg: a Linda Williams által megfogalmazott „bioműfajok” (melodráma, horror, pornó) kiválthatnak fizikai hatásokat is. Ugyanakkor egy melodráma megtekintése alatt a néző könnyezhet, de ez nem lesz kihatással a történet menetére. Ugyanígy a kognitív munka sem befolyásolja az elbeszélést: a film halad előre függetlenül a néző feltevéseitől és elvárásaitól. Ezzel szemben a videojáték történetének szüksége van a játékos aktív részvételére, hogy ki tudjon bontakozni a cselekmény. Különbség van a történet tapasztalása és a történet világának használata között. Torben Grodal úgy fogalmaz, hogy a játék esetében szükség van speciális készségekre a felhasználói oldalról (például rutin, motorikus készségek, illetve összetett

tervezői képesség), mert nem csupán befogadni, hanem elő is kell hívni az eseményeket. ^[53] A film diegetikus világán alapuló kognitív térkép megszerkesztése a nézőben kevesebb mentális munkát igényel, mivel nincs szükség a részletekbe való elmélyülésbe (például egy vágás során történt helyszínváltáskor általában nem fontos, hogy miként jutott el a szereplő egyik helyről a másikra). Azonban a játékos számára ez a munka fokozódik: szem-kéz koordináció és gyakran részletesebb kognitív térkép szükséges az előrehaladáshoz. Ezért a videojáték aktívabb részvételt igényel a filmnél.

Az érzelmi tapasztalás is más jellegű a néző és a játékos esetében. Amikor a horrorfilmben a szereplőhöz közelítő gyilkos feszültséget kelt a befogadóban, akkor saját maga nem cselekedhet, (Grodal megfogalmazásában) csak a „veszélybe kerülő karakter cselekvői képességeivel azonosul”. ^[54] Míg ilyen esetben a néző csak reménykedhet a szituáció pozitív kimenetelében, addig a játékos „személyesen felelős az efféle konfrontáció kimenetelét illetően”. ^[55] A videojáték tehát felülírja a filmi *suspense* elméletet. A játékos függ saját cselekvői potenciáljától; minden játékos máshogyan reagálhatja le a helyzetet képzettsége és érzelmei alapján: félelem, kétségbeesés vagy agresszió más-más hatást válthat ki. Azonban ezek általában az aktív cselekvéshez kötődő érzelmek; a filmekre jellemző passzív érzelmek megteremtése is lehetséges a játék számára, de például izgalom sokkal többször érvényesül, mint drámai hatás.

Fontos problémát jelentett, hogy a videojáték történetélménye alapvetően egyes szám első személyű perspektívához van kötve (itt arra kell gondolni, hogy a játékos szinte folyamatosan az általa irányított karakterrel van összekötöttesben), ezért harmadik személyű történeteket csak különleges körülmények között tudnak közvetíteni. Grodal szerint ilyen esetekben „nehézséget jelenthet szintetizálni a játékos kontrolljának és hatóerejének funkcióit a harmadik személyű cselekvések vizuális stimulus által kiváltott passzív szimulációjával”. ^[56] Tehát míg a filmben a szerző láthatatlanul végig befolyásolja a történetet, a motorikus cselekvések által vezérelt videojátékokban a harmadik személy megalkotása „művies élettelenység” ^[57] érzetét keltheti, ezzel felhívva a figyelmet a játék készítőjére és az általa alkotott rendszerre. Viszont a filmek legtöbbször emberekről vagy antropomorf dolgokról szólnak, ezzel szemben a játékoknak nem feltétlenül van szükségük hagyományos értelemben vett szereplőkre. Például a *Missile Command*-ban (Atari, 1980) feltehetően három légharóító löveggel kell megsemmisíteni a támadó rakétákat. A játékos nem különálló entitást képvisel a játék világában, hanem cselekedetei eredményét látja csak.



