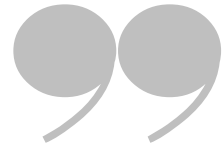


PÓLYA TAMÁS



Szépirodalmon innen, a játékosságon túl

KÉT VIDEOJÁTÉK KOMPARATÍV KULTIVÁCIÓS ELEMZÉSBEN

A videojátékoké kettős sajátosságú világ: sok játék szövevényes történeteket (is) mesél, de nagyobb részük a játékos cselekvését helyezi a középpontba. Ha médiumként értékeljük, a digitális játékszoftverek összessége és használatuk – mobil-, konzol- és asztali számítógépeken – se nem egészen irodalmi karakterű (tisztán történetmesélés), se nem kizárólag az ügyességre és a feladatmegoldásra alapozott (tisztán cselekvés), hanem a kettő furcsa elegye. A videojáték kettős természetű médium: a játékokban hol inkább a narratív tartalom számít, hol pedig a végigjárandó, leküzdendő mászóka vagy akadálypálya.¹ E tömegmediális kulturális termékek e kettősség mentén mutatkoznak sokféleképpen a képről képre lapozgató vizuális regénytől (*visual novel*) és interaktív filmszerűségetől a szinte teljes mértékben történetmentes virtuális tornászati és kontrollerbűvészetig. E tanulmányban olyan elemzési módszert használok, amely együttesen szemléli e két dimenziót: a George Gerbner-féle kultivációs elméletet használva vizsgálom a videojátékokban mint történetmesélő interaktív szövegekben azonosítható nyílt és implicit értékmegjelenítést.

Történetmesélés, cselekvés és érték kifejezés

Mesékre, szépirodalmi művekre és szent szövegekre tekintve tudjuk, hogy az elmesélt történeteknek gyakran nem is titkolt célja, hogy morális és egzisztenciális emberi értékeket fejezzenek ki a megjelenített gonoszok és jóra való szereplők, felemelő és leűjtő történések, botorságok, bölcsességek, a kerülendő és követendő cselekedetek bemutatásán keresztül. Másképpen, de a mozgásnak és testedzésnek, s ezek digitális változatainak, a kontroller- és billentyűzetakrobatikának, az e-sportolásnak, a videojátékbeli ügyesség bizonyításának is megvan a maga értékrendszere: a küzdelmes cselekvés, próbálkozás, erőfeszítés, tökéletesedés éthosza ez, ahol a kitarítás és a szorgalom jelenik meg a siker előfeltételeként, s ahol célok elérésekor a résztvevőket erős kompetenciaérzet keríti hatalmába, nem elsősorban a katarzisz vagy egy elgondolkodtató felismerés.

A videojátékokban mint kettős természetű szövegekben,² kifejezett értékrendszer feltárásakor a narratíva tekintetében összehasonlítási alap lehet a szép- és ponyvairodalom, a művészi és műfaji film, de a játékok audiovizuális természetű anyagisága

¹ Vö. Pólya Tamás: *A videojátékok kultivációs elemzése. Alapvetések és nemzetközi kutatások*, in *Médiakutató* 20/2 (2019): 21–45. URL: https://mediakutato.hu/cikk/2019_02_nyar/02_a_videojatekok_kultivacios_elemzese.pdf és Pólya Tamás: *A videojátékok mint történetmesélő mászóka és a médiaszöveg-fogalom*. Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban, in *Médiakutató* 21/1 (2020): 93–104. URL: https://mediakutato.hu/cikk/2020_01_tavasz/08_a_videojatekok_mint_tortenetmeselo_maszokak.pdf

² Pólya Tamás: *A videojátékok mint történetmesélő mászóka és a médiaszöveg-fogalom*, 101.

révén jelen van egy képi-hangi esztétikai dimenzió is, amelyeknek elemzésekor a mozgóképes alkotások mellett a képzőművészet (pl. festészet, szobrászat, építészet), illetve zeneművészet is lehet viszonyítási pont. A cselekvéses oldalon – ahová a játékbeli rejtvények megfejtése is tartozik – a testedzés etikája, a cirkusz akrobatikája, a flow pszichológiája és a mozgásos és intellektuális kompetencia bizonyítása, a sikerélmény-szerzés lelki mechanizmusai, illetve az önsegítés formái (terapeutikus megközelítések, pszichodráma) jöhetnek szóba. Mindkét dimenzióra releváns a kultivációs elmélet is.

A kultivációs modell

A kultivációs megközelítés a tömegmédiakutatások egyik hatáselmélete, fókuszában a televíziós műsorfolyam által megjelenített értékrendszer elemzése áll.³ Némi kiegészítéssel a modell a videójátékokra is jól alkalmazható,⁴ amelyek a televíziós és online streaming tartalmak mellett az utóbbi néhány évtized egyik legnépszerűbb szórakoztató audiovizuális médiumává váltak. A kultivációs teoretikusok alapfeltevése az volt, hogy a nagy mennyiségben fogyasztott televíziós tartalmak hosszú távon negatív módon befolyásolják a nézők világgképét és attitűdjeit. Elgondolásuk szerint a XX. század második felében a televízió – s mára ehhez hozzávehetjük a streaming és online szolgáltatások mozgóképes kínálatát (YouTube, Netflix, TikTok stb.) – átvette a korábbi nagy történetmondók, a család, az egyház, az iskola szerepét, és olyan meséket (történeteket, példázatokat) mond a világról a nézőknek, amelyek igaznak és helyesnek állítanak be különféle értékeket a *közvetített tartalmakba kódolt világgképen és morális rendben keresztül*. S hosszú távú, jelentős mértékű fogyasztás esetén képes eltorzítani a nézők világgképét és beállítódásait (pl. növelni a félelemérzetüket az erőszakkal telinek tűnő világban).

Jelen felfogásban a kultivációs modell egy olyan, a szépirodalmi elemzésekre jellemző érzékenységgel is átitatható analitikus módszert kínál, amely az ábrázoltak vagy mögöttük meghúzódó, a szöveg által magától értetődőnek tekintett morális és ontológiai mozzanatokból és viszonyokból összeálló értékrendszer explicitté tételére irányul. E megközelítés önmagában is hasznos eszköze a médiatartalmak esetleges részrehajló ábrázolásmódjának kimutatásának (vö. miféle világgképet sugall egy adott kortárs filmsorozat?), de kiegészítheti vagy megalapozhatja az esztétikai és empátia-keltő minőségek megragadását, a mimetikus világ egzisztenciális mélységének feltárását, épp úgy, mint az irodalmi művek esetében. A (médiá)szövegbeli nyílt és mögöttes értékrend a kultivációs elmélet szerint előfeltevések halmazaként irányítja a szövegvilág szereplőinek sorsát és a történetek dramaturgiáját, tudniillik azt, hogy világbeli életútja során ki hova juthat, mennyit és milyen módon érhet el, s cselekvései morálisan helyesek-e vagy helytelenek.

