

O. RÉTI ZSÓFIA

## A kizökkent idő helyre (nem) tolása



AVAGY IDŐHUROK-NARRATÍVÁK A KÖZELMÚLT VIDEÓJÁTÉKAIBAN

A 2021-es év videójáték-felhozatala – mintha a fejlesztők rátapintottak volna a sorozatos, COVID okozta lezárások alatt kizökkendő, elsúlytalanodó, referenciáját veszítő idő problémájára – a szokásosnál is több olyan játékot tartalmazott, amelyek valamilyen módon az időhurok narratívájára építettek.<sup>1</sup> Ilyen volt a legnagyobb költségvetésű AAA kategóriában a *Deathloop* (Arkane Studios, 2021), a független stúdióktól pedig a *12 Minutes* (Annapurna, 2021), *The Forgotten City* (Modern Storytellers, 2021), a *Returnal* (Housemarque, 2021), és a lista távolról sem teljes. Az időhurok mechanikája azonban nem újdonság a videójáték médiumában – olyannyira nem, hogy Lev Manovich 2001-es *The Language of New Media* című könyvében az új média nyelvének egyik alapvető specifikumaként emeli ki a hurok (*loop*) logikáját.<sup>2</sup> Az időhurok mechanikájának talán elsődleges ígérete összecseng a videójáték mint médium fantáziájával: a játékos (a való élettől eltérően) tökéletesen ura a saját döntéseinek, képes belátni azok következményeit, és hogy a hibás döntések kitartó tanulási folyamattal – vagy a játék újratöltésével, a következő végigjátszásban nyom nélkül javíthatók. Az elmúlt néhány év időhurok-tematikájú játékaiban azonban, úgy tűnik, ennél jóval sötétebbre árnyalt képet festenek a boldog végkifejlet lehetőségét illetően, miközben általuk a videójáték médiumspecifikus történetmeselési lehetőségei is jól vizsgálhatóvá válnak. A továbbiakban három, a 2010-2020-as évekből származó, időhurok-mechanikát alkalmazó videójáték – a már említett *12 Minutes* és a *The Forgotten City* mellett az *Oxenfree* (2016, Night School Studio) – elemzésével amellet érvelek, hogy az időhurok-játékok többé már nem a kizökkent idő helyretolásában, a múlt hibáinak kiküszöbölésében érdekeltek, hanem a jövő múlt nélküli elgondolásának lehetetlenségét viszik színre, és a továbblépés lehetséges útjait térképezik fel. Ehhez először az időhurok játékmechanikai vonzerejét tekintem át, majd a nyomozás és a traumatikus emlékezet időhurkainak vizsgálata után a Mark Fisher-i hauntológia szempontjából vetek számat az időhurok-játékok kortárs változásaival.

### Az időhurok logikája és a jövő-narratívák ígérete

Az időhurok ismétléskényszere, a többszöri próbálkozás, a jártasság megszerzésének hangsúlyozása már a videójátékok készítésének hajnalától meghatározta a médiu-

<sup>1</sup> Bővebben lásd például: Jon Bailes: *Loops, I Did It Again – Why 2021 was the year of the time loop story*, in *NME*, 2021. dec. 23. <https://www.nme.com/features/gaming-features/loops-i-did-it-again-why-2021-was-the-year-of-the-time-loop-story-3123836> Utolsó letöltés ideje: 2021. dec. 31.

<sup>2</sup> Lev Manovich: *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001, 264.

mot,<sup>3</sup> s ekként a játék – akár narratívával szembeni – öndefinícióját is megalapozza. A játék ugyanis, természetéből adódóan ismételhető, újrajátszható kell, hogy legyen, minden alkalommal más végkifejletet eredményezve.<sup>4</sup> Klasszikus példával élve: Mario lendületet vesz, hogy átugorjon egy szakadékot, ám beveri a fejét egy láthatatlan platformba, és emiatt lezuhan, a játékos pedig veszít egy életet. Mario újra a pálya elején találja magát, de a játékos ezúttal már tudja, hogy a szakadék előtt van egy láthatatlan blokk, így addig ugrál, amíg meg nem találja, majd gondosan kikerülve átugorja a szakadékot. Ontológiai szinten ez a fejlődőképességbe vetett hit találta meg az útját a kilencvenes évek filmiparába, amely a játékokból átvett időhurok-logikát a hibák jóvátételének narratívájává alakította, például az *Idétlen időkig* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993) vagy *A lé meg a Lola* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998) esetében: a hurok addig ismétlődik, amíg a főhős meg nem tanulja a leckét, és meg nem szerzi azt a jártasságot, amellyel a számára kedvező végkifejletet éri el. A második (és sokadik) esélyek optimista retorikája ez.

Azok a játékok, amelyek jelen szöveg tárgyát képezik, abban különböznek a *Super Mario*-féle időhurokuktól, hogy ezekben nemcsak a játékos, de az általa irányított karakter is tudatában van az ismétlődésnek. Az ilyen játékok népszerűségéhez minden bizonnyal az is hozzájárul, hogy az időhurok elgondolása egyrészt kiváló játékmechanikát tesz lehetővé, másrészt izgalmas, a játékosnak kellő szabadságot adó, de fejlesztői szempontból mégis jól kontrollálható narratívát kínál. Ebben a tekintetben az időhurok-játékok a témaválasztásukból fakadó mechanikájukból adódóan képesek azzal a kettősséggel számolni, amelyet Pólya Tamás az „elbeszélő mászóka” oximoronnal jellemez: azaz hogy a játék, bár valóban lehet narratív vonatkozása, elsősorban kihívás, „fáradozás útján kibontott ergodikusszöveg.”<sup>5</sup>