Visszatérve a fizikai aktivitáshoz, a motorikus cselekedetek mellett szükség van interfészre is ahhoz, hogy befolyásolni lehessen a képernyőn történeteket. Moziban ülve semmit sem tud tenni a néző, hogy befolyásolja a vászon tartalmát, viszont otthon a távirányító már felruházta bizonyos jogokkal, például megállíthatja vagy felgyorsíthatja az eseményeket. A távirányító mintegy protézisként funkcionál, kiegészítve a nézőt, hogy alkalmas legyen a televízióval való interakcióra. A videojátékok is ilyen protézisek használatát várják el: a billentyűzet, az egér vagy a kontroller összeköti a felhasználót a virtuális világgal. Általában arra törekednek, hogy ezt a közvetettséget leplezzék, és próbálják elmosni a határt a felhasználó fizikai világa és a játék világa között. Szoftveres oldalról például fantomtestrészeket jelenítenek meg, amelyet a felhasználó magáénak tekinthet. Hardveres oldalról pedig egyre kifinomultabbá válnak a technikák: a mozgásérzékelés legújabb eszköze a Microsoft által fejlesztett *Kinect*, lényegében egy kamera, amelynek használatakor nem szükséges érintkezni semmilyen kontrollerrel, hanem a fizikai testváltozások alapján lehet irányítani bizonyos játékokat. Ebben az esetben már nem is protézisről van szó, hiszen a felhasználó maga válik kontrollerré, mondhatni a játék világának részévé. A moziban megismert világot élményparkokkal és merchandise termékekkel juttatják közelebb a nézőhöz, azonban a videojáték ezt a közelséget a játékos számára a sokszorosára növeli. Viszont szükséges belátni, hogy a konformista fogyasztói társadalomban a film más jellegű kikapcsolódást nyújt, mint az aktívabb részvételt követelő videojáték. A kérdés, miszerint a néző kizárólag felhasználóvá fog-e válni majd idővel, még megválaszolatlan marad.

Ahhoz, hogy a videojáték a narratívák uralta tömegkultúrában a vizsgálódás középpontjába kerüljön, szüksége volt arra, hogy magába építse a történetek elbeszélését szolgáló hagyományos technikákat. Sőt az elmúlt években már-már túl is lép ezeken, és olyan új megoldásokat alakít ki a történetmesélés területén, amelyeket már sajátjának tekinthet. Ahogyan a mozi a némafilmes kezdetekkor feliratokat használt, úgy a videojáték a filmet tekinti eszköznek a kibontakozáshoz, mondhatni a film válik az inzertté, amelyet majd idővel leráz magáról.

[Vissza a tartalomjegyzékhez](#)

Jegyzetek

1. Grodal, Torben: Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videojátékok, médium és a megtestesült tapasztalás. Ford. Kiss Miklós. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijárat Kiadó, 2008. 242.
2. A jó negyven éves történettel rendelkező videojátékok új tudományág születésének adtak teret, ezt hívják ma ludológiának (ludology), vagy játékok tudományának (game studies). Definíciója szerint az a tudományterület, amely általában véve a játékokat vizsgálja, speciálisan pedig a videojátékokat írja le. Új kutatási terület lévén még nincsenek kiforrott határai, de az elmúlt években már koherencia fedezhető fel a bővülő szakirodalomban. Ennek ellenére így is eltérő megközelítések léteznek. Egyrészt szempontjaikat

a kutatók más területekről kölcsönzik: méritenek például az irodalom- és a filmtudomány, valamint a narratológia eszköztárából. Másrészt vannak kutatók, akik elutasítják azt a hagyományos álláspontot, miszerint a videojátékokat a narratíva kiterjesztéseként kell értelmezni, és a központba az interaktivitást és a szimulációt helyezik.