Előzetesen érdemes megjegyezni, hogy a szépirodalmi és televíziós/streamelt, illetve a videójátékos szövegek között fontos különbség, hogy míg az előregyártott

³ George Gerbner: *A média rejtett üzenete. Válogatott tanulmányok* (ford. Nagy Zsolt), Osiris, Budapest, 2000, valamint Michael Morgan – James Shanahan: *A kultivációkutatás két évtizede: értékelés és metaanalízis*, in Angelusz Róbert – Tardos Róbert – Terestyéni Tamás (szerk.): *Média, nyilvánosság, közvélemény*, Gondolat, Budapest, 2007/1999, 131–143.

⁴ Dmitri Williams – Nicole Martins – Mia Consalvo – James D. Ivory: *The virtual census: representations of gender, race and age in video games*, in *New Media & Society*, 11/5 (2009): 815–834.

anyagokban (pl. regény, filmsorozat) ez a rend a befogadó számára teljes mértékben adott és készen kapott, addig a videójátékokban csak részben rögzített, hisz a szimulált világ és szereplői sorsának alakítása kisebb-nagyobb mértékben a játékos cselekvéseitől függ, azaz a sorsok alakítása részben a játékosra van bízva.

De a népmesékre is érdemes vetni innen egy pillantást. A népmeséknek is megvan a maga felszíni ontológiája és történelmi dinamikája, dramaturgiája – például szegény a fiatal legény, de cselekvőképés; s gazdag, de bajban van az öreg király; a fiatalnak vissza kell szerezni az elrabolt lányt, ki kell állni a próbákat –, és az ezek mögött fel-sejlő értékhierarchia és előfeltevésrendszer. Hasonlóképpen a videójátékok megjelenített felszíne (az előre kódolt elemek: a történet fő mozzanatai, lehetséges végkifejletek, a megjelenő karakterek száma, neve) mögött is kényszerűen ott rejtőzik egy sor előfeltevés és sugallat a világ magától értetődő rendjéről és összefüggéseiről. Ugyanígy a játékbeli lehetőségként adott cselekvési módozatokban is: azt, hogy a játékban mit lehet tenni és mit nem, végső soron a digitális szöveg mögötti programozók/írók határozzák meg saját elképzeléseik és értékrendjük szerint.

A kultivációs értékhozó- és kijelölő folyamatban az *ismétlődésnek* kulcsszerepe van (s ez is igaz mindegyik médiumra). Gerbner és munkatársai vizsgálataik kezdetétől fogva hangsúlyozták, hogy az audiovizuális tartalmak ismétlődéseikben, visszatérő mintázataikban hatnak: a sokszor látott, ismétlődő helyzetek, sorsok, szerepek és cselekvési módok „égnek be” a néző világvilágába vagy torzítják azt. A negatív tartalmú hírek, a bemutatott erőszakos cselekedetek – a játékfilmekben, sorozatokban bemutatott fiktiivék is, bár kisebb mértékben – növelhetik a néző szorongását,⁵ az ábrázolt hatalmi rendszerek sugallhatják a világ ideális rendjét (pl. hogy a fehérek sikeresek vagy más bőrszínű emberek is).⁶ De pozitív hatás is adódik: a sorozatokban jellemző, gyakran eredményesnek látszó orvosi beavatkozások túlzott optimizmust kelthetnek a nézőkben például a szívroham utáni újjáélesztés sikerességét illetően.⁷

Egy audiovizuális, mozgóképes médiumnak minden ábrázolt eleme (a megjelenített reprezentációk bármelyike), illetve az ábrázoltakból kihámozható morális összefüggések értékhozó és érték kifejező mozzanatoknak tekinthető. Az elmélet szerint a kultivációs folyamat így nem áll másból, mint hogy e mozzanatok hatnak a nézőre, s befolyásolják, esetleg átalakítják az értékrendjét, világvilágát és az attitűdjeit. A videójátékok audiovizuális médiumában éppígy lehetséges értékrendszert kifejezni és sugallani az ábrázolt elemekkel (narratíva, képi-hangi megjelenítés, összefüggések); de ezek mellett további figyelmet érdemelnek az interaktív lehetőségeik, a játékon belüli és kívüli cselekvés, irányítás is.⁸

A kultivációs elemzés módszertana

A kultivációs tartalomelemzés négy dimenzióban igyekszik megragadni a médiaszövegek érték kifejező mozzanatait: a *lét, fontosság, értékek, összefüggések* vonatkozásá-

⁵ Maria Elizabeth Grabe – Dan G. Drew: *Crime cultivation: Comparisons across media genres and channels*, in *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 51/1 (2007): 147–171.

⁶ George Gerbner: *A média rejtett üzenete*, 70.

⁷ Jan Van den Bulck: *The impact of television fiction on public expectations of survival following inhospital cardiopulmonary resuscitation by medical professionals*, in *European Journal of Emergency Medicine* 9/4 (2002): 325–329.

⁸ Pólya Tamás: *A videójátékok kultivációs elemzése*, 30.

ban.⁹ Ebben a négy, összefüggő rétegben azonosíthatóak a médiaszöveg által „elmesélt” történet azon előfeltevései, amelyek értékvonatkozásokkal és értékjelölő potenciállal rendelkeznek, azaz bizonyos értékösszefüggéseket tárnak a befogadó elé vagy sugallanak számára. A *lét* dimenziójában fellelhető előfeltevések a világ ontológiájára vonatkoznak, ti. hogy ki és mi létezik és érhető el egyáltalán az adott médiaszöveg-világban. A *fontosság* dimenziójához soroljuk azokat a mozzanatokat, amelyek meghatározzák, hogy mi és mennyire fontos azon létezők közül, amelyeket az adott szöveg említ vagy feltételez. Az *értékek* dimenziójához tartoznak azok az előfeltevések, amelyek azt jelölik ki, hogy morális értelemben ki és mi számít jónak, rossznak, mely cselekedetek helyesek, illetve helytelenek a megjelenített történetben. Az *összefüggések* dimenziójában ragadható meg az ábrázolt jelenségek (szereplők, cselekvések, események) oksági vagy egyéb vonatkozású összekapcsolódása, vagyis az, hogy a létezők és cselekvéseik milyen dinamikájú előfordulási és következési hálózatot képeznek. Táblázatban összefoglalva:

| Dimenziók | Lét | Fontosság | Értékek | Összefüggések |
|---------------|--|--|--|--|
| Előfeltevések | Mi létezik, mi érhető a közönség számára? | Mi a fontos, mi a lényeges abból, ami egyáltalán elérhető? | Mi a jó, rossz, helyes, helytelen a szöveg explicit reprezentációi és implicit sugallatai szerint? | Mi mivel hogyan függ össze? |
| Kérdés | Mi vonja magára a közönség figyelmét, milyen sűrűn, milyen mértékben, azaz mely részeken és hány-szor jelenik meg a szövegben? | A fontosság milyen sorrendjében? | Egy-egy ábrázolt elem milyen szempontból, milyen ítéletekkel társítva jelenik meg? | Milyen logikai térben, milyen ok-okozati összefüggések között? |
| Fő fogalom | figyelem | hangsúly | tendencia | szerkezet, struktúra |
| Mértékegység | intenzitás, túlsúly, változatok | sorrend, rangsor | értékelő és differenciáló tendenciák | korrelációk, mutatók, cselekményszerkezet |

(Gerbner 2000: 47, értelmező módon kiegészítve, P. T.)