Az izgalmas játékmechanika és az irányítás alatt tartható narratíva egyaránt abból fakadnak, hogy bár a játék történetének ideje adott időközönként hurokba kényszerül, a részvétel ideje,<sup>6</sup> a nyomok feltárulásának sorrendje a játékos számára nagyon is lineáris marad. A kaland- és akció-kalandjátékok hagyományos, többé vagy kevésbé explicit fejezetekre osztott struktúrája ez, melyeken belül az elvégezhető feladatok sorrendje bizonyos mértékben rugalmas, viszont a fejezetek teljesen lineárisan követik egymást, a bennük meghozott döntések pedig összeadódva valamelyik végkifejlet felé terelik a játékos, amelyet rendre egy nagyobb összecsapás előz meg.<sup>7</sup> Az egyetlen különbség, hogy ezek a „fejezetek” – vagy ebben az esetben olyan időhurkok, ame-

<sup>3</sup> Lluís Anyó: *Narrative time in video games and films: from loop to travel in time*, in *G| A| M| E Games as Art, Media, Entertainment* 1, no. 4 (2015), 63–74, 71.

<sup>4</sup> Lásd például Juul definícióját: „A játék olyan, szabályokon alapuló formális rendszer, amelynek változó és mérhető eredménye van, a különböző eredmények különböző értéket jelölnek, ahol a játékos erőfeszítéseket tesz az eredmény befolyásolására, fontos neki az eredmény, és a tevékenység következményei nem kötelező érvényűek és megegyezés tárgyai lehetnek.” Jesper Juul: *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gamesness*, *Plurais Revista Multidisciplinar*, 2013, <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> Utolsó letöltés: 2022. 06. 03.

<sup>5</sup> Pólya Tamás: *A videójátékok mint történetmesélő mászóka és a médiaszöveg-fogalom*, in *Médiakutató* 2020/1, 93–104, 97.

<sup>6</sup> A genette-i elbeszélő idő-ekvivalense interaktív médium esetében. Anyó, i. m., 65.

<sup>7</sup> Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith és Susana Pajares Tosca: *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge, London, 2020, 214.

lyekben a játékos tényleges változást képes elérni, például új párbeszédlehetőségek nyílnak meg a számára – nem időben egymás után, hanem egymás alatt vagy fölött helyezkednek el.

Az idő hurkolódásának velejárója, hogy nincs szükség (sem lehetőség) hatalmas terekre, nyílt világokra: az időhurkos videójátékok kivétel nélkül minimális, gyakran klausztrófób terekben játszódnak. A *Forgotten City* például egyetlen, ismétlődő nap története, amelyben a játékos az adott nap valamennyi iterációjában egy kicsit közelebb kerül ahhoz, hogy megtörje az átkot, és meg tudja menteni a várost és a karakterét. A tér egyetlen, szakadékokkal és barlangokkal szabdalts, ókori római városra korlátozódik, melyet az Arany Szabály ural: ha csak egy valaki is bűnt követ el, a városban mindenütt jelen lévő aranyszobrok életre kelnek, és lángoló nyilaikkal mindenkit lemészárolnak. A térhasználat leglátványosabb redukcióját a *Twelve Minutes* hajtja végre: a kamaradráma videójátékos megfelelőjeként a játék felülnézetből láttatott, bejárható tere egyetlen, másfél szobás kislakás, melyben a játékos által irányított névtelen Féjének maximum tizenkét perce van a hazaérkezésétől számítva, hogy megfordítsa az események folyását. A Feleség éppen különleges desszerttel várja haza őt, és egy nagy bejelentést is tartogat: gyerekek lesz. Ahogy azonban ezt bejelenti, csöngetnek, és egy Zsaru tör rájuk, aki letartóztatja a Feleséget az apja meggyilkolásáért, és potenciálisan mindkettőjüket agyonlövi. Így kezdődik el a második időhurok: a Féj beesik a mostanra már kétségbeejtően aprónak tűnő lakás bejárati ajtaján.

Az *Oxenfree* abból a szempontból különleges példa, hogy az időhurkok nem belátható, kiszámítható időközönként követik egymást, és rövidebb időintervallumokra korlátozódnak, mégis, a játék mestermetaforája több szinten is a hurok marad. A terek viszont az előbbiekhöz hasonló mintázatot követnek, hiszen a játék kamasz főszereplői, köztük a játékos által irányított Alex egy olyan szigeten mozognak, amely további fojtogató, gótikus tereket<sup>8</sup> foglal magában: ilyen a barlang, a kísértetház, az elhagyott gyár. A barlang különleges helyet foglal el az *Oxenfree* narratívájában: a szigetre érkezésük után Alex, „új mostohatestvére” (Jonas), egy régi barátja (Ren), Alex tragikusán elhunyt bátyjának volt barátnője (Clarissa) és az ő barátnője (Nona) a barlang bejáratánál elhelyezett rejtélyes kőrákásoknál Alex rádiójával különös, kísérteties hangokat fognak be, majd Jonas egyedül bemászik a barlangba. Kis várakozás után Alex a keresésére indul. Egy már-már frusztrálóan unalmas, kevés kihívást nyújtó platformszakasz<sup>9</sup> végén valóban rá is talál a fiúra, és együtt visszaindulnak, de a barlang eredeti bejáratához érve kiderül, hogy az beomlott, így harmadik alkalommal is végig kell mászniuk ugyanazon a barlangjáraton, melyből végre kijutva nagyon különös, elcsúszott időben találják magukat. Mindez már a játékmechanika szintjén is előrevetíti a hurok ismétléskényszerét.

Az időhurok-játékok különlegessége az is, hogy felhívják a figyelmet a játék *játék* voltára, vagyis az időhurok-játékokban könnyebben láthatóvá válnak a játék metastruktúrái a játékos számára, mint a hagyományos időkezelésűekben. Ilyen metastruktúrának tekinthető például az, hogy a gépi intelligencia válaszaik előre programozottak, visszacsatolási hurkokon alapulnak, és a koherens szubjektumnak mindössze imitációját adják. Ez különösen nyugtalanító például a *Twelve Minutes* esetében,

<sup>8</sup> A téma részletes tárgyalásához lásd: Agatha Waszkiewicz: *Glitch as the Representation of Uncanny in Oxenree*, in *Homo Ludens* 2019 (1), 215–225.