3. Jenkins, Henry: A játéktervezés mint narratív építészet. Ford. Kiss Gábor Zoltán. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijárat Kiadó, 2008. 190-191.
4. Juul, Jesper: Narratív játékok? Rövid jegyzet a játékokról és elbeszélésekről. Ford. Pálmai Krisztián, Fenyvesi Kristóf. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijárat Kiadó, 2008. 144.
5. Bazin, André: Színház és film. In Uő.: *Mi a film?* Budapest, Osiris Kiadó, 2002. 101-145.
6. Sontag, Susan: Film és színház. In *A film és a többi művészet*. Budapest, Gondolat Kiadó, 1977. 352-378.
7. Kristeva, Julia: A szövegstrukturálás problémája. *Helikon*. Budapest 1996/1-2-XLII.
8. Sándor Katalin: Közelítések a médiumköziség kérdéseire I. *Iskolakultúra*, 2006/1. 17-36.
9. Dragon Zoltán: *A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában* (www.apertura.hu/2009/tel/dragon; 2011.03.19.)
10. Manovich, Lev: *Understanding Hybrid Media* (http://manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc; 2011.04.01.)
11. Bordwell, David: *Elbeszélés a játékfilmben*. Ford. Pócsik Andrea. Budapest, Magyar Filmintézet, 1996.
12. Ha csak a *Filmvilág* folyóirat kritikái közül kéne szemezgetni, akkor is számos helyen felüti ez a téma a fejét:
13. Manovich, Lev: *Mi a film?* Ford. Gollowitzer Dóra Diána (<http://apertura.hu/2009/osz/manovich-3>; 2011.04.01.)
14. Manovich, Lev: *Az adatbázis mint szimbolikus forma*. Ford. Kiss Julianna (<http://apertura.hu/2009/osz/manovich>; 2011.04.01.)
15. Uo.
16. Frasca, Gonzalo: Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába. Ford. Gyuris Norbert. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijárat Kiadó, 2008. 129.
17. Uo. 128.
18. Juul, Jesper: Narratív játékok? Rövid jegyzet a játékokról és elbeszélésekről. Ford. Pálmai Krisztián, Fenyvesi Kristóf. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijárat Kiadó, 2008. 150.
19. <http://www.youtube.com/watch?v=ZkjUJnF5qYw> (2011.04.26.)
20. Jenkins, Henry: A játéktervezés mint narratív építészet. Ford. Kiss Gábor Zoltán. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijárat Kiadó, 2008. 186.
21. Uo. 182-190.
22. Olyan akciójátékok, melyek legfontosabb jellemzői az egyszerű irányítás, és a viszonylag rövid és gyors ütemben nehezedő pályák.
23. Jenkins, Henry: i. m. 186.
24. Jenkins, Henry: i. m. 188.
25. Uo.
26. First Person Shooter: a játékos az általa megtestesített szereplő perspektívájából szemléli és irányítja az

- eseményeket.
27. Jenkins, Henry: Uo.
 28. Heads-up display: a képernyőn vizuálisan megjelenő információk összessége. A HUD segít eligazodni a diegetikus térben, informálja a játékost például miniatűr térképpel, felhasználható lőszermennyiséggel, illetve a karakter életerejével, stb.
 29. Third Person Shooter: olyan játékok, ahol a játékos az általa irányított karaktert külső nézetből látja.
 30. <http://www.youtube.com/watch?v=m6q25GbFBRw> (2011.04.26.)
 31. Juul, Jesper: Narratív játékok? Rövid jegyzet a játékokról és elbeszélésekről. Ford. Pálmai Krisztián, Fenyvesi Kristóf. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008. 152.
 32. Uo. 153.
 33. Juul, Jesper: Uo.
 34. <http://www.youtube.com/watch?v=9aQIRxCaM7Q&feature=related> (2011.04.26.)
 35. <http://www.youtube.com/watch?v=k2r4sMzJB-k> (2011.04.26.)
 36. <http://www.youtube.com/watch?v=HIDPGBoDxtc> (2011.04.26.)
 37. Aarseth, Espen: Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete. Ford. Czitrom Varga Enikő. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008. 168-169.
 38. Troy Dunniway-t idézi Henry Jenkins: A játéktervezés mint narratív építészet. Ford. Kiss Gábor Zoltán. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008. 185-186.
 39. Altman, Rick: Újrafelhasználható csomagolás. Műfaji termékek és az újrafeldolgozási folyamat. *Metropolis*, 1999/3. 12-33.
 40. Fekete Zsombor: *A számítógépes játékok műfajai* (www.ludologia.hu/download/szjm.doc; 2011.04.01.)
 41. http://www.youtube.com/watch?v=iCV_8mq3sc0&feature=related (2011.04.27.)
 42. Herpai Gergely: A virtuális rivaldafény sztárjai. *Filmvilág folyóirat* 1999/02. 24-25.
 43. Kennedy, Helen W.: Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo. *Game Studies* (www.gamestudies.org/0202/kennedy/; 2011.04.27.)
 44. Christian Metz szerint a voyeurista és az exhibicionista elvétett találkája a mozi: „A moziban viszont a színész akkor volt jelen, amikor a néző nem /=forgatás/, a néző pedig akkor van jelen, amikor a színész már nincs /=vetítés/.”
 45. Beregi Tamás: Konzolhuszárok. *Filmvilág folyóirat* 2010/07.34-37.
 46. Uo. 37.
 47. <http://www.youtube.com/watch?v=QKLUtrXsXhU&feature=related> (2011.04.27.)
 48. Beregi Tamás: Uo.
 49. Például: <http://filmtrailer.hu/trailer/interaktiv-a-kozossegi-halo-elozetes/> (2011.04.27.)
 50. <http://cinestar.hu/cikk/super-8-interaktiv-trailer> (2011.04.27.)
 51. Például: www.gametrailers.com/video/tgs-09-assassins-creed/56625 (2011.04.27.)
 52. Például: www.gametrailers.com/video/cello-trailer-assassins-creed/27456 (2011.04.27.)
 53. Grodal, Torben: Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videojátékok, médium és a megtestesült tapasztalás. Ford. Kiss Miklós. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008. 239.