Ezt az eredetileg televíziós műsorokra kidolgozott elemzési sémát úgy alkalmazhatjuk a videójátékokra, hogy figyelembe vesszük a médium megkülönböztető jegyét, azaz interaktív jellegét. A videójáték a szimulált történéseket kisebb-nagyobb mértékben alakítani képes cselekvőként vonja be a médiafogyasztót, s irányítható jellege miatt nemcsak a reprezentáló elemek szintjén jelennek meg bennük kultivációs mozzanatok, hanem a játszás interaktív folyamatában is.

Sőt, a játékkutatás egyik alapterminusát használva, a videójáték olyan, ergodikusságú médium, amely mint tényleges szöveg (mint audiovizuális folyamat) csak aktív mű-

⁹ George Gerbner: i. m., 47.

ködtetésre, a játékos irányító inputjainak hatására áll elő és fejlik ki teljes mértékben.¹⁰ A videójátékok ergodikus, „előre gördítendő” médiaszövegekként mindjárt két cselekvési szinten is kifejtenek potenciális kultivációs hatásokat. *Egyfelől* elősegíthetik, illetve hátráltathatják a játékosok azon cselekedeteit, amelyek hatása megmarad a virtuális, szimulált világban *belül*. Tudniillik a jutalmazási rendszerükön keresztül – a kihívásként adott feladatok és azok lehetséges megoldása(i), illetve díjazása – sugalmazzák a jutalmazott cselekvések helyes (értékes), és a jutalom nélkül maradók helytelen vagy semleges (rossz vagy értéktelen) minőségét. *Másfelől* elősegíthetik, illetve hátráltathatják a játékosoknak olyan cselekedeteit, amelyek hatása az adott virtuális játékvilágban, a konkrét szimuláción *kívül* érvényesül, vagyis amelyek pozitív, illetve negatív következményekkel járnak élő személyek – a játékos mint valóságos személy vagy a játék többi résztvevője – számára. Így például egy adott játék a mozgásérzékelő vagy kontrolleres irányítás révén elősegítheti vagy gátolhatja a játékos aktív testmozgását (hatás a játékosra), vagy a versengés *versus* kooperáció pontszerű díjazásával elősegítheti, illetve gátolhatja az önző vagy együttműködő játéktípust (hatás a többi játékosra).

A kultivációs elmélet említett alapvetései és a videójátékok imént taglalt ergodikus jellegét figyelembe véve a videójátékokban hármas rétegzettségben találunk explicit vagy implicit értékvonatkozásokat, azaz a befogadó (a játékosok) meggyőződéseire, értékrendszerére potenciálisan ható kultivációs mozzanatokat:

(K1) *A szimuláción belüli megváltoztathatatlan reprezentációs elemek szintje*

– a videójáték előzetesen adott, beprogramozott és készen kapott reprezentációs mozzanatai, az ábrázolt történet (fabula) és karakterek, ezek rögzített sorsa, illetve a játék audiovizuális ábrázolásmódja;

(K2) *A szimuláció világán belül hatással bíró játékbeli cselekvések szintje*

– a játékosoknak a saját döntéseik alapján, de a szoftver/interfész korlátozásai mellett választható és végrehajtható (irányítható) játékbeli cselekvései, amely cselekvések kizárólag a játék szimulált világában bírnak hatással és következménnyel;

(K3) *A szimuláción világán kívül hatással bíró, játékon belüli vagy kívüli cselekvés, változás szintje*

– a játék mint szimuláció sugalmazott cselekvései és valóságos hatásai az igényelt irányítás vagy a játékba bevont élő személyek vonatkozásában.

Azaz megvizsgálhatjuk (K1) a videójáték által „mesélt” (szimulált) történeten belüli értékek és attitűdök rendszerét, amelyet a játékos készen kap és nem tud megváltoztatni; (K2) a videójáték szimulált terében elvégezhető s ott ható *virtuális cselekvésekben* manifesztálódó értékek és attitűdök rendszerét, mely cselekvésekről a játékos a szoftver és interfész nyújtotta korlátozásokon belül önmaga dönt; és (K3) a videójáték-

¹⁰ Vö. Espen Aarseth: *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press 1997. és

Espen Aarseth: *Műfaji zavar: a narratívizmus és a szimuláció művészetete*, in Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.), *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, Kijarat, Budapest, 2008, 159–174.

használat által megengedett, a játékon kívüli, a játékba bevont személyekre ható, valós vagy virtuális játékos cselekvésekben (vagy azok hiányában) kifejeződő értékrendszert is.

Komparatív elemzés kultivációs szempontok alapján

A videójátékokat mint médiaszövegeket mediális összetettségük és a tömegmédiarendszerekben betöltött kulturális, illetve kommerciális szerepük okán sokféleképpen lehetséges elemezni. Viszonyíthatjuk őket a filmekhez vagy egyéb történetmesélő médiumokhoz,¹¹ alkalmazhatjuk rájuk az irodalomtudományi elemzésekből ismert szoros vagy távoli olvasás módszerét (*close reading*,¹² *distant reading*¹³). Továbbá megvizsgálhatjuk ideológiai tartalmaikat,¹⁴ tekinthetünk rájuk transzmediális kulturális termékeként,¹⁵ vagy az „ágencia”, azaz a játékon által felkínált cselekvési képességek és lehetőségek felől,¹⁶ esetleg terapeutikus, ismeretterjesztő vagy érzékenyítő potenciáljuk felől is,¹⁷ s még számos, a bölcsészet- és társadalomtudományi kutatásokban megszokott módon.

¹¹ Vö. Jancsovcics Klaudia: *A filmek és videójátékok történetbeszélési technikái*, in Novák Anikó – Semság Tibor (szerk.), *Nyom-követés 5: Tanulmánykötet: A Vajdasági Magyar Doktoranduszok és Kutatók Szervezete és a Doktoranduszok Országos Szövetsége Irodalomtudományi Osztály IV. közös konferenciájának tanulmánykötete*. Magyarország: Doktoranduszok Országos Szövetsége, Irodalomtudományi Osztály, Budapest, 2020, 81–93.