<sup>9</sup> A játék irányítása nem teszi lehetővé sem a manőverezést, se a hibázást.

ahol a három szereplő hangját neves színészek (James McAvoy, Daisy Ridley, Willem Dafoe) adják, és az a sokadik hurokban is élőnek és hitelesnek hangzik, még akkor is, amikor a játékos által irányított karakter félbeszakítja feleségét, vagy előre kiegészíti, hogy az mit akar mondani.

Az időhurok ugyanakkor nemcsak abban a tekintetben dolgozik az immerzió ellen, hogy folyamatosan emlékezteti a játékost, hogy játékkal van dolga, de egyfajta komolysággal szemben megfogalmazott játékoságra is buzdít. David Cage, a Quantic Dream nagy költségvetésű, sokszor egyébként filmirigységgel vádolt játékainak megálmodója a *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) megjelenésekor azt javasolta, hogy a játékát mindenki csak egyszer játssza végig, hiszen így lehet igazán megtapasztalni a döntéseink következményeit, miközben soha nem tudjuk meg, hogy mi lehetett volna – épp, mint a való életben.<sup>10</sup> Ezzel szemben az időhurok-játékok még akkor is a „mi lenne, ha” mentalitás értelmében vett játékoságra buzdítanak, ha alapvetően a játékmechanika nem bátorítja az egynél több végigjátszást – ahhoz, hogy más végkifejletet kapjunk, jellemzően az egész játékot újra kell játszani (egy további extradiegetikus időhurokba burkolva a játékot). A *Twelve Minutes* esetében ez a játékoság abban is megjelenik, ahogy a játék a point-and-click<sup>11</sup> hagyományokra építve a rendelkezésre álló eszközökkel gyakorlatilag bármilyen – akár logikátlan vagy abszurd cselekvést is lehetővé tesz. A karakterünk például teljes nyugalommal elfogyaszthatja a desszertjét, miközben a rendőr a feleségét a nappaljuk közepén a földre teperi és letartóztatja, bealtatózhatja saját magát, vagy a konyhakéssel agyonszúrhatja a feleségét, mindezeket különösebb következmények nélkül, hiszen ezek a tevékenységek mind a hurok újraindulását eredményezik.

Ezt a játékoságot és a cselekvő alanyiság (agency)<sup>12</sup> ilyen értelemben vett fantáziáját emeli ki Linda Lahdenperä a Christoph Bode és Rainer Dietrich által definiált jövő-narratívák fő ismertetőjegyeiként. Bode és Dietrich a hagyományosan a múltról szóló elbeszélésekkel szemben írja körül azokat a narratív eljárásokat, amelyek a múlt helyett a jövőre irányulnak; ilyenek az elágazó narratívák, illetve az időhurok-narratívák.<sup>13</sup> „A jövő-narratívák olyan elbeszélések, amelyek olyan módon viszik színre a jövőt, ahogyan az a valóságban áll elő számunkra: nyílt, eldönthetetlen, és számtalan lehetőséget tartogat. A valósággal szemben, ahol be kell érniünk azzal, hogy egyetlen változatot ismerünk meg, a többit pedig csak elképzeljük, ezekben a narratívákban egyszerre több lehetőséget is feltérképezhetünk.”<sup>14</sup> Ahogyan a továbbiakban

<sup>10</sup> David Rodriguez: *David Cage on Beyond: Two Souls: „Play it Once and Don't Replay it”*, in *Dual Shockers*, 2013, <https://www.dualshockers.com/david-cage-on-beyond-two-souls-play-it-once-and-dont-replay-it/> Utolsó letöltés: 2022. 06. 03.

<sup>11</sup> Olyan, jellemzően logikai vagy nyomozós tematikájú számítógépes játék, melynek lényege, hogy az egér használatával lehet a környezet bizonyos elemeivel interakcióba lépni.

<sup>12</sup> A játékoság és cselekvő alanyiság összefüggéseire lásd Bódi Bettina: *Can Playfulness Be Designed? Understanding Playful Design through Agency in Astroneer*, in *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 12.1 (2021) 39–61.

<sup>13</sup> Christoph Bode és Rainer Dietrich: *Future narratives: theory, poetics, and media-historical moment*, de Gruyter, 2013.

<sup>14</sup> Linda Lahdenperä: *“Live-Die-Repeat”. The Time Loop as a Narrative and a Game Mechanic*, in *International Journal of Transmedia Literacy* 4 (2018): 137–159, 146. (Amennyiben másként nem jelzem, valamennyi fordítás a saját munkám, ORZs.)

láthatóvá válik, az általam elemzett időhurok-játékoknak sokkal több köze van a múlt(ak)hoz, mint a lehetőségként elgondolt jövőkhöz.

### Nyomozás mint időhurok

Az időhurok-játékok sikerét elsősorban az alapozza meg, hogy kiválóan kapcsolhatók az ún. episztemikus cselekményszerkezetekhez, amely irodalmi szövegként is intenzívebb olvasói bevonódást igényel, s ekként a legjobban az interaktív narratíva médiumában működik. Az ilyen játékok a nyomozó jól körülírható szerepébe helyezik a játékost, és létrehoznak egy fix, a játék tervezői által megalkotott elsődleges történetet (egy rejtélyt), illetve egy nagy változatosságot ígérő másodlagos történetet (a nyomozását), amelyet a játékos cselekedetei formálnak.<sup>15</sup> Nyilván nem véletlen, hogy szinte az összes időhurok mechanikát alkalmazó játék valamiképpen a nyomozás struktúrájára épül, amely, ahogy Bényei Tamás is felhívja rá a figyelmet, „alapvetően és nyilvánvalóan ismétlés.”<sup>16</sup> Mindez persze az idő hagyományos haladási irányát is más fényben tünteti fel: „Az esemény mint olyan már megtörtént, és a tulajdonképpeni cselekmény az esemény következményeként és megismétléseként bomlik ki; illetve talán helyesebb volna azt mondani, hogy a szokásos cselekmény, a világ időbeliségének megszokott előrehaladó logikája felfüggesztődik arra az időre, amíg a múltbeli esemény körülményeire nem derül fény.”<sup>17</sup> Másként fogalmazva: a detektívtörténet már önmagában is az időhurok szimbolikus logikájával operál, és maga a hurok is azért jön létre, hogy kikényszerítse a rejtély megfejtését.