54. Uo. 252.
55. Uo.
56. Grodal, Torben: Uo. 254.
57. Uo.

Irodalomjegyzék

- Aarseth, Espen: Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete. Ford. Czitrom Varga Enikő. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008. 159-174.
- Altman, Rick: Újrafelhasználható csomagolás. Műfaji termékek és az újrafeldolgozási folyamat. *Metropolis*, 1999/3. 12-33.
- Bazin, André: Színház és film. In A.B.: *Mi a film?* Budapest, Osiris Kiadó, 2002. 101-145.
- Beregi Tamás: Konzolhuszárók. *Filmvilág folyóirat*, 2010/07.34-37.
- Bordwell, David: *Elbeszélés a játékfilmben*. Ford. Pócsik Andrea. Budapest, Magyar Filmintézet, 1996.
- Dragon Zoltán: A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában (<http://www.apertura.hu/2009/tel/dragon>; 2011.03.19.)
- Fekete Zsombor: A számítógépes játékok műfajai (<http://www.ludologia.hu/download/szjm.doc>; 2011.04.01.)
- Frasca, Gonzalo: Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába. Ford. Gyuris Norbert. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008. 125-142.
- Grodal, Torben: Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videojátékok, médium és a megtestesült tapasztalás. Ford. Kiss Miklós. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008. 226-256.
- Herpai Gergely: A virtuális rivaldafény sztárjai. *Filmvilág folyóirat*, 1999/02. 24-25.
- Jenkins, Henry: A játéktervezés mint narratív építészet. Ford. Kiss Gábor Zoltán. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008. 175-192.
- Juul, Jesper: Narratív játékok? Rövid jegyzet a játékokról és elbeszélésekről. Ford. Pálmai Krisztián, Fenyvesi Kristóf. In *NARRATÍVÁK 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008. 143-158.
- Kennedy, Helen W.: Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo. *Game Studies* (<http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>; 2011.04.01)
- Kristeva, Julia: A szövegstrukturálás problémája. In *Helikon*. Budapest, 1996/1-2-XLII. évfolyam
- Manovich, Lev: Az adatbázis mint szimbolikus forma. Ford. Kiss Julianna. In *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press, 2001. 194-222.
- Manovich, Lev: Mi a film? Ford. Gollowitzer Dóra Diána. In *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press, 2001. 244-278.
- Manovich, Lev: Understanding Hybrid Media (http://manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc; 2011.04.01.)
- Metz, Christian: A képzeletbeli jelentő. Ford. Józsa Péter. *Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum*

, 1981. 77-89.

- Sándor Katalin: Közelítések a médiumköziség kérdéseihez I. In *Iskolakultúra*, 2006/1. 17-36.
- Sándor Katalin: Közelítések a médiumköziség kérdéseihez II. In *Iskolakultúra*, 2006/2. 65-74.
- Sontag, Susan: Film és színház. In *A film és a többi művészet*. Budapest, Gondolat Kiadó, 1977. 352-378.

Filmográfia

- *Halálbiztos* (Death Proof. Quentin Tarantino, 2007)
- *Kill Bill 1.* (Quentin Tarantino, 2003)
- *Dogville* (Lars von Trier, 2003)
- *Dr. Caligari* (Das Cabinet des Dr. Caligari. Robert Wiene, 1920)
- *A lé meg a Lola* (Lola Rennt. Tom Tykwer, 1998)
- *Toy Story - Játékháború* (Toy Story. John Lasseter, 1995)
- *Star Wars* (George Lucas, 1977)
- *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005)
- *Super 8* (J.J. Abrams, 2011)
- *Dead Space: Holt tér* (Dead Space: Downfall. Chuck Patton, 2008)

© Apertúra, 2012. tél | www.apertura.hu

webcím: https://www.apertura.hu/2012/tel/birkas_a_film_es_a_videojatek_fuzioja/