¹² Vö. O. Réti Zsófia: *A videójáték mint ideológiaszimulátor: Detroit: Become Human*, in *Apertúra* 2021. tavasz. URL: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/o-reti-a-videojatek-mint-ideologiaszimulator-detroit-become-human/>

¹³ Vö. Jancsovcics Klaudia: *Detektív-történetek Moretti rendszerében*. Alkalmazható-e a távoli olvasás a videójátékokra?, in *Literatúra* 46/3 (2020): 368–376. URL: <https://ojs3.mtak.hu/index.php/literatura/article/view/5241>

¹⁴ Vö. András Csaba: *Elkötelezett játékok*, in *Apertúra* 2019. tél. URL: <http://uj.apertura.hu/2019/tel/andras-elkotelezett-jatekok/> és Csöngé Tamás: *Az ágencia ideológiakritikája a videójátékokban – Az Inside procedurális retorikája*, in *Apertúra* 2021. tavasz. URL: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/csonge-az-agenzia-ideologiakritikaja-a-videojatekban-az-inside-proceduralis-retorikaja/>, O. Réti Zsófia: *An Actually Existing Dystopia: Othering Eastern Europe and the Lived Experience of an Authoritarian Regime in Black: The Fall*, in *Studies in Eastern European Cinema*, vol. 13., issue 3., valamint Pólya Tamás: *A videójáték mint ideológiai olvasat*. A Stuart Hall-i dekódoláselmélet és az aktív videójátékos közönség, in *Apertúra* 2021. tavasz, 1–26. URL: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/polya-a-videojatek-mint-ideologiai-olvasat-a-stuart-hall-i-dekodolaselmélet-es-az-aktív-videojatekos-kozonseg/>.

¹⁵ Vö. Fejes Richárd: *A transzmédia-diskurzus*, in Fejes Richárd és Gregor Lilla (szerk.): *Transzmédia: Interdiszciplináris tanulmányok*. Kijárat, Budapest, 2021, 179–205.

¹⁶ Vö. Bódi Bettina – Jan-Noël Thon: *Playing Stories? Narrative-Dramatic Agency in Disco Elysium (2019) and Astroneer (2019)*, in *Frontiers of Narrative Studies* 6/2 (2020), 157–190. és Bódi, Bettina: *Can Playfulness Be Designed? Understanding Playful Design through Agency in Astroneer (2019)*, in *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 12/1 (2021): 39–61. URL: <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol12no1-3/12-1-3>

¹⁷ Vö. Pólya Tamás – Werner Luca: *A mentális zavarok reprezentációja a videójátékokban II*. Szórázókató és ismeretterjesztő funkciók és kultivációs elemzés, in *JEL-KÉP* 2021/3, 44–62. URL: http://communicatio.hu/jelkep/2021/3/jelKep_2021_3_Polya_Tamas_Werner_Luca.pdf továbbá Werner Luca – Pólya Tamás: *A mentális zavarok reprezentációja a videójátékokban I*. Ábrázolásmódok, terápiás lehetőségek, társadalmi haszon, in *JEL-KÉP* 2021/2, 81–92., URL: http://communicatio.hu/jelkep/2021/2/jelKep_2021_2_Werner_Luca_Polya_Tamas.pdf

Jelen tanulmányban a kultivációs elemzési módszert két videójátékra (*A Short Hike*, 2019; és *Milk inside a bag of milk inside a bag of milk*, 2020) alkalmazom, de nem a kultivációs kutatásokra gyakran jellemző kvantitatív felfogásban,¹⁸ amely a különféle reprezentációs elemek számszerűsítésére fókuszál, hanem kvalitatív megközelítésben. A két videójáték értékvonatkozásait igyekszem a szépirodalmi művek elemzésére emlékeztető módon feltárni, megmutatandó, hogy a videójáték mint gazdagon rétegzett audiovizuális szimulációs médium mennyire eltérő értékrendszereket képes hordozni a megjelenített történetek és a felkínált cselekvési lehetőségek, azaz a játékos értelmezés és cselekvés (vö. narratíva / ágencia) összefonódása vagy épp szétválása révén. Az összehasonlító elemzés azért lehetséges, s talán gyümölcsöző is, mert ahogyan a nyomtatott könyv vagy a film esetében sem a médium anyagszerű tulajdonságai határozzák meg a tartalmat (még ha néhány vonatkozásban korlátozzák is az alkotót), úgy a videójátékok – bár sok sematikus darabjuk létezik; tehát a látszat ellenére – sem egy kaptafára készülnek: rengeteg példát találhatunk a jelentős mértékben eltérő hangulatú, mondandójú, intellektuális mélységű és esztétikai minőségű alkotásokra.

Mivel mindkét elemzett játék csak egyjátékos (*single-player*) módot kínál, az említett kultivációs dimenziók közül az első kettőre fogok összpontosítani: a szimulált világot alkotó, megváltoztathatatlan reprezentáló elemek (K1) és a szimulált világban végezhető cselekvési lehetőségek (K2) értékhordozó és -kifejező potenciáljára. Az első játék egy szívemelengető kortárs mesének tekinthető (*A Short Hike*, 2019), a másik pedig egy traumatizált, pszichofarmakológiai szerekekkel kezelt lány tudatfolyamának (*Milk inside a bag of milk inside a bag of milk*, 2020).

A Short Hike – A játék ismertetése

„Sittin’ in the mornin’ sun / I’ll be sittin’ when the evenin’ comes”
(Otis Redding)

A Short Hike (‘Egy kisebb kirándulás’, 2019, fejlesztője Adam Robinson-Yu) egy mese-szerű játék, amelyben apró testű, de kedvesen nagyfejű állatok a szereplők.¹⁹ Képi rétege meleg színekkel festett, rajzfilmszerű, 3D animáció, kis poligonszámú (*low poly*) testekkel, szűrővel erősen pixelesített, alacsony felbontást imitáló képpel. Keretes történet, amely átvezető animációval indul, ahol az anya autóval elviszi a lányát (Claire, egy nagycsőrű madár) May nagynénihez, az anya testvéréhez a „Hawk Peak” (Sólyomcsúcs) szigetre, ahol a két nővér boldog gyermekkorát töltötte, rengeteget kirándulva. Az anyuka ezután (spoiler) csak a játék végén szerepel újra, akkor is pusztán hanggal (sosem látjuk, csak a madárbeszéd fordítását olvashatjuk feliratokban). Claire kap tőle egy telefonhívást, amelyet már nagyon várt, és amelynek a kedvéért fel kellett kapaszkodnia a Sólyomcsúcsra, mert csak ott van térerő a szigeten. E hívásból tudjuk meg, hogy Claire kirándulásának oka az anya e pontig titkolt mütétje volt, ami miatt elhelyezte a lányát egy időre a nagynéninél. A játék egyetlen hosszú nap, amelynek

¹⁸ Bővebben lásd: Williams, Dmitri: *Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions*, in *Journal of Communication*, 56/1 (2006): 69–87. és Dmitri Williams et al.: *The virtual census: representations of gender, race and age in video games*.