A *Twelve Minutes* nyomozása ráadásul az egyik legősibb detektívtörténet, az Oidipusz király teljes kört leíró, majd a nyomozó személyére visszahurkolódó modelljére épít. A játékos karaktere, a Férj, a Feleség bűnösségének gyanújától eljut a Feleség felmentéséig, majd a Feleség és a Zsaru – a Férj bevonása nélkül közösen megbeszéli, hogy a gyilkos a nő féltestvére, az apja törvénytelen fia lehetett, akire a Feleség anyja csak „a Szörnyeteg” néven hivatkozott. Ezen a ponton a Férj intervenciója, egyáltalán a jelenléte, vagy az, hogy a játékos a Férjet irányítja, szükségtelennek tűnik. A Feleség és a Zsaru egymásra találásából a Férj szó szerint kirekesztődik, csak céltalanul lődörög a lakás sarkában vagy a szekrényben (!), és ha bármilyen módon megpróbál beleszólni a társalgásba, a Zsaru lelövi és az elejéről kezdődik a hurok. Mindez megelőlegezi azt a tarthatatlan helyzetet, amelyben a Férj a nyomozás végére találja magát: kiderül, hogy ő maga „a Szörnyeteg”, az elveszett féltestvér, azonban szörnyűségét nem a származása, hanem a többszörös tabusértés (incesztus és gyilkosság) magyarázza. A detektívtörténet nem ontológiai bizonyosságot és elégedettséget, hanem bármilyen megnyugvás lehetetlenségét hozza el.

Az *Oxenfree* esetében a nyomozás elsődleges céljának az tűnik, hogy Alex és Jonas megtalálják elveszett barátaikat, amit feltételezésük szerint úgy tehetnek meg, ha kiderítik, mi történt a rádión keresztül megszólaló szellemekkel. A szellemalakok maguk is ismétlések – már a szellemlet is egyszerre mutat rá a hiányra és próbálja (menthetetlenül sikertelenül) betölteni azt – nagyon hasonlóan ahhoz, ahogyan a detektív-

<sup>15</sup> Marie-Laure Ryan: *Interactive narrative, plot types, and interpersonal relations* In *Joint international conference on interactive digital storytelling*, Springer, Berlin, Heidelberg, 2008, 6–13, 9.

<sup>16</sup> Bényei Tamás: *Rejtélyes rend*, Akadémiai, Budapest, 2000, 63.

<sup>17</sup> Uo.

történet is a hiányzó lényeg, a fontosabb történet elmondásának kísérlete/kísértete.<sup>18</sup> Itt azonban az ismétlés látványosan kísérteties: szavanként változó hangon, feltételezhetően a rádión keresztül elhangzott beszélgetéstöredékek újrakombinált visszhangjaként jelenik meg. A játék bizonyos pontjain felbukkanó verklík, magnók, illetve a mini időhurkok visszaállítására ezeknél használt körkörös egérmozgás mind a hurok logikája felé mutatnak. Ahogy azonban a játékból kiderül, a nyomozás itt nem pusztán újramondás, a nyughatatlan lelkek történetének kiderítése és elbeszélése, hogy a síron túli nyugalumukat visszaállítsa, sokkal inkább az események újrajátszása, amely végül azzal fenyeget, hogy a szellemek egy újabb, fiatal lelket szállnak meg, és hozzá kapcsolódva maradnak fenn a gazdatest élettartama végéig.

A *Forgotten City*ben az idő előrehaladása, amely a nyomozás során Bényei szerint felfüggesztődik, egészen látványosan reked meg. Miután a játékos névtelen, de nemében/bórszínében személyre szabható karaktere a játék legelején magához tér, egy Karen nevű nő (akiről utóbb kiderül, hogy Kharon, a révész), egy eltűnt férfi keresésére küldi a mellettük lévő antik romok irányába, ezzel mozgásba lendítve a játékot, és a nyomozást egészen világosan az időutazás struktúrájában helyezi el. A detektív-munka rekonstruktív logikája a játék során egymásba ágyazódó szintek sorozataként jelenik meg. A Karen által adott feladaton belül a játékos rögtön kap egy következő kiderítendő rejtélyt is: Sentius, a város előljárója feltárja előtte, hogy valaki éppen az Arany Szabály megszegésére készül, és kéri, hogy derítse ki, ki az. Érdekes és a játék időhurok-logikája szempontjából mindenképp jelentéssé, hogy ezúttal a játékon belüli hurokhoz képest nem múltbeli, hanem jövőbeli rejtélyről van szó, amelynek kiderítésére a legtöbb végigjátszásban nem kerül sor, ennek apropóján azonban a játékos a város valamennyi lakójával beszélhet, akik további rejtélyek kiderítésére kéri. Ez a többszörös egymásba ékelődés jelenik meg egyébként a játékban bejárható terek logikájában is. Nagyjából a játék közepére kiderül, hogy a város valamennyi lakója halott, azaz az alvilág egy manifesztációjának tekinthető, miközben a térre az jellemző, hogy saját alvilágai vannak (ciszternákkal, titkos barlangrendszerrel, pincékkel szabdalva). Sőt, maga az alvilág is kulturális hagyományok egymásra épülő, elődeiket magába foglaló időhurkaiként áll elő: a római alvilág a görög alvilágot építi tovább, amely az egyiptomi alvilág koncepcióján alapul, amely pedig a sumer példát használja. Ezek a szintek fizikailag is egymás alatt lévő, egymásba forduló tereként jelennek meg, a nyomozás történeteinek matrjoszkaszerű logikájára rímelve.