¹⁹ Teljes végigjátszás itt: Ludophiles, „A Short Hike – Full Playthrough / Longplay / Walkthrough (no commentary)”, <https://youtu.be/p6UDqtlmJpk> (2022. 06. 18.).

Claire a főszereplője. Ő az egyetlen irányítható figura, vele járjuk be a szigetet. Számos másik állatfigurával is találkozhatunk a sziget különböző részein, s később átjuthatunk egy szomszédos, apró szigetre is. A figurákkal beszélgethetünk (mindegyikük állatnyelven csipog, feliratokat olvasunk), illetve különböző feladatokat adnak, amelyek megoldásakor, vagy a beszélgetés eredményeként tárgyakat (pl. ásó, kagyló, aranytoll) kapunk. Claire játékbeli célját a játék tényleges kezdetekor (amikortól irányíthatjuk a figurát) a nagynéni jelöli ki, amikor közli Claire-rel, hogy mobiltelefonálni a szigeten csak a Súlyomcsúcs tetejéről lehet. Claire innentől kezdve fedezi fel a szigetet és gyűjtögethet aranszínű madártollakat, amelyek elengedhetetlen kellékei a feljutásnak, illetve két ezüsttollat is, amelyek a mászás és röplés sebességét növelik. Minden aranytoll egy egységgel növeli az erőnlétét, s ezek révén tud majd eleinte szerény képességeit javítva egyre magasabbra repülni és sziklára mászni. A csúcs meghódításához Claire-nek legalább hét aranytollra van szüksége, de jóval többet találhat, illetve szerezhethet a különféle figuráktól kapott feladatok elvégzésével.

Az *A Short Hike* értékrendszere

A játékban a *lét dimenziója* meglehetősen egyszerű és átlátható, de viszonylag népes és tele van barátságos elemekkel. A történet fő helyszíne egy jól körülhatárolt, körülbelül 30 perc alatt körbejárható, gazdag és színpompás faunájú, idilli sziget, mellette egy jóval kisebbel. A sziget tökéletes nyaralási helyszín, ragyogó napsütéssel, csodás kék vízzel, tekervényes völgyekkel és itt-ott magasabb, de végül bevehető sziklafalakkal, ahol kellemes élmény csak ide-oda sétálgatni is. A terület szabadon bejárható.

A főszereplő egy kortalan, de az anyukájához kötődő madár, akit a többi antropomorf kisállat (béka, nyúl, más madarak) egyszerű feladatokkal bíznak meg, s amelyek megoldásáért ígérik és adnak valamilyen hasznos eszközt (ásó, toll). Claire egyedül küzd meg szinte minden feladattal. Valódi társa vagy kísérője nincsen, parkőr (ranger) nagynénije is csak kedves és nyugtató tanácsokat ad neki, hogy ne izguljon, s hogy merre menjen a csúcs felé.

A játékban nincs erőszakos vagy támadó, barátságatlan cselekvés, a gyalogláson, repülésen, mászáson, úszáson kívül lehet vödörben vizet hordani, horgászni, motorcsónakkal hajózázni, röplabdázni. Claire fő feladata a hegytetőre jutás, s ennek lépéseiként működnek a kisebb feladatok is: legfőképpen az erőnlétet növelő tollak összeszedése. A feladat-jutalom párok természetesen az *összefüggések* dimenziójához is hozzátartoznak, s megerősítik az „egyszerű és barátságos világ” képzetét.

A *Short Hike* szigete egy nyitott, de véges környezet (algoritmikusan rögzített határain nem lehet túlhaladni); ahol a dolgok egyszerű fizikális és társas logikája szerint semmi sem mond ellent, azaz minden „engedelmeskedik” a főszereplői/játékosai akaratnak és kíváncsiságnak. Ez egy kedves, békés és voltaképpen voluntarista világ. E világban a főszereplő annyiban a maga sorsának kovácsa, hogy minden fejlődési lépésért valamit tennie kell (a sziget felfedezése, tollgyűjtés, illetve a mászás és repülés irányítási trükkjeinek elsajátítása), de az a játék ontológiájának adottsága, hogy egyetlen lehetséges befejezése van, amelyhez minden egyes tollal és felfedezéssel közelebb jutunk. Az *értékek* és *lét* dimenzióján belüli *adottság*, hogy e célirányos történetben minden nagyon jól végződik: a mini kihívásokat (kagylógyűjtés, versenyek) könnyű legyőzni, de a legnagyobb kihívás (a hegytetőre jutás) leküzdése és a fenyegetőnek tűnő, homályos veszély (az anya műtéte) sem jelent gondot, nem vezet negatív követke-

ményekhez. A játék egocentrikus (kissé szolipszista) hangulatához hozzájárul, hogy többi játékbeli szereplővel kooperálni is csak áttételesen lehet (pl. 'Ha kölcsönadsz nekem tollakat, akkor fel tudok mászni a hegytetőre, és utána csinálok rólad egy fotót').

A *fontosság* (az előfordulási gyakoriságok) dimenziójában, a cselekvések közül a sziget felfedezése, a keresgélés és a részfeladatok megoldása (s főként a tollgyűjtés) emelkedik ki, valamivel ritkábban adódnak interakciós lehetőségek a többiekkel. Másképp megfogalmazva, a játék legfeltűnőbb eleme a hegytető felé törekvés és az ehhez szükséges önfejlesztés. A keretes szerkezet (anyával folytatott beszélgetés az autóban személyesen, majd a hegytetőn, telefonon) és Claire reakciója (az alkalmanként megjelenő aggodalma, majd megnyugvás a hívás után) hangsúlyozza az anyalánya kapcsolat szoros voltát és fontosságát.

A játék kínálja *összefüggések* egyszerűek és a konkrét cselekvéseken alapuló közvetlen tanulásként adódnak: 'Keresgélj és találni fogsz hasznos dolgokat'; illetve 'Ismerkedj és beszélj a többiekkel, mert jó tanácsokat és segítséget kaphatsz tőlük'. Ebből lehetséges általánosítani, hogy 'A nehézségeid leküzdésében közvetve másokra is számíthatsz', de 'Közvetlenül csak magadra számíts, hisz magadnak kell végrehajtandod minden fontos cselekedetet'. Az egyik legátfogóbb üzenete a játéknak, hogy 'Küzdj és el fogod érni a célodat'. Ezt sugallják a kisebb kihívásokban, feladatokban rejlő összefüggések ('Ismétlés és gyakorlás a tudás anyja': azaz a repülés és mászás trükkjeit és fogásait ki lehet tanulni, ahogyan a strandröplabdázásait is), de a legnagyobb kihívás leküzdhetősége is ezt mutatja: 'Elegendő gyakorlással a legmagasabb hegycsúcsra is fel lehet jutni', azaz 'Elegendően sok erőfeszítéssel a legnehezebb feladat is teljesíthető'.

A játéknak ugyanakkor van egy mélyebben fekvő, nehezebben kikövetkeztethető egzisztenciális előfeltevése is, amely ellentétes a játékot átható pozitív voluntarista üzenettel: a főszereplő van, amin változtathat, de az egyetlen valós problémához (az anya műtétje) kiszolgáltatottan viszonyul. Ezúttal szerencséje volt (a telefonbeszélgetés alapján úgy tűnik, a műtét jól sikerül), de Claire semmit nem tud tenni a fenyegetés ellen, sőt szembesülni is csak utólag szembesül vele. A játék itt teljes mértékben megvonja a cselekvési képességet a főszereplőtől (s az ágenciát a játékostól): a sors ezúttal kegyes volt, de lehetett volna kegyetlen is.

A játék *értékdimenziójában*, ha a fabula két fő elemét (keretes szerkezet, egyetlen lehetséges történetvég) tekintjük, a leginkább kidomborodó elem a családi szeretet és összetartás, az anya-lánya kapcsolat révén (de a nagynéni-unokahúg viszony is pozitív). A fabula közbeeső rögzített elemei (mellékszereplők, részfeladatok) és a főszereplővel végrehajtható cselekvések alapján a főbb azonosítható értékhalmozok 1) az újrapróbálkozás, kitartás, állhatatosság (ezek nélkülözhetetlenek a fő cél eléréshez), 2) a felebaráti kedvesség és támogatás (amelyek részben segítenek elérni a főszereplő, azaz a „Másik” céljait), illetve 3) a csereberélés és kölcsönösség gyakorlatában megtestesülő igazságosság ('Én is adok, Te is adsz'; 'Aki ad, az kap is').

Mindent összevetve az *A Short Hike* egy cselekményében, hangulatában és megjelenésében is derűs, pozitív játék, amely egyszerű, világos értékösszefüggéseket és egy kedvességgel, jó érzéssel, kölcsönös jóindulattal teli, támogató világot rajzol fel. Ebben a világban igazán nagy baj nem történhet, és a végén minden jóra fordul: egy klasszikus mese, amely a videójátékok nyelvén íródott.

Milk inside a bag of milk inside a bag of milk – A játék ismertetése

„Az éj milyen sivatag, néma [...]

Minden Egész eltörött”

(Ady Endre)

A *Milk inside a bag of milk inside a bag of milk* (a cím szójáték: 'Egy tejeszacskóban lévő tejeszacskóban lévő tej' vagy 'Egy tejeszacskóban lévő tejeszacskóban lévő tej', 2020, fejlesztője Nyikita Krjukov) egy baljós hangulatú, összesen három színnel (fekete, magenta, piros) és alacsony felbontású, pixeles grafikával dolgozó, rövid vizuális regény (*visual novel*), fél óránál kevesebb játékidővel. Előre rögzített állóképek sorozata, amelyet egyszer szakít meg egy teljes képernyős animáció, illetve több képen megmozdul néhány elem. A műfaj elvárásainak megfelelően a szöveges, állóképes kalandprogramokhoz hasonló az irányítása: a játékos rendszerint a felkínált dialóguslehetőségek között választhat, néhány ponton egy nevet vagy szót írhat be, máshol pedig az Enter/Space billentyű megnyomásával léptetheti tovább a képet vagy szöveget. A játék főszereplője egy fiatal lány, de nem őt irányítjuk, hanem a fejében megszólaló hang (egy képzelte társalkodópárter) nevében beszélünk hozzá. A program indulópontja egy benzinkút nehezen kivehető képe és egy villogó felirat, amely a lány nevében segítséget kér: „Segíts nekem tejet venni” (*'Help me buy milk'*). Ezután a játékosnak meg kell adnia a nevét, s onnantól a lány belső monológját olvassuk, illetve arra reagálhatunk. A lány eleinte a tejbvásárlás körüli dilemmáit ecseteli, de egy ponton a vizuális regényekről (*visual novels*) kezd el beszélni, s „kiszól” a játékosnak, megtörve a mimetikus illúziót (önreflexivitás, a negyedik fal lebontása). A játék során a lány beszédéből és viselkedéséből kiderül, hogy súlyos traumával, pszichózissal és obszesszív-kompulzív zavarral (OCD) küzd, amelyek megnehezítik a boltba eljutást és a tej megvásárlását. A játék (spoiler) két lehetséges módon végződhet. Ha a felkínált dialóguslehetőségek közül a barátságosabb mondatokat választjuk, és inkább bátorítjuk, mint korholjuk a lányt, akkor elmegy a boltba, megveszi a címadó zacskó tejet, és haza is tudja vinni; ott az édesanyjával vált néhány szót, aki aztán elküldi aludni. Ha inkább a bántó és a betegséggel szembesítő válaszokat és reakciókat választjuk, akkor a lány pánikrohamot kap, majd a játék visszavisz minket a nevünk megadásához, és minden kezdődik előlről. A játék a sikeres hazatérés esetén is azzal zárul, hogy újra kezdődik, és a villogó *'Help me buy milk'* feliratnál találjuk magunkat.

A játék értékrendszere

Ha a lét dimenziójára tekintünk, a *Milk inside...* (a továbbiakban *MIAB*) depresszív komorsága szöges ellentétben áll az *A Short Hike* derűjével. Ez nem egy meleg színekkel festett, kedves lényekkel benépesített, szabadon bejárható, támogató világ, hanem egy sötét, alagútszerű és ijesztő környezet, amelyben egyetlen vonalon haladunk előre (ameddig sikerül), s ahol csupa riasztónak tűnő szereplővel találkozunk (a szöveges jellemzésük és a vizuális megjelenítés alapján is félelmetesek). Az anya esetében a képi ábrázolás – egy szemgolyó nélküli, halottnak tűnő, maszkyszerű arc – és bántóan rideg szavai keltik a barátságtalanság, sőt szívtelenség képzetét. A feketébe burkolt, absztraktba hajlóan rossz minőségű képek, a vért és belső szerveket idéző vörös, a csőszerű fizikai környezet és az, hogy főszereplő fejébe bújva egy belső monológot

kell hallgassunk, rendkívül klausztrófbóbbá és nyomasztóvá teszik a befogadói élményt.