### Trauma mint időhurok

Az itt elemzett időhurok logikájú játékokban nemcsak a detektívtörténet eleve ismétlésre épülő szerkezete, de a veszteségekkel való megküzdés, illetve az egyéni traumák temporalitása is a hurok mintájául, motivációjául szolgálhat. A trauma időbeliségét gyakran hasonlítják a beakadt lemezhez,<sup>19</sup> ahol a traumát elszenvedő személy akaratlanul is újra és újra lejátszsa magának a traumát kiváltó eseményeket, gyakorlatilag megrekedve abban a pillanatban, anélkül, hogy képes lenne változtatni rajta vagy a

<sup>18</sup> Bényei Tamás: *Rejtélyes rend*, 71.

<sup>19</sup> Ami egyébként, ahogy szó volt róla, az *Oxenfree* eszköztárában ténylegesen megjelenik a verklík-szimbolikában.

traumát mediatizálva narratív identitása részévé tudná tenni.<sup>20</sup> Robert Storolow részletes pontossággal írja körül, hogy mit jelent ez: „A trauma tapasztalatai örökös jelenbe dermednek, melyben az egyén csapdába esik, és arra ítéltetik, hogy folyamatosan visszatérjen hozzá. (...) A traumában minden időtartam összeomlik, a múlt jelenné válik, a jövő pedig a végtelen ismétlésen kívül mást nem ígér.”<sup>21</sup> Ebben az értelemben a trauma által kiváltott kényszeres ismétlés akaratlanul is időhurokba kényszeríti az azt elszenvadó személyt – talán éppen ezért is érdekelt a legtöbb (bár kétségtelenül nem az összes) időhurok-játék valamiféle traumatikus hiány színre vitelében. Amikor Laurie Vickroy amellett érvel, hogy a popkultúrában megjelenő traumánarratívák túl biztonságosak, mert túlságosan mediatizáltak,<sup>22</sup> nem számol azzal, hogy a videójáték, éppen a médium szimulációs és nem reprezentációs természetéből adódóan, kívül esik ezen a biztonságos zónán. A játékos időhurokba kényszerítése már-már nyugtalanító pontossággal szimulálja a trauma fojtogató időbeliségét, miközben további, az egyéni traumához kapcsolódó jelenségeket is feltérképez: ilyen az amnézia, a gyász és az elengedés, illetve a kísértet szimbolikusan tekinthető alakja.

A *Twelve Minutes* névtelen Férje a nyomozás folyamán ráébred, hogy ő ölte meg a Feleség (és egyben saját) apját, aminek ő maga sem volt addig a tudatában. Bár a játék nem fejt ki, feltételezhető, hogy a gyilkosság mint a gyilkos számára traumatizáló esemény Freud által leírt, elfojtott emlékezetével magyarázható. „Sok mindent elfelejtettem” – vallja be az egyik hurokban a Férj. A (választott) felejtés mint eszképzimus a játék egyik olyan témája, amely nemcsak a kimondott szöveg, de a játékmechanika szintjén is megjelenik. Az egyik kitüntetés például, amelyet a játék során meg lehet szerezni, a „Groundhog” nevet viseli, értelemszerűen utalva az *Idétlen időnkig* angol címére. Ezt a kitüntetést csak akkor szerezheti meg a játékos, ha már kiderített mindent – ekkor az asszony karaktere fölött lebegő szöveg már nem az, hogy „Feleség”, hanem az, hogy „Ő” (Her). A játékos a vérfertőzés és a gyilkosság tudatában dönthet úgy, hogy végigcsinál egy tökéletes hurkot: együtt elfogyasztják a desszertet, bátorítóan reagál a terhesség hírére, táncolnak a nappali közepén, szeretkeznek, majd összebújva alszanak el. Az *Idétlen időnkig* logikája szerint ez a hurok hozza el a megváltást, ezúttal a főszereplő mindent jól csinál. Itt azonban, ahogy álomba szenderülnek, elindul a következő hurok – hiszen ez a mentalitás a teljes, tagadásra épülő, morbid alaphelyzet kicsinyítő tükröként is olvasható.

Van azonban egy lehetséges – tényleges – befejezés, amely a valóság kizárása, figyelmen kívül hagyása helyett egy másik fajta felejtésre helyezi a hangsúlyt. Azokban a hurkokban, amelyekben a Férj nem áll rögtön készen arra a desszertre, amellyel a Feleség várja, és nem kezdi el rögtön bizonygatni, hogy ugyanazt a 12 percet éli újra, a Feleség letelepszik a kanapéra és olvasni kezd. Ha a Férj megkérdezi, hogy mit olvas, elmeséli, hogy egy zen meditációs könyvről van szó, amely biztos, hogy nem tetszene a Férjnek. Még egy idézetet is felolvas belőle: „Mert csak felejtéssel ejthetjük el az idő

---

<sup>20</sup> Takács Miklós: *A kulturális trauma elmélete a bírálókat tükrében*, in *Studia Litteraria* 50/3–4 (2011), 36–51., doi:10.37415/studia/2011/50/3987.

<sup>21</sup> Robert D. Storolow: *Trauma and temporality*, in *Psychoanalytic Psychology* 20/1 (2003): 158–161, 160.

<sup>22</sup> Laurie Vickroy: *Representing Trauma*, in Laurie Vickroy, *Trauma and Survival in Contemporary Fiction*, Charlottesville–London, University of Virginia Press, 2002, 1–35, 31. idézi Takács, i. m. 48.

fonalát, és férhetünk hozzá a jelen pillanat megéléséhez, amely a hétköznapi időben oly tűnékeny.”<sup>23</sup> Az egyik befejezésben a játékos egy flashback jelenetben találja magát, amelyben az apja elmondja neki, hogy a Férj akkor még friss szerelme valójában a testvére, erre az információra válaszként dönthet úgy, hogy vállalja vérfertőző szerelmét – ekkor dulakodás közben szándékán kívül lelövi az apát (azaz eljuthat a játékban bemutatott eseménysorozat kiindulópontjához), vagy felelheti azt, hogy mindenkinek jobb lesz, ha elhagyja a nőt, aki soha nem tudja meg ennek az okát. A befejezés után a játékos kattinthat a „Folytatás” gombra, amelynek az lesz az eredménye, hogy ugyanebbe a flashback jelenetbe kerül, csak ezúttal az apa szerepét a Zsaru alakítja. Ha a játékos rákattint egy adott könyvre a polcon, a Férj megismétli a fenti idézetet, mire az apa-karakter felajánlja a felejtés lehetőségét, ez azonban nem tekinthető a „Groundhog” kitüntetéshez hasonló, problémátlanul boldog végkifejletnek. „Csak a jövőd marad, mindent elfelejtesz, amin keresztülmentél” – ígéri az Apa/Zsaru. A játék az apa monológja során végig nyitva hagyja a „Meggondoltam magam” opciót, és az apa többször is figyelmeztet, hogy ez végleges döntés, nem csinálható vissza – a gyógyulásnak ez az útja távolról sem veszteségek nélküli. Az általa megszerzhető „Folytatás” kitüntetés azonban nemcsak a megkezdett játékmenet folytatására irányuló gomb megnyomására utal, hanem arra is, ahogyan egy láthatóan kilátástalan helyzetet átélte egyén úgy dönt, tovább tud menni.

A felejtés, elengedés imperatívusza az *Oxenfree* esetében is megjelenik, bár meglehetősen ambivalens módon teszi ezt. A játékos által irányított kamaszlány, Alex a bátyja (Michael) vízbefúlása után egy évvel utazik a cselekmény helyszínét adó Edward-szigetre. Még mindig sokat gondol a testvéreire, ebből a szempontból pedig a történet első kísérte nem az elsüllyedt Kanaloa-tengeralattjáró legénysége, akik a rádión keresztül kommunikálnak, hanem Michael maga, aki Jonas kivételével valamennyi karakter számára hiányként áll elő – Clarissa például Alexet hibáztatja, amiért ragaszkodott hozzá, hogy menjenek el együtt egy búcsúfürdésre a tengerhez: ha nem mennek oda, Michael talán még most is élne. Ebből a szempontból talán nem is meglepő, amikor kiderül, hogy az időhurkok, ahogy a szellemek elárulják, nem a túlvilági jelenlét eredményeként jönnek létre. „Az időhurkokat te magad csináltad” – mondják. „Azzal, hogy a barlangban *ráhangolódtál* a jelünkre, te idézted ezt elő, Alexandra.” A ráhangolódás (tuning in) itt egyrészt a rádió medializált használatára vonatkozik, ami azonban egy másféle ráhangolódás metaforájaként is működik: Alex, mivel Michael elvesztése már eleve kísérte, könnyebben tudott kapcsolódni a Kanaloa legénysége által elszenvedett veszteséghez.

A halál elfogadása, az elengedés az a tanács, amelyet Alex ad a bosszúszomjas kísérteknél: „Néha rosszul sülnek el a dolgok. Ezen nem lehet változtatni” – mondja, és amikor egyikük nevét is említi, a dühödtt szellemek hozzáállása mintha változni kezdene: „Nehéz emlékezni... bizonyos dolgokra. Egy ideje elfelejtettük az arcainkat, aztán a neveinket. A dühünk. A dühünk. A dühünk és a félelmünk... ez az utolsó dolog, ami még itt tart.” Erre Alex expliciten biztatja őket arra, hogy ezekkel együtt

---

<sup>23</sup> “For it is only by forgetting that we ever really drop the thread of time and approach the experience of living in the present moment, so elusive in ordinary hours.” Michael Pollan ételkutatató, újságíró *Botany of Desire* (A vágy botanikája) című könyvéből részlet, amely a marihuánafogyasztás gyönyörét magyarázza azzal a vággyal, hogy megváltoztathassuk a tudatállapotunkat (Michael Pollan: *Botany of Desire*, Random House, New York, 2001, 145.)



engedjék el tudatuk utolsó megmaradt morzsáit: „Szerintem... hagyjátok ezt magatok mögött. Nem is tudom. Nem hiszem, hogy szükségetek van még rá... vagy hogy valaha volt.” A játékméchanika egy része is ezt a gondolatmenetet támasztja alá: jellemzően a leginkább pozitív végkifejleteket akkor érhetjük el, ha Alex a lehető legtöbb időt tölti Jonasszal, összebarátkoznak, figyel arra, hogy rendre kedvesen szóljon hozzá, és amikor csak lehet, felvállalja, hogy Jonas a mostohatestvére. Mindez az elengedés, a veszteség fájdalomának meghaladását helyezi előtérbe. A játék legpozitívabb végkifejletében azonban Alex egy sor mini-hurokban azt a tanácsot adja az időrend szerint korábbi, de nyilván az időhurok logikája szerint következő saját magának, hogy beszélje le Michaelt az utazásáról, amelynek következményeképpen soha nem megy úszni, nem fullad bele a tengerbe, és a játék végén ő is szerepel a csoportképen, Jonas pedig – annak ellenére, hogy gyakorlatilag a teljes végigjátszásban Alex mellett volt, Ren iskolatársa marad, akit végül Alex nem nagyon tudott megismerni. Mindez azt a jelenséget hozza létre, amelyet Clint Hocking ludonarratív disszonanciának nevez: a játék narratívájából kibomló belátások (például az elengedés, az új kezdet fontossága) szöges ellentétben áll a játékmenet eredményeivel, ami itt a tabula rasa, az új kezdet illuzórikus ígéretével kecsegtet.<sup>24</sup>