Szokatlan, hogy nem a főszereplőt irányítjuk: a játékos ágenciája egy alternatív belső hang megszólaltatására korlátozódik, ugyanakkor a hangot „irányító” emberként tulajdonképp mégiscsak kívül állunk a főszereplőn és a fikciós világon. A játékos így *paradoxális módon egyszerre van kívül és belül*, egyidejűleg elszenvedve és mégis elkerülve a pszichózis sötét mélységeibe szippantó erejét. Mert a hallgatott figura egy traumatizált, pszichózisos lány, aki retteg a vásárlás gondolatától, szorong a boltbéli „szörnyektől” (az eladóktól), s aki egy ponton megosztja velünk (a belső hanggal) meghatározó traumatikus élményét, amikor az apja kivetette magát az ablakon, s holtteste véresen, szétroncsolódva feküdt a földön („Ez az apám. Legalábbis bizonyos részei.”). Az alacsony felbontású, kétbites grafika a cselekmény e pontján külön értelmet nyer: az elnagyolt pixelek és a három szín szűrőjén keresztül a testet látni véljük, de nem ismerjük fel egészen. Arra, hogy a narrátorul szolgáló lány érzékképzetei nem teljesen élethűek, a játék egészének vizuális atmoszférája utal, beleértve azt a jelenetet is, amikor az anyjával találkozik, s maszkszerűnek látja az arcát.

A játék elbeszélő technikáját tekintve szubjektív nézőpontot használ, ahol a belső hangként zajló, nem identifikációs játékos jelenlét szinte szükségszerű feltétele a megfelelő befogadói élmény előállításának. Ha a szoftver mechanikájából következően a játékos ágentikusán „összeolvadna” a főszereplővel, azaz cselekvésesen azonosulna vele (mint a legtöbb videójátékban), akkor nem tarthatná meg a szemlélő kívülállás pozícióját, mert megnövekedne a cselekvési szabadsága. Akkor viszont a játék nem tudná ilyen feszesen uralni a cselekményszöveget, s jóval nehezebb lenne érzékeltetnie a főszereplő mentális betegségektől befolyásolt tudatfolyamának zavartságát és torzulásait.²⁰ Így azonban a „belső kívülálló” szerepének a biztosítása és a kényszerű lineáris haladás lehetővé teszi a játékosnak, hogy – a cselekménytől eltávolodva – tőle független szépirodalmi szöveggént, valóban vizuális novellaként²¹ olvassa a játékot. De mellette azt is, hogy – a cselekménybe aktívan belemerülve, ám a szigorú linearitásnak alávetetten (a sztorit a megszólalásaival előre görgetve) – a cselekmény merev előrehaladási rendjében felismerje és átélje az obszesszív-kompulzív zavar tudatbefolyásoló sajátosságát, a lány kitérését nem engedő gondolkodásmódját. A szereplő tudatfolyamának egyszerre aktív és passzív érzékeltetése a videójátékok esztétikájának egyik különleges lehetősége és sajátlagos vonása.

A *lét dimenziójában* tehát a narratív szinten egy egyszálú fabulát találunk, amelyben nincs lényegi elágazás, legfeljebb visszatérési lehetőség a kezdethez, a cselekvések szintjén pedig a lehetséges tevékenységeknek egy igen szűk, két pólusba rendeződő halmazát figyelhetjük meg. Az egyetlen szálon futó cselekmény során vagy bátorítóan meghallgatjuk és pozitív megjegyzésekkel segítjük a lányt, vagy negatív

²⁰ Az ágentikus azonosulás ellenére érvényesített szubjektív nézőpontra példaként lásd a *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) játékot, amely hasonlóképp egy traumatizált személy történetét tárja elénk, s audiális reprezentáló eszközei között szintén dolgozik belső hangokkal, de azokat a játékos/főszereplő hallja és elszenvedi, nem pedig irányítja (Pólya és Werner 2021). A narratíva és cselekvési szabadság ludológián belüli régi vitájáról lásd Frasca (2008), Kiss (2008).

²¹ Az angol *visual novel* kifejezés természetesen nem novellára, hanem regényre utal, s az ide tartozó videójátékok jellemzően jóval hosszabbak is a *MIAB*-nál, és általában elágazó szerkezetűek, többféle végkifejlettel.

visszacsatolást adunk számára, és a valósággal/betegséggel való szembenézést sürgetjük, korholjuk. Azonban nincsenek extra feladatok vagy további cselekvési lehetőségek, s szinte semmit nem lehet *csinálni* a játékban: csak beszélni a lányhoz, belső hangként. Ez a majdnem diafilmszerűség merőben szokatlan egy videójáték esetében – még a „lapozgatás” mechanikájára épülő vizuális regények is elsősorban a történetelágazásokra, a választási lehetőségekre és többször bejárhatóságra helyezik ki a befogadói élményt.

Szintén az *értékek* dimenziójához tartozik, hogy a játékban nyílt, fizikális erőszak nem jelenik meg, csak passzív agresszió, amikor a sikeres vásárlás után az anya a köszönést mellőzve, néhány kurta mondat után („Hoztál tejet?”, „Használt az új gyógyszer?”), további érdeklődés nélkül aludni küldi a lányt („Menj aludni”).²² A játékban meghalni és pontokat szerezni nem lehet. Fizikális sebesítés nincsen, de pszichés károk okozhatunk a lánynak (a sikertelen történetágon a lány rohamot kap).

A *MIAB*-ban világa majdnem teljesen determinált, benne a főszereplő – de a játékos is – ki van szolgáztatva a nyomasztó és kegyetlen eseményeknek. Pozitív lehetőségeként csak a lány bátorítása jelenik meg, ám a sikeres hazatérés után is visszalépünk a kezdeti szorongásos állapothoz. Az újrakezdés kényszerűsége az *összefüggések* dimenziójában is értelmezhető, meglehetősen negatív sugallatként (‘Hiába segítesz a pszichésen szenvedőn, a segítség csak ideiglenes és a rossz élmények kezdődnek elől-ről.’). Lényeges különbség az *A Short Hike* determinált motívumaihoz képest (pl. az anya műtétje, a hozzá fűződő viszony), hogy abban a sors kegyes (a műtét sikeres, a kötelék erős), a *MIAB*-ban pedig könyörtelen (az apa megölte magát, az anya szeretetlen és érzéketlen, s nincs kiút a pszichés betegségből). A sorscsapások nem cselekvések eredményeként, azaz oksági összefüggéseként jelentkeznek, hanem *adottságként*, s az igazán nehéz problémák vagy nem tűnnek megoldódni (nem igazán hatékony az új gyógyszer), vagy feloldhatatlanok (az apa öngyilkossága, az anya ridegsége). A *lét dimenzióját* a *MIAB*-ban így végletesen uralják a negatív és lehangoló mozzanatok.

Ha az előfordulási gyakoriságokat tekintjük (*fontosság*), akkor a legszembevetőbb elemek: a lány furcsa, szorongó gondolatai és lelki gátjai (rettegés a vásárlástól), illetve hasadtsága (a belső hang), a támogatás és a bántás lehetősége (a játékos részéről a dialógusokban). De kiemelt helyet kap az apa tragikus halála (hosszabb felvezetés, kistótól a testről), s a megmagyarázatlanul érzéketlen anyja is (zárás).