A *Forgotten City* az *Oxenfree*-nél jóval konzisztensebb állást foglal a halál, a visszafordíthatatlan elfogadása tekintetében. Ez derül ki már a mitológiai referenciakészletből is, amelyet a játék mozgósít: „Üdv újra, sziszüphoszi barátom!” – köszönti egy NPC, a jószándékú Galerius a játékost, ha az beavatja őt abba, hogy folyamatosan ugyanazt a napot éli újra. Sziszüphosz alakja egyértelműen utal az időhurok által kikényszerített ismétlésre, ugyanakkor a játék említi azt is, hogy a mitológiai alaknak miért kell örökösen ugyanazt a sziklát görgetnie: mert kijátszotta a halált és visszatért az alvilágból. Sziszüphosz története egyrészt összekapcsolja a játékméchanikát és a játék narratíváját, másrészt pedig arra is rávilágít, hogy a halál mint elkerülhetetlen kikerülése, ami egyébként az időhurok célja lenne, nem járhat büntetés nélkül.

A játék egyetlen harcmechanikát és horrorelemeket tartalmazó, választható kuldése, amelyben a játékosnak be kell jutnia a királyi palotába, hogy megkeresse Naeviát az orvost, hasonló következtetéseket enged levonni. A játékos egy titkos útvonalon mászik be a palotába, miközben időről időre a városban mindenütt jelen lévő aranszobrok félig meghámozott, mozgó változatai támadnak rá, halálért könyörögve. Naevia elszórt feljegyzéseiből kiderül, hogy mintegy véletlenül fedezte fel azt, hogy az aranszobrokban öntudatuknál lévő, szenvedő emberek vannak bezárva. Ahogy Naevia fogalmaz, „csapdába esve saját személyes Tartaroszukban, örök kínzatasra ítélve, amely bármilyen ép elme számára túl borzalmas ahhoz, hogy felfogható legyen” – azaz az alvilág egymásra rétegződő szintjeiről, az alvilágon belüli miniatúr alvilágról van itt szó. Naevia beleszeret az egyik szoborba, és bár nem tud róla semmit, a mitológiai Galatea nevet adja neki, Pygmalion megelevenedő márványszobra után. Elhatározza, hogy kiszabadítja őt, ám először a többi aranszobron próbálja ki a módszert. Kiderül azonban, hogy az aranyréteg olyannyira összeforrott a bőrrükkel, hogy annak eltávolításával láthatóvá válnak az izmok és inak, a folyamat pedig a kísérlet alanya számára rendkívüli fájdalommal jár. Úgy tűnik tehát, hogy Naevia megmentési kísérletei kínzássá válnak (ezt támasztja alá egyébként a palota

<sup>24</sup> Clint Hocking: *Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*, in *Well Played* 1 (2009): 255–260.

megjelenése is, véres vizsgáloberendezésekkel, fogókkal), látványos és a játékost so-  
káiig kísértő szimbólumaként annak, hogy valamennyi érintett akkor szenved legin-  
kább, ha az élet és halál között rekedtetek tartóztatni próbálják.

## A hauntológia hurkai

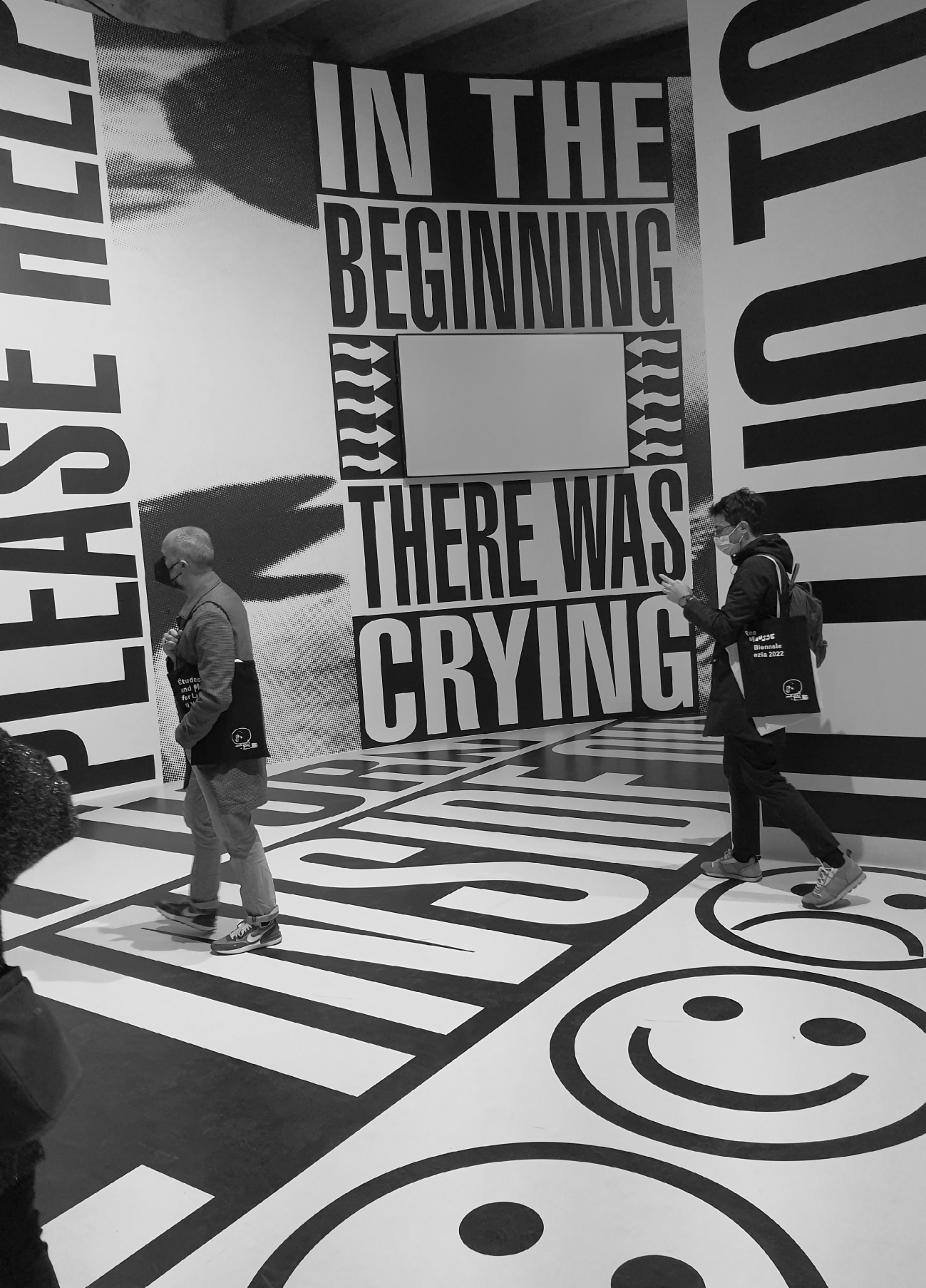
A *Forgotten City* végkifejlete a fentiek szempontjából első látásra ambivalensnek tűn-  
het: a játékos Plútó/Hádész/Ozirisz/Nergál meggyőzésével eléri, hogy az istenség sza-  
badon bocsássa a város lakóit, akikkel napjainkban, egy múzeumban találkozhatunk  
újra. Azért marad mégis logikus ez a zárlat, mert Plútó kísérlete természetellenesként,  
a dolgok rendje ellen valóként tűnik, így az átok megtörése az alvilágban rekedtektől  
elvett jövők visszaszolgáltatásaként is érthető. Mégis, az utolsó találkozás egy olyan  
térben megy végbe, amely modern tágassága ellenére is elsősorban a múlt megőrzé-  
sében érdekelt: a múzeumban. A Derrida<sup>25</sup> nyomán Mark Fisher által megfogalmazott  
hauntológia időbelisége ez, ahol a múltak folyamatos ismétlődésében, *hurkolódásában*  
együttal a hiányzó jövők helyreállítási kísérletei és azok kudarca is testet ölt: „a jövőt  
lassacskán lemondják”.<sup>26</sup> Ahogyan a három játékban láthattuk, a múlt egyre inkább  
kiüresedő ismétléseiként elgondolt kísértetek, de az alvilág időhurkaiban rekedt, kár-  
hozott lelkek és a trauma „beakadt lemez” temporalitásában rekedt szeretők is remek  
példái annak, ahogy a posztmodern jelenbe visszatüremkednek a múlt visszhangjai.  
Az elemzésem elején felvettem, hogy a kortárs videójátékos időhurok-narratívák-  
nak több kapcsolata lehet a múlttal, mint a jövővel, ahogyan Lahdenperä elemzi őket.  
Könnyen lehet, hogy a közelmúlt időhurok-játékai azért képesek csak korlátozott  
mértékben „jövő-narratívaként” működni, mert eleve a hauntológia elvetélt, torz jö-  
vői népesítik be őket.

Mark Fisher egy popzenei témájú esszéjében mintegy mellékesen említ egy pár-  
huzamot a kilencvenes évek zenei ismétlődései és a korszak CGI technikája között,  
mindezt ellentétbe állítva a későbbi időszak esztétikájával és elektronikus zenéjével.  
Fisher érvelése szerint az ezredforduló előtti évek jungle műfaja, ahogyan a kilencve-  
nes évek CGI technikája is, lekerekített, tökéletes látványra és hangzásra, „jó hurkokra”  
törekedett. Ezzel szemben a kétezertizes évek tapasztalata sokkal inkább a sima át-  
menetek, a jó hurkok hamis ígéretének leleplezésével, az animált GIF „rossz végtelen-  
ségével”, „dadogó, frusztrált időbeliségével, az időcsapdában ragadás kísérteties ér-  
zetével” cseng össze.<sup>27</sup> A kétezertizes, majd -húszas évek időhurok-játékai valami ha-  
sonló viszonyban vannak azzal az időhurok-hagyománnyal, amely a videójáték mint  
médiium specifikumaként a végtelen számú újrapróbálkozás ígéretét, a korlátlan le-  
hetőségekkel kecsegtető jövő illúzióját gondolta el. Az új, „rossz időhurkoknak” nem  
célja, hogy számtalan próbálkozással helyrehozzuk a dolgokat, hanem arra szolgál-  
nak, hogy a játékos és az általa irányított szereplő egyaránt jártasságot szerezzen a  
feldolgozhatatlan feldolgozásában, annak felismerésében, hogy nincs második esély.

<sup>25</sup> Jacques Derrida: *Specters of Marx: The state of the debt, the work of mourning and the new inter-  
national*, Routledge, London, 2012.

<sup>26</sup> Az eredetiben: „the slow cancellation of future.” Mark Fisher: *Ghosts of my life: Writings on  
depression, hauntology and lost futures*. John Hunt Publishing, 2014, 11.

<sup>27</sup> Mark Fisher: *Break it Down: On Dj Rashad's Double Cup*, in *Electronic Beats Magazine*, 2013. okt.  
22., <https://www.electronicbeats.net/mark-fisher-on-dj-rashads-double-cup/>



PLEASE

IN THE  
BEGINNING  
THERE WAS  
CRYING

TO

Etudes  
and #  
for L

Esc. Vitesse  
Biennale  
exis 2022