A szöveg önreflexivitása hangsúlyos, egyúttal kardinális esztétikai mozzanat. A főszereplő monológja egyre erőteljesebben reflektál a játékban levésre, s szól ki a diegézisből. Először arra utal, hogy videójátékbeli karakternek képzeletben magát, hátha ettől jobban össze tudja szedni a gondolatait, s kifejti, ha valaki olvasná a gondolatait, akkor jobban tudna koncentrálni, és „nem borítaná ki a statisztát”. De azt ekkor még nem tudja felidézni, hogy milyen játékokban fordul ez elő. A második releváns jelenetben, a boltban, tejavásárlás közben jut eszébe a „vizuális regény” kifejezés.

²² A párbeszéd, mely az anyja érzéketlenségét is példázza: „Hoztál tejet? / Szia, Anya. / Hoztál tejet? / Igen, Anya. / Használt az új gyógyszered? / Igen, Anya. / Menj aludni.”, az eredeti angol jelenetet lásd: <https://youtu.be/q1uybupfwWc?t=1149> (2022. 06. 18.).

A harmadik jelenetben egy padra ülve²³ tűnődik el azon, hogy milyen kevés vizuális regényt olvasott, s hogy ő maga mennyire nem mintaszerű főszereplője volna ezeknek. Súlyos problémák rajzolódnak elének: betegség, magány („[...] nem ismeretném a diagnózisaimat. / Legalább te láss engem annak, aki vagyok.”), fatalizmus („Tisztában vagyok vele, hogy meg fogok örülni. / A gyógyszerek egyre kevésbé használnak, úgyhogy... / Remélem, végül minden fájdalommentesen történik majd.”), s az apja sokkoló öngyilkossága.

A fikció negyedik falát itt egyértelműen lebontja a játék: „Tudod, mit? [...] Ha már egy vizuális regény szereplője vagyok, beszélgetni akarok azzal a valakivel, aki pont most olvassa a szöveget.” A megszólalás szövegbeli helye egybeesik a főszereplő legmélyebb traumája felidézésével (az apa halála). Az összekapcsolódás mozzanata egymást erősítve emeli ki a sorsdöntően fontos narratív elemet és a súlytalannak tűnő önreflexív irodalmi gesztust – a vizuális regény műfaján és kliséin történő ironikus csipkelődést az apa szétroncsolódott testének rettentő emléke ellenpontozza. Itt egy a diegézisen belüli és kívüli lényeges mozzanat fonódik össze – az egyik az elmesélt történet szempontjából kulcsfontosságú, a másik a szöveg esztétikai minőségét emeli –, s a tragikus mélység kerül szembe a látszólag könnyed önreflektáltsággal. Ez a „*Milk inside a bag of milk...*” dramaturgiai, egzisztenciális és esztétikai középpontja: a szöveget átható szorongáshullámok innen indulnak és ide vezethetők vissza.

Az összefüggések dimenziója homályos és szegényes. Nagyon keveset tudunk meg a MIAB világáról: nem tudjuk, mi vezetett az apa öngyilkosságához, az anya ridegségéhez, hogy milyen kezeléseket kapott a lány, s hogy van-e bármiféle haszna a beszedett gyógyszereknek – s ezekkel kapcsolatban semmiféle felderítési vagy megoldási lehetőségek sem körvonalazódnak. A ciklikus narratíva erősen azt sugallja (mint világos összefüggés), hogy a támogató cselekvések hatása illékony és ideiglenes, hisz jobb esetben is csak egyetlen alkalommal segít, de aztán újraindul a szorongás, és nem tűnik el a világ nyomasztó jellege.

Az empatikus, támogató viselkedést, a másik iránti érzékenységet (a megfelelő dialógusopciók) mindezek ellenére helyesként és választandóként jeleníti meg a játék, hisz ezeket jutalmazza a feladat sikeres megoldásával, a tejavárással (*értékek*). Emellett az önreflexió képességét érzékelhetjük pozitívnak, elvégre a lány az önmagát fikciós karakternek képzelése révén képes a belső monológra és a problémáival való részleges szembenézésre.

A MIAB világa összességében egy önmagáról keveset eláruló, és néhány gócpontból álló, zsebkendőnyi fikciós rendszer. A kultivációs vonatkozásai szinte egy kézen összeszámolhatók. Esztétikai érdeme, hogy mesterkéletlen, elegáns egyszerűséggel kapcsolja össze a diegetikus és nem diegetikus dimenziót, s az önreflexivitás mozzanatával a szépirodalom felé nyitja ki a videójáték médiumát. Tartalmi vonatkozásainak komolyságához híven nem bájos meseszerűséggel, hanem hűsbavágó élességgel, s absztrakt képi esztétikával mutat be és érzékeltet nagyon is valós és nehezen megoldható emberi problémákat. Sajátos tudatfolyam-novella, különleges videójáték, amely magában hordozza a tragikum potenciálját.

²³ A főszereplő ironikus-reflexíven így jellemzi a padot: „kiváló helyszín a vizuális regények klisés monológjaihoz”. A jelenetet lásd innen: <https://youtu.be/7OsDf50V0n8?t=730> (2022. 06. 18.).

A két elemzett játék legfőbb különbsége, hogy a *tevéleges cselekvés* áll szemben az *együttérzéssel*, egészen eltérő cselekvési (ágentikus) lehetőségekkel: az *A Short Hike* a cselekvő kitartás diadala ('küzdj és eredménye lesz'), a *MIAB* egy kiszolgáltatottan sodródó figura csöndes, megértő megsegítéséről szól.

Összegzés

Két, témaválasztásában hasonló (anya-lánya, szülő-gyermek kapcsolat, aggodalom és szorongás), hangulatában és esztétikai megoldásaiban mégis merőben elkülönülő játék példáján keresztül szerettem volna megmutatni, hogy a videójáték mint audiovizuális szöveg szórakoztató és felkavaró módon is képes mesélni: elbűvölhet, elgondolkodtathat, de sokkolhat is. Bemutathat derűt és nyomasztó pszichés problémákat, bevonhatja, de távolíthatja is „olvasóját”. Kihhasználhatja mediális sajátosságait (narratív, szimulációs és irányítható jellegzetességeit), hogy a szépirodalomban és filmművészetben megszokott önreflexivitást elérje. A két itt elemzett játék érv lehet amellett, hogy elfogadjuk, hogy a mediális sajátosságok mellett elsősorban az alkotói inveción és a megvalósítás kifinomultságán múlik, hogy a videójáték mint médium képessé válik-e szépirodalmi művekkel egyenértékű alkotások hordozására és élénk tárására.